

## Prêtre de Zerrikanterment

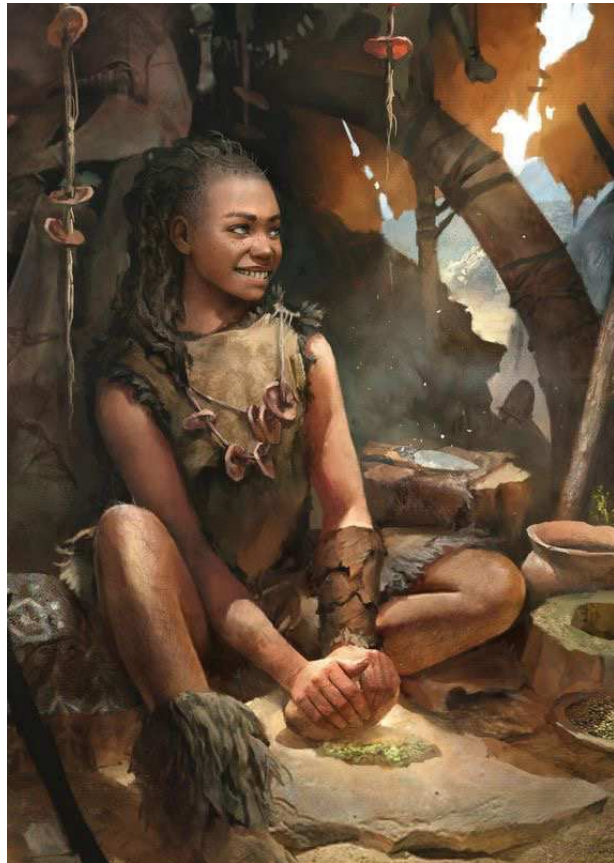
« - l'esprit de l'ours souhaite le retour des abeilles...  
- ah, je ne sais pas ce que vous prenez, mais j'en veux ! »

Les prêtresses de Zerrikanterment (il s'agit plus de femmes que d'hommes, à cause du matriarcat, des œstrogènes ou dieu sait quoi) sont connectées au monde spirituel profond, et notamment à la nature elle-même.

Là où cette caste diffère des cultes nordistes, c'est qu'il s'agit souvent de chamanes locales ou itinérantes, et qui suivent les préceptes donnés par Zerrikanterment elle/lui-même.

Faisant souvent office de guérisseuse, les prêtresses connaissent des rituels uniques de leur pays.

D'autres Cultes sont présents dans le Reinaume, mais celui-ci est le plus présent



### Compétence Exclusive

Chamanisme

### Vigueur

2

### Compétences Draconiques

2 invocations de Novice  
2 rituels de Novice

2 envoûtement peu dangereux classique.

### Compétences

Enseignement (INT)

Survie (INT)

Charisme (EMP)

Commandement (EMP)

Psychologie (EMP)

Premiers soins (TECH)

Courage (VOL)

Envoûtement (VOL)

Incantation (VOL)

Rituel (VOL)

### Équipement (5 au choix)

100 C de composants

Bâton

Dague

Ensemble d'alchimie

Fluide Stérilisant x5

Herbes engour. x5

Instruments chirurgicaux

Poudre de Coagulation x5

Livre Sacré des Dragons

Symbole sacré

### Couronnes 70 x 2d6

420

### Chamanisme (VOL)

La communication avec les esprits est innée chez les prêtresses de Zerrikanterment, notamment avec ceux qui sont animaux. Vous pouvez entrer en communication avec les esprit pour un SD équivalent à leur VOL x3, tant que vous avez leur crâne à disposition (siège de l'âme). Vous pouvez entrer aussi en communication avec un esprit humain, mais attention aux cas de possessions, (décrit p118 du **Livre de règles**), là où un animal aura de la rage ou l'impression de retrouver son corps, les spectres (ou pire !) sont plus malicieux ou sadiques, selon l'humeur du MJ. La prêtresse n'a pas de bonus en Résistance magique pour une action incongrue, et seulement un bonus de 5 contre un acte suicidaire.

