

LE CHEVALIER DU BIEN SUPRÊME

PAR ELVITH GENT

Ordre d'élite du clergé de Borarus créé il y a plusieurs décennies, les chevaliers du Bien suprême ont pour vocation de réussir là où les autres serviteurs du Bien ont échoué : éliminer définitivement la menace maléfique de Niil et du multivers. Soldats d'élite formés à tuer sans pitié et sans remord les êtres les plus ténébreux, ils sont parfois comparés à des machines. Mais c'est oublier que derrière cette façade d'inhumanité qui les caractérise, les chevaliers du Bien suprême sont guidés par des sentiments exceptionnels.

Il n'existe que soixante-dix chevaliers en même temps, dirigés par sept Hauts-Chevaliers du Bien suprême, les Sydhéls. Ainsi, quand l'un d'entre eux décède, les Sydhéls lui cherchent un remplaçant. Ils résident dans une forteresse, la Citadelle du Bien suprême, située au plus profond de la Forêt de Borarus. Ils peuvent bien sûr en sortir librement mais sont pliés à une interdiction : en ville, ils ne doivent pas chercher à débusquer des êtres maléfiques. Cette tâche appartient aux milices et aux juges. En effet, s'ils avaient l'autorisation de traquer le Mal en ville, les chevaliers du Bien suprême commettraient des meurtres qui effraieraient la population : ils tueraient tous les êtres maléfiques qu'ils croiseraient, sans attendre un quelconque jugement. Des personnes ayant sans doute une famille et des amis seraient exécutées sans pitié. C'est pour éviter ce genre de scandale que le clergé de Borarus bride les chevaliers du Bien suprême. Les chevaliers comprennent

cette interdiction mais en même temps espèrent bien qu'un jour elle sera levée. En attendant, ils préfèrent se rendre dans les campagnes, là où ils peuvent réellement accomplir leur devoir sanglant.

Les prêtres et les paladins de Platine qui se voient offrir par les Sydhéls une place au sein des rangs très fermés des chevaliers doivent avoir fait preuve d'une bonté exemplaire. Rien n'oblige le fidèle à accepter l'invitation, car les Sydhéls sont bien conscients que la tâche des chevaliers est difficile à porter et qu'intégrer leurs rangs signifie s'exclure définitivement du monde. Mais certains, motivés avant tout par les valeurs du Bien, acceptent. Ceux-là sont formés dans la Citadelle des chevaliers du Bien suprême. Là-bas, ils apprennent que le Bien n'attend pas d'eux la moindre forme de pitié envers ses ennemis de toujours, les créatures du Mal, mais qu'éliminer toute autre créature est un acte d'une grande cruauté.

A la fin de leur dur entraînement, les chevaliers sont sacrés et jurent devant Borarus que pourchasser le Mal partout où il se cache sera leur seule et unique préoccupation. Ce serment sans aucune nuance a de quoi effrayer et de nombreux clergés bons désapprouvent l'existence des chevaliers du Bien suprême, en particulier l'Église de Fashnil. Mais tant qu'ils restent inoffensifs en ville, là où les concentrations humaines sont les plus importantes, ils sont tolérés ...

Dés de vie. d10.

TABLE 1 : LE CHEVALIER DU BIEN SUPRÊME

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+2	Châtiment du Mal (1 fois/jour), sans pitié face au Mal, serment	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+2	+0	+3	+3	Enchaînement sacré	
3	+3	+1	+3	+3		+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+4	+1	+4	+4	Regard inquisiteur	
5	+5	+1	+4	+4	Châtiment du Mal (2 fois/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+6/+1	+2	+5	+5	Châtiment de l'impie	
7	+7/+2	+2	+5	+5		+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+8/+3	+2	+6	+6	Lame de platine	
9	+9/+4	+3	+6	+6		+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+10/+5	+3	+7	+7	Châtiment du Mal (3 fois/jour), présence terrifiante	



Conditions

Bonus de base à l'attaque. +6.

Classe. Le personnage doit posséder au moins un niveau de paladin ou de prêtre de Borarus et n'avoir jamais renié sa foi, changé d'alignement ou perdu ses pouvoirs.

Compétences. 8 rangs en Connaissances (religion)

Dons. Arme de prédilection (épée longue), Tueur d'hérétiques

Spécial. Se voir offrir une place par les Sydhéls.

Compétences

Les compétences de classe du chevalier du Bien suprême (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de chevalier du Bien suprême.

Armes et armures. Le chevalier du Bien suprême est formé au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception du pavois). Il ne reçoit aucune formation au port des armures.

