



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



LE GRAND INQUISITEUR



Image © Wizards of the Coast

# LE GRAND INQUISITEUR

**UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS**

**Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Complete Champion,  
Codex Divin**

© Le Scriptorium, tous droits réservés

## Introduction

Cette aide de jeu présente le grand inquisiteur (et sa progression des niveaux 1 à 10), un religieux zélé soucieux de châtier les infidèles et les «créatures démoniaques» de toutes sortes, sans se soucier de concepts aussi secondaires que le bien et le mal. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour bien utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin des manuels suivants.

## Bibliographie

**CC** : Complete Champion

**CD** : Codex Divin

## Description

*Les grand inquisiteurs forment une catégorie d'ecclésiastiques de haut rang, généralement très respectés par leurs pairs mais craints par le reste de la population. Ils ne prennent bien souvent leurs ordres que des cardinaux ou autres puissants archevêques, et ne rendent de compte qu'à eux. Leur mission, si honorable soit-elle, est de veiller à la protection de l'Eglise. Mais selon les cultes et les contextes, cela peut aller de la simple surveillance de réseaux criminels contre lesquels lutte l'Eglise en question, à la persécution pure et simple de tous ceux que l'Eglise juge, à tort ou à raison, infidèles ou même hérétiques. Durant les périodes de troubles, et elles sont nombreuses, les inquisiteurs n'hésitent pas une seule seconde à abuser de leur pouvoir pour accumuler davantage de richesses et établir leur pouvoir par la terreur. La volonté de l'Eglise étant avec eux, et la force de son armée derrière leur bras, tous ceux qui osent s'opposer à eux sont balayés par l'acier et par les flammes. Bien entendu, il existe des exceptions, mais le pouvoir corrompt, et celui des grands inquisiteurs est à la mesure de leur titre. Face à des aventuriers, les inquisiteurs sont méfiants par nature, surtout si certains ont un air louche selon leurs standards. Mais s'ils s'estiment en position de force, ils n'hésiteront pas à frapper pour démontrer leur toute puissance.*

## Combat

Le grand inquisiteur méprise suffisamment ses ennemis pour ne même pas daigner engager le combat personnellement contre eux. Généralement, il laisse faire ses séides, leur portant éventuellement secours si le besoin s'en fait sentir. Mais si l'issue du combat devait s'avérer incertaine, il entre alors sérieusement en jeu, faisant usage de ses enchantements et de ses sortilèges d'énergie négative pour désordonner et affaiblir ses ennemis le temps que ses propres alliés les matent une fois pour toutes.

## Divinité et alignement

Si vous jouez dans *les Royaumes Oubliés*, remplacez Saint Cuthbert par Heaume ou Oghma. Si vous jouez dans *Eberron*, préférez la Flamme d'argent ou l'Ost souverain dans son ensemble. Dans ce cas, vous pouvez également vous défaire des contraintes d'alignement et imaginer un inquisiteur loyal mauvais. Notez que les suppléments *D&D* associent trop facilement l'inquisition et l'exorcisme au bien, chose totalement illogique vis à vis de l'Histoire. Il ne faut donc avoir aucun scrupule à retoucher un peu les règles et associer ces attributs à la loi seule.



# GRAND INQUISITEUR 1

**Humain Prêtre 1 de Saint Cuthbert**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 1d8+2 (10 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 17 (+1 Dex, +4 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +0/+0

**Attaque** : morgenstern (+0 corps à corps, 1d8) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : morgenstern (+0 corps à corps, 1d8) ; ou arbalète légère (+1 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : châtiment (1/jour)

**Particularités** : sorts, domaines, incantation spontanée (blessures), intimidation des morts-vivants (5/jour)

**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +4, Vol +5

**Caractéristiques** : For 10, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 16, Cha 14

**Compétences** : Concentration (4) +6, Connaissances (mystères) (4) +5, Connaissances (religion) (4) +5, Diplomatie (4) +6

**Dons** : Destruction devotion<sup>CC</sup>, Ecole renforcée (enchantement), Ecole supérieure (enchantement), Puissance magique divine<sup>CD</sup>

**Langues** : Commun, Draconien

**Environnement** : tous

**Organisation sociale** : conclave (5-20)

**Facteur de puissance** : 1

**Équipement** : morgenstern, arbalète légère, 20 carreaux, écu en acier, armure d'écailles, sac à dos d'équipement d'aventurier, symbole divin en bois, 20 po

**Alignement** : loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts préparés* (3/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les enchantements). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie* ; 1<sup>er</sup> – *Détection du Chaos, imprécation, injonction.*

**Domaines.** Destruction, Domination.



## GRAND INQUISITEUR 2

**Humain Prêtre 2 de Saint Cuthbert**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+4 (16 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+1 Dex, +6 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +1/+1

**Attaque :** morgenstern (+1 corps à corps, 1d8) ; ou arbalète légère de maître (+3 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** morgenstern (+1 corps à corps, 1d8) ; ou arbalète légère de maître (+3 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** châtiment (1/jour)