La communication avec les esprits est innée chez les prêtresses de Zerrikanterment, notamment avec ceux qui sont animaux.

Vous pouvez entrer en communication avec les esprit pour un SD équivalent à leur VOL x3, tant que vous avez leur crâne à disposition (siège de l'âme). Vous pouvez entrer aussi en communication avec un esprit humain, mais attention aux cas de possessions, (décrit p118 du **Livre de règles**), là où un animal aura de la rage ou l'impression de retrouver son corps, les spectres (ou pire !) sont plus malicieux ou sadiques, selon l'humeur du MJ.

La prêtresse n'a pas de bonus en Résistance magique pour résister contre une action incongrue, et seulement un bonus de 5 contre un acte suicidaire.

| Prêcheur  | La Shamane   | Le Sanguinaire  |
|---|--|---|
| <b>Puissance Divine</b>   | <b>Harmonisation Naturelle</b>   | <b>Rituel Sanglant (VOL)</b>  |
| La prêtresse entre en harmonie avec ses croyances, son seuil de gueux augmente alors de 1 point par niveau obtenu. Au niveau 10, son seuil sera de 12. Le personnage peut s'entraîner, et cette compétence est cumulative avec <b>Harmonisation Naturelle</b> .   | La prêtresse entre en Harmonie vécu la nature qui l'environne, il gagne 1 point de Vigueur par niveau obtenu. Au niveau 10, son seuil sera de 12. Le personnage peut entraîner cette compétence et est cumulatif avec <b>Puissance Divine</b> .                              | Lorsqu'elle réalise un rituel, la prêtresse peut effectuer un jet de <b>Rituel Sanglant</b> dont le SD est égal au SD de lancement du rituel. En cas de réussite, le prêtre lance son rituel en dépendant 5 PS par composât manquant. le sang doit être versé au moment du rituel mais il peut provenir d'autres personnes. |
| <b>Autorité Divine (EMP)</b>  | <b>Langue Animale (INT)</b>  | <b>Soif de Sang (VOL)</b>   |
| Les paysans et le commun des mortels considèrent les prêtresses comme des agences de la volonté vie. Une prêtresse ajoutera donc son niveau de <b>Autorité Divine</b> à ses jets de commandement dans les zones sous influence de sa religion. En dehors de sa région, elle n'ajoute que la moitié de son niveau.                   | La prêtresse peut parler aux animaux (mais pas avec les monstres) et établir un contact clair, seulement si la bête n'est pas agitée ou attaquée. Lui donner des ordres ne sera possible que si la bête est dressée ou très amicale envers la prêtresse.                     | Lorsque la prêtresse arrive à la moitié de ses PS, elle peut effectuer un jet de <b>Soif de Sang</b> SD son <b>EMP x3</b> . Si elle réussit, elle rentre en Frénésie en ayant plus qu'un but : tuer, ou se mettre à l'abris. Ses dégâts d'attaque sont augmenté de 1d6.   |
| <b>Précognition (VOL)</b>   | <b>Langue Dragon (INT)</b>   | <b>Sang du Dragon (VOL)</b>   |
| Quand le MJ le désire, la prêtresse peut être assaillie de visions prophétiques qui la longent dans un état catatonique pour 3 round. Passé ce délai, elle fait un jet de <b>Précognition</b> dont le SD est fixé par le MJ afin d'interpréter les signes. Les visions s'articulent en général autour de symboles et de métaphores. | La prêtresse peut parler en langue <b>Draconique</b> et peut établir un contact avec ces créatures intelligentes. Allez savoir pourquoi, certains Monstres très intelligents ont tendance à comprendre ce langage, mais la prêtresse ne pourra pas les comprendre en retour. | Une fois par campagne, vous pouvez ramener quelqu'un à la vie au prix de 80 PS, SD = 24 pour un joueur, 28 pour un PNJ, vous avez 25 rounds pour agir ... Certains personnages sont non sauvable par cette pratique à la limite de la nécromancie au choix du MJ. Si le rituel rate, les PS sont dépensés.                  |