

CEUX QUI PRIENT : LES PRÊTRES

L'Église est l'institution qui a le plus d'impact sur la vie quotidienne des Mondes Connus. En dépit de ses nombreux ordres et factions, elle est considérée par le peuple comme un bloc monolithique, vouée à sauver l'humanité du mal. Pour l'homme du commun, tous les prêtres, évêques, archevêques et patriarches œuvrent dans le même but, main dans la main, même s'ils se traitent mutuellement d'hérétiques. Hélas, les paysans deviennent beaucoup moins tolérants lorsque l'on tente de remplacer le prêtre de leur village par un religieux appartenant à un autre ordre...

Atouts suggérés : Ordination (3-13 pts), Ornaments sacerdotaux (1 pt).

Restriction sur les atouts : Fortune (7 points maximum).

Orthodoxie teyrienne



Les prêtres de l'Orthodoxie s'occupent des besoins spirituels de leurs ouailles et défendent la foi des périls extérieurs et intérieurs – qu'il s'agisse de xénomorphes, de barbares ou d'hérésies.

Atout suggéré : Allié dans la noblesse (1-11 pts).

Fraternité des Armes



Les Frères d'armes passent des années à s'entraîner pour devenir le bras de la justice du Pancréateur. Leur discipline rigoureuse et leur entraînement militaire en font des soldats extraordinairement efficaces, même s'ils obéissent rarement aux ordres des armées séculières. En dépit du nom qu'ils se donnent, les femmes y sont admises.

Ordre eskatonique



Les prêtres eskatoniques explorent l'univers à la recherche de connaissances mystiques afin de défendre les fidèles du mal. Leurs quêtes ont permis de faire de nombreuses découvertes, qui peuvent rendre la vie des gens meilleure... ou ouvrir la boîte de Pandore, dévoilant des secrets qu'il aurait mieux valu laisser dans l'ombre.

Atouts suggérés : Secret (2 pts), Refuge (6 pts).

Temple Avesti (Avestites)



Les lourdes robes de ces fanatiques sont immédiatement reconnaissables – tout comme les lance-flammes avec lequel ils châtient les pécheurs. Autrefois, cet ordre a gagné la plupart des sièges du synode inquisitorial, pour le plus grand chagrin de ses ennemis politiques.

Temple du Sanctuaire Éternel (Amalthéens)



Cet ordre de guérisseurs a été fondé par sainte Amalthée après ses voyages avec le Prophète, et a survécu jusqu'à aujourd'hui pour apporter la grâce et la miséricorde à tous. Les Amalthéens sont très aimés des paysans.

Atout suggéré : Allié (1-11 pts).

Moines mendiants (Hésykastes)

Certains prêtres ne veulent pas se salir les mains avec la politique. Ils rejoignent des monastères éloignés des centres de pouvoir, ou habitent une cabane en pleine nature, à la recherche de visions mystiques ou d'une vie calme et contemplative. Certains frères prennent la route pour répandre l'évangile chez les peuples que l'Église a ignoré ou oublié.

Pour la création biographique, choisissez l'ordre qui se rapproche le plus de votre concept de personnage, ou utilisez la méthode de création sur mesure.

Atout suggéré : Cloîtré (+1 pt).

Restriction sur les atouts : Ordination (9 points maximum).

Fidèle impérial



Certains prêtres entendent l'appel d'un devoir plus profane, et partagent les valeurs et la vision de l'empereur Alexius. Ils peuvent alors devenir Fidèle impérial auprès des Chevaliers errants. Un prêtre accepté dans cette auguste compagnie aide et conseille spirituellement un chevalier, l'accompagnant dans ses voyages. Il peut ainsi avoir l'extraordinaire opportunité de convertir de nouvelles âmes. Bien sûr, il risque le courroux des prêtres plus ambitieux politiquement parlant, toujours opposés au règne d'Alexius.

Les prêtres qui souhaitent devenir Fidèle impérial doivent choisir le temps de service Fidèle impérial (voir Périodes supplémentaires p. 86).