**Particularités :** sorts, domaines, incantation spontanée (blessures), intimidation des morts-vivants (5/jour)

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +5, Vol +6

**Caractéristiques :** For 10, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 16, Cha 14

**Compétences :** Concentration (5) +7, Connaissances (mystères) (5) +6, Connaissances (religion) (5) +6, Diplomatie (5) +7

**Dons :** Destruction devotion<sup>CC</sup>, Ecole renforcée (enchantement), Ecole supérieure (enchantement), Puissance magique divine<sup>CD</sup>

**Langues :** Commun, Draconien

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** conclave (5-20)

**Facteur de puissance :** 2

**Équipement :** morgenstern, arbalète légère de maître, 20 carreaux, écu en acier de maître, crevice de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, symbole divin en bois, 10 pp

**Alignement :** loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (4/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les enchantements). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, purification de nourriture et d'eau* ; 1<sup>er</sup> – *Détection du Chaos, imprécation, injonction, mauvais augure*<sup>CD</sup>.

**Domaines.** Destruction, Domination.



# GRAND INQUISITEUR 3

**Humain Prêtre 3 de Saint Cuthbert**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 3d8+6 (23 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 21 (+1 Dex, +8 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte** : +2/+2

**Attaque** : morgenstern de maître (+3 corps à corps, 1d8) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance** : morgenstern de maître (+3 corps à corps, 1d8) ; ou arbalète légère de maître (+4 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : châtiment (1/jour)

**Particularités** : sorts, domaines, incantation spontanée (blessures), intimidation des morts-vivants (5/jour)

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +5, Vol +6

**Caractéristiques** : For 10, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 16, Cha 14

**Compétences** : Concentration (6) +8, Connaissances (mystères) (6) +7, Connaissances (religion) (6) +7, Diplomatie (6) +8

**Dons** : Destruction devotion<sup>CC</sup>, Ecole renforcée (enchantement), Ecole supérieure (enchantement), Puissance magique divine<sup>CD</sup>, Rechargement rapide

**Langues** : Commun, Draconien

**Environnement** : tous

**Organisation sociale** : conclave (5-20)

**Facteur de puissance** : 3

**Équipement** : morgenstern de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux, écu en acier de maître, harnois de maître, sac à dos d'équipement d'aventurier, symbole divin en argent, 20 pp

**Alignement** : loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts préparés* (4/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les enchantements). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, purification de nourriture et d'eau* ; 1<sup>er</sup> – *Détection du Chaos, imprécation, injonction, mauvais augure*<sup>CD</sup> ; 2<sup>e</sup> – *Bewildering visions*<sup>CC</sup>, *divine presence*<sup>CC</sup>, *discours captivant*.

**Domaines**. Destruction, Domination.

## GRAND INQUISITEUR 4

**Humain Prêtre 4 de Saint Cuthbert**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 4d8+8 (29 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 22 (+1 Dex, +9 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +3/+3

**Attaque :** morgenstern de maître (+4 corps à corps, 1d8) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

**Attaque à outrance :** morgenstern de maître (+4 corps à corps, 1d8) ; ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** châtiment (1/jour)

**Particularités :** sorts, domaines, incantation spontanée (blessures), intimidation des morts-vivants (5/jour)

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +7, Vol +8

**Caractéristiques :** For 10, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 17, Cha 14

**Compétences :** Concentration (7) +9, Connaissances (mystères) (7) +8, Connaissances (religion) (7) +8, Diplomatie (7) +9

**Dons :** Destruction devotion<sup>CC</sup>, Ecole renforcée (enchantement), Ecole supérieure (enchantement), Puissance magique divine<sup>CD</sup>, Rechargement rapide

**Langues :** Commun, Draconien

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** conclave (5-20)

**Facteur de puissance :** 4

**Équipement :** morgenstern de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux, écu en acier de maître, *harnois* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, symbole divin en argent, *baguette de soins légers*, 20 pp

**Alignement :** loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (5/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les enchantements). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, purification de nourriture et d'eau, summon holysymbol<sup>CC</sup>* ; 1<sup>er</sup> – *Détection du Chaos, impede<sup>CC</sup>, imprécation, injonction, mauvais augure<sup>CD</sup>* ; 2<sup>e</sup> – *Bewildering visions<sup>CC</sup>, divine presence<sup>CC</sup>, discours captivant, zone de vérité.*

**Domaines.** Destruction, Domination.

# GRAND INQUISITEUR 5

**Humain Prêtre 4 / Inquisiteur de la foi 1 de Saint Cuthbert**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 5d8+10 (36 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +3/+3

**Attaque :** morgenstern de maître (+4 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+5 distance, 1d8+1/19-20)

**Attaque à outrance :** morgenstern de maître (+4 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+5 distance, 1d8+1/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** châtiment (1/jour)

**Particularités :** sorts, domaines, incantation spontanée (blessures), intimidation des morts-vivants (5/jour), *détection du Mal*

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +7, Vol +10

**Caractéristiques :** For 10, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 17, Cha 14

**Compétences :** Concentration (8) +10, Connaissances (mystères) (7) +8, Connaissances (religion) (7) +8, Diplomatie (7) +11, Psychologie (5) +8