Serment. Au niveau 1, le personnage jure devant Borarus et celui qui le sacre chevalier qu'il s'efforcera d'éliminer tout porteur du Mal. Le chevalier doit être intimement persuadé que sa cible est maléfique avant de l'éliminer. S'il vient à rompre son serment, il devra faire pénitence. Toutefois, son serment ne l'oblige pas à mourir en allant combattre un adversaire trop puissant rencontré par hasard. Il ne doit tout simplement pas oublier qu'un jour, lorsqu'il en sera capable, il devra tuer cette créature.

Sans pitié face au Mal. Au niveau 1, le personnage acquiert la faculté d'achever toute créature maléfique sans que cela n'aille à l'encontre de la pitié prônée par Borarus. Ainsi, il peut respecter son serment qui l'oblige à tuer toute créature maléfique qu'il rencontre sans risquer de perdre ses pouvoirs ou son alignement.

Sorts. À tous les niveaux impairs de chevalier du Bien suprême, le personnage obtient un niveau ef-

fectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine (s'il possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, un chevalier du Bien suprême peut faire appel aux pouvoirs du bien pour l'aider dans sa lutte contre le mal. Cette capacité est activée en une action rapide et dure 1 round. Au cours du châtiment contre le mal, le chevalier ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) à ses jets d'attaque et il occasionne 1 point de dégât supplémentaire par niveau du paladin chaque fois qu'il attaque une créature maléfique. Si la créature touchée par un châtiment du mal est un Extérieur de sous-type Maléfique ou une créature morte-vivante, le bonus au dégâts devient 1d6 points de dégâts par deux niveaux de chevalier du Bien suprême (au minimum +1d6) et les dégâts dépassent automatiquement toute réduction des dégâts que la créature pourrait posséder.

De plus, pendant que le châtiment du mal est activé, le chevalier bénéficie d'un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (s'il en a un) à sa CA contre les attaques portées par les créatures maléfiques. Si le chevalier frappe accidentellement une créature qui n'est pas maléfique, il ne gagne aucun bonus aux jets d'attaque et de dégâts, mais il conserve son bonus à la CA contre les créatures maléfiques.

Au niveau 5, et tous les 5 niveaux suivants, le chevalier obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal (soit 2 au niveau 5 et 3 au niveau 10).

Si le chevalier bénéficie également du châtiment du Mal par le biais d'une autre classe (par exemple, paladin), les effets se cumulent.

Enchaînement sacré (Ext). À partir du niveau 2, quand le personnage attaque une créature maléfique au cours d'une attaque à outrance, il a droit à une attaque supplémentaire à son bonus d'attaque maximal -2.

Regard inquisiteur (Ext). À partir du niveau 4, le personnage bénéficie d'un bonus égal à son ni-

veau de classe aux tests d'Intimidation et de Psychologie effectués contre des créatures maléfiques.

Châtiment de l'impie (Sur). A partir du niveau 6, une fois par jour, le personnage peut doubler son bonus aux dégâts lors d'un châtiment du mal. Le personnage obtient une nouvelle utilisation quotidienne de ce pouvoir au niveau 9.

Lame de platine (Sur). A partir du niveau 8, lorsque le personnage tente un châtiment du Mal, la lame de son épée prend un court instant la couleur du platine, symbole de Borarus. Elle est alors considérée comme d'alignement bon pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de son adversaire et confirme automatiquement toute possibilité de coup critique (pas besoin de relancer le dé d'attaque).

Présence terrifiante (Sur). Au niveau 10, le personnage acquiert la faculté d'effrayer ses ennemis. Seules les créatures maléfiques sont affectées, percevant le personnage comme une manifestation de Borarus lui-même. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le personnage attaque ou charge. Toute créature disposant de moins de DV que le chevalier du Bien suprême dans un rayon de 18 mètres est affectée.

Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe du chevalier + modifi-

cateur de Charisme) ne sont pas affectées et sont par la suite immunisées contre la présence de ce chevalier du Bien suprême pendant une journée entière. Par contre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont affectées comme suit : si elles ont 4 DV ou moins, elles sont paniquées pendant 4d6 rounds ; si elles ont 5 DV ou plus, elles sont seulement secouées pour 4d6 rounds.

Code de conduite. Le chevalier du Bien suprême est obligatoirement loyal bon. S'il commet sciemment un acte maléfique, il perd aussitôt son statut et toutes ses aptitudes de classe. De plus, son code de conduite l'oblige à respecter l'autorité légitime, à se comporter de façon honorable (c'est-à-dire à ne pas mentir, tricher, utiliser le poison, etc.), à aider les gens dans le besoin (à condition qu'ils ne cherchent pas à utiliser le paladin dans un but chaotique ou maléfique), et à châtier ceux qui menacent ou maltraitent les innocents. Enfin, il se doit de respecter son serment de chevalier du Bien suprême.

... DANS VOTRE UNIVERS

Si vous ne jouez pas dans [le monde de Niil](#), les chevaliers du bien suprême peuvent représenter un ordre de guerriers saints au service d'un dieu sévère se réclamant de la cause du bien.