Atouts suggérés : Insigne de fidèle (3 pts), Grand voyageur (5 pts).





Enfance

La plupart des prêtres ou des guildiens grandissent de façon similaire; leurs premières expériences déterminent souvent leur choix entre l'agora et le monastère. À la différence des nobles, ces hommes libres n'ont pas encore choisi leur faction (bien que leur famille puisse déjà être en train de planifier leur carrière). Les deux facteurs à considérer durant l'enfance sont l'environnement et le statut social du personnage. Exception: les Frères d'armes sont choisis à un très jeune âge (voir ci-dessous).

Environnement

- **Grande ville:** *Caractéristiques* – Intelligence +2, Perception +2; *Compétences* – Observation +1, Connaissance de la rue 1, Enquête 1.
- **Ville:** *Caractéristiques* – Intelligence +1, Perception +1, Extraverti +2; *Compétences* – Charme +1, Vigueur +1, Enquête 1.
- **Campagne:** *Caractéristiques* – Force +1, Endurance +2, Foi +1; *Compétences* – Vigueur +1, Conduite (Attelages) ou Dressage 1, Connaissance (Région) 1.

Statut social

- **Riche:** *Caractéristiques* – Extraverti +1; *Compétences* – Alphabet (teyrien) (2 pts).
- **Moyen:** *Caractéristiques* – Extraverti ou Introverti +1; *Compétences* – Charme ou Intimidation +1, Connaissance (Folklore ou Région) 1.
- **Pauvre:** *Caractéristiques* – Foi ou Ego +1; *Compétences* – Baratin 1, Connaissance de la rue ou Survie 1.

Moine soldat des Frères d'armes

L'entraînement rigoureux des moines soldats commence très jeune. Le bloc ci-dessous couvre l'Enfance et l'Apprentissage.

Caractéristiques – Force +1, Dextérité +2, Endurance +1, Foi +1; *Compétences* – Combat à mains nues +2, Esquive +1, Mêlée +1, Tir +2, Vigueur +1, Concentration 1, Premiers soins 1, Stoïcisme 1; *Qualité* – Discipliné (Calme +2 dans les situations de combat); *Défaut* – Balourd (Perception -2 pour remarquer les subtilités sociales).

Apprentissage

Les nobles peuvent rejoindre l'Église à ce stade; au lieu de choisir un apprentissage noble, ils prennent celui qui convient à leur ordre et leur environnement.

Cathédrale

Le prêtre reçoit son premier enseignement dans la cathédrale d'une grande ville. Il dispose donc de bibliothèques, de

professeurs et peut-être de banques de données conservées sur d'antiques machines pensantes.

- **Orthodoxie:** *Caractéristiques* – Intelligence +1, Extraverti +1, Calme +1, Foi +2; *Compétences* – Charme ou Intimidation +1, Alphabet (latin) (2 pts), Bibliothèque 1, Communication (Éloquence) 2, Concentration 1, Connaissance (Théologie) 1, Médecine 1, Premiers soins 1; *Qualité* – Pieux (Extraverti +2 auprès des pécheurs); *Défaut* – Austère (Passion -2 devant ses ouailles).
- **Ordre eskatonique:** *Caractéristiques* – Intelligence +1, Introverti +2, Foi +2; *Compétences* – Observation +1, Alchimie 1, Alphabet (latin) (2 pts), Bibliothèque 1, Concentration 3, Connaissance (Occultisme) 1, Force d'âme 1; *Qualité* – Curieux (Extraverti +2 en voyant quelque chose de nouveau); *Défaut* – Subtil (Extraverti -2 pour expliquer quelque chose).
- **Temple Avesti:** *Caractéristiques* – Endurance +1, Perception +2, Foi +2; *Compétences* – Intimidation +1, Mêlée +1, Observation +1, Tir +1, Connaissance (Doctrine) 1, Enquête 1, Fouille 1, Torture 1; *Qualité* – Pieux (Extraverti +2 auprès des pécheurs); *Défaut* – Dogmatique (Calme -2 quand son jugement est remis en question).
- **Temple du Sanctuaire Éternel:** *Caractéristiques* – Dextérité +2, Tech +1, Calme +1, Foi +1; *Compétences* – Charme +1, Arts (Musique) 1, Connaissance (Théologie) 1, Empathie 1, Force d'âme 1, Médecine 3, Premiers soins 2; *Qualité* – Compatissant (Passion +2 pour aider les autres); *Défaut* – Crédule (Intelligence -2 contre les tentatives de baratin).

Paroisse

Le prêtre commence sa carrière dans la paroisse d'une ville ou d'un village. Son église est petite mais pittoresque, et elle aide les habitants. Il prêche devant les mêmes ouailles toutes les semaines, ce qui lui donne une certaine familiarité avec la région et ses habitants.

- **Orthodoxie:** *Caractéristiques* – Intelligence +1, Extraverti +1, Calme +1, Foi +2; *Compétences* – Charme ou Intimidation +1, Communication (Éloquence) 2, Concentration 1, Connaissance (Ouailles) 1, Connaissance (Théologie) 2, Empathie 1, Médecine 1, Premiers soins 1; *Qualité* – Pieux (Extraverti +2 auprès des pécheurs); *Défaut* – Austère (Passion -2 devant ses ouailles).
- **Ordre eskatonique:** *Caractéristiques* – Intelligence +1, Introverti +2, Foi +2; *Compétences* – Observation +1, Alchimie 1, Concentration 3, Connaissance (Occultisme) 1, Empathie 1, Force d'âme 2, Premiers soins 1; *Qualité* –





Curieux (Extraverti +2 en voyant quelque chose de nouveau) ; **Défaut** – Subtil (Extraverti -2 pour expliquer quelque chose).

- **Temple Avesti**: voir Cathédrale, ci-dessus.
- **Temple du Sanctuaire Éternel**: **Caractéristiques** – Dextérité +2, Calme +1, Foi +2; **Compétences** – Charme +1, Arts (Musique) 1, Connaissance (Vie des habitants locaux) 1, Empathie 1, Force d'âme 1, Médecine 3, Premiers soins 2; **Qualité** – Compatissant (Passion +2 pour aider les autres); **Défaut** – Crédule (Intelligence -2 contre les tentatives de baratin).

Monastère

Le prêtre commence son enseignement dans un monastère, à l'écart du monde, se vouant complètement à la vie spirituelle. L'étude et la contemplation sont préférées au prêche et aux bonnes œuvres.

- **Orthodoxie**: **Caractéristiques** – Intelligence +1, Introverti +1, Calme +1, Foi +2; **Compétences** – Alphabet (latin) (2 pts), Alphabet (teyrien) (2 pts), Bibliothèque 1, Concentration 2, Connaissance (Théologie) 1, Force d'âme 1, Médecine 1; **Qualité** – Pieux (Extraverti +2 auprès des pécheurs); **Défaut** – Austère (Passion -2 devant ses ouailles).
- **Ordre eskatonique**: **Caractéristiques** – Intelligence +1, Introverti +2, Foi +2; **Compétences** – Alphabet (latin) (2 pts), Alphabet (teyrien) (2 pts), Alchimie 1, Bibliothèque 1, Concentration 2, Connaissance (Occultisme) 1, Force d'âme 1; **Qualité** – Curieux (Extraverti +2 en voyant quelque chose de nouveau); **Défaut** – Subtil (Extraverti -2 pour expliquer quelque chose).

- **Temple Avesti**: voir Cathédrale, ci-dessus.

- **Temple du Sanctuaire Éternel**: **Caractéristiques** – Dextérité +1, Introverti +1, Calme +1, Foi +2; **Compétences** – Alphabet (teyrien) (2 pts), Connaissance (Théologie) 1, Empathie 1, Force d'âme 1, Médecine 3, Premiers soins 2; **Qualité** – Compatissant (Passion +2 pour aider les autres); **Défaut** – Crédule (Intelligence -2 contre les tentatives de baratin).

Moine soldat des Frères d'armes

Caractéristiques – Force +1, Dextérité +2, Endurance +1, Foi +1; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +1, Tir +1, Stoïcisme 1, Premiers soins 1. Selon la compétence de combat sélectionnée ci-dessus, choisissez l'une des manœuvres dans les listes suivantes:

Art martial Mantok: Coup de poing expert, Coup de pied expert, Clé

Escrime: Parade, Coup d'estoc, Coup de taille

Premier poste

Le prêtre est ordonné et reçoit son premier poste: prêcher et aider les gens dans une cathédrale, une église ou une paroisse; vivre cloîtré dans la contemplation dans un monastère; ou apporter la bonne parole aux autres peuples comme missionnaire.

Prêtre d'une paroisse

Caractéristiques – Intelligence +2, Perception +1, Extraverti +2, Introverti +1, Passion +2, Foi +2; **Compétences** – Charme ou Intimidation +2, Observation +1, Alphabet (latin) (2 pts), Communication (Éloquence) 2, Concentration 1, Connaissance (Ouailles) 1, Empathie 1, Enquête 1, Langue (latin) (2 pts), Médecine 1, Premiers soins 1; **Atout** – Ordination (novice).

Moine

Caractéristiques – Caractéristique de Corps (en choisir une) +1, Intelligence +2, Perception +1, Introverti +2, Calme +2, Foi +2; **Compétences** – Observation +1, Alphabet (latin) (2 pts), Bibliothèque 1, Concentration 3, Connaissance (Théologie) 1, Connaissance (un domaine d'intérêt) 2, Empathie 1, Enquête 1, Force d'âme 1, Médecine 1, Premiers soins 1; **Atout** – Ordination (novice).

Missionnaire

Caractéristiques – Endurance +2, Intelligence +1, Perception +2, Extraverti +2, Passion +2, Foi +1; **Compétences** – Charme ou Intimidation +3, Observation +1, Communication (Éloquence) 2, Concentration 1, Conduite (Attelages) 1, Connaissance (Doctrine) 1, Connaissance de la rue 1, Empathie 1, Enquête 1, Équitation 1, Médecine 1, Premiers soins 1; **Atout** – Ordination (novice).

Guérisseur

Caractéristiques – Dextérité +2, Endurance +1, Intelligence +1, Tech +1, Extraverti +2, Calme +1, Foi +2; **Compétences** – Charme +2, Observation +1, Communication (Éloquence) 1, Concentration 1, Empathie 2, Connaissance (habitants locaux) 1, Médecine 3, Premiers soins 3, Rédemption Tech (choisir un type) 1; **Atout** – Ordination (novice).

Inquisiteur

Caractéristiques – Force +2, Dextérité +1, Endurance +2, Perception +2, Passion +2, Foi +1; **Compétences** – Discrétion +1, Intimidation +2, Observation +2, Tir +2, Vigueur +1, Connaissance (Hérésie) 1, Connaissance de la rue 1, Enquête 1, Force d'âme ou Stoïcisme 1, Fouille 1, Pistage 1, Torture 1; **Atout** – Ordination (novice).

Moine soldat des Frères d'armes

Caractéristiques – Force +3, Dextérité +1, Endurance +3, Passion ou Calme +1, Extraverti ou Introverti +1, Foi +1; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +2, Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +1, Esquive +1, Tir +2, Concentration ou Stoïcisme 2, Guerre (Tactique militaire) 1, Médecine 1, Survie 1; **Atout** – Ordination (oblat).

Choisir l'une des manœuvres suivantes :

Art martial Mantok : Griffes d'acier ou Coup de pied retourné

Escrime : Désarmement ou Feinte

Temps de service

Après son premier poste, le prêtre termine son éducation avec un temps de service dans l'Église ou comme Fidèle d'un Chevalier errant de l'empereur. Il peut aussi apprendre la théurgie. Consultez le paragraphe sur les périodes supplémentaires, p. 86.