**Dons :** Destruction devotion<sup>CC</sup>, Ecole renforcée (enchantement), Ecole supérieure (enchantement), Puissance magique divine<sup>CD</sup>, Rechargement rapide

**Langues :** Commun, Draconien

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** conclave (5-20)

**Facteur de puissance :** 5

**Équipement :** morgenstern de maître, *arbalète légère* +1, 20 carreaux, *écu en acier* +1, *harnois* +1, *gilet de résistance* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, symbole divin en argent, *baguette de soins légers*, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de communication avec les morts*, 20 pp

**Alignement :** loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (5/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +2 pour les enchantements). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, purification de nourriture et d'eau, summon holy symbol<sup>CC</sup>* ; 1<sup>er</sup> – *Détection du Chaos, impede<sup>CC</sup>, imprécation, injonction, mauvais augure<sup>CD</sup>* ; 2<sup>e</sup> – *Bewildering visions<sup>CC</sup>, divine presence<sup>CC</sup>, discours captivant, zone de vérité* ; 3<sup>e</sup> – *Détection des pensées, dévastation<sup>CD</sup>, flammes de la foi<sup>CD</sup>*.

**Domaines.** Destruction, Domination, Inquisition.



## GRAND INQUISITEUR 6

**Humain Prêtre 4 / Inquisiteur de la foi 2 de Saint Cuthbert**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+12 (42 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 23 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +4/+4

**Attaque :** morgenstern de maître (+5 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+6 distance, 1d8+1/19-20)

**Attaque à outrance :** morgenstern de maître (+5 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+6 distance, 1d8+1/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** châtiment (1/jour)

**Particularités :** sorts, domaines, incantation spontanée (blessures), intimidation des morts-vivants (5/jour), *détection du Mal*, immunité aux charmes

**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +7, Vol +12

**Caractéristiques :** For 10, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 19, Cha 14

**Compétences :** Bluff(5) +7, Concentration(9) +11, Connaissances (mystères) (7) +8, Connaissances (religion) (7) +8, Déguisement +2 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (7) +13, Intimidation +4, Psychologie (5) +9

**Dons :** Destruction devotion<sup>CC</sup>, Ecole renforcée (enchantement), Ecole supérieure (enchantement), Holy potency<sup>CC</sup>, Puissance magique divine<sup>CD</sup>, Rechargement rapide

**Langues :** Commun, Draconien

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** conclave (5-20)

**Facteur de puissance :** 6

**Équipement :** morgenstern de maître, *arbalète légère* +1, 20 carreaux, *écu en acier* +1, *harnois* +1, *gilet de résistance* +1, *perle de Sagesse* +2, sac à dos d'équipement d'aventurier, symbole divin en argent, *baguette de soins légers*, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de communication avec les morts*, 30 pp

**Alignement :** loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts préparés* (5/4+1/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +2 pour les enchantements). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, purification de nourriture et d'eau, summon holy symbol<sup>CC</sup>* ; 1<sup>er</sup> – *Détection du Chaos, impede<sup>CC</sup>, imprécation, injonction, mauvais augure<sup>CD</sup>* ; 2<sup>e</sup> – *Bewildering visions<sup>CC</sup>, divine presence<sup>CC</sup>, discours captivant, vengeance divine<sup>CD</sup>, zone de vérité* ; 3<sup>e</sup> – *Détection des pensées, dévastation<sup>CD</sup>, flammes de la foi<sup>CD</sup>, visage divin mineur<sup>CD</sup>*.

**Domaines.** Destruction, Domination, Inquisition.



# GRAND INQUISITEUR 7

**Humain Prêtre 4 / Inquisiteur de la foi 3 de Saint Cuthbert**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 7d8+14 (49 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 24 (+1 Dex, +9 armure, +3 bouclier, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +5/+5

**Attaque :** morgenstern de maître (+6 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+7 distance, 1d8+1/19-20)

**Attaque à outrance :** morgenstern de maître (+6 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+7 distance, 1d8+1/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** châtiment (1/jour)

**Particularités :** sorts, domaines, incantation spontanée (blessures), intimidation des morts-vivants (6/jour), *détection du Mal*, immunité aux charmes, transpercer les illusions

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +8, Vol +12

**Caractéristiques :** For 10, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 19, Cha 16

**Compétences :** Bluff (5) +8, Concentration (10) +12, Connaissances (mystères) (7) +8, Connaissances (religion) (7) +8, Déguisement +3 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (7) +14, Intimidation (5) +10, Psychologie (5) +9

**Dons :** Destruction devotion<sup>CC</sup>, Ecole renforcée (enchantement), Ecole supérieure (enchantement), Holy potency<sup>CC</sup>, Puissance magique divine<sup>CD</sup>, Rechargement rapide

**Langues :** Commun, Draconien

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** conclave (5-20)

**Facteur de puissance :** 7

**Équipement :** morgenstern de maître, *arbalète légère* +1, 20 carreaux, *écu en acier* +1, *harnois* +1, *gilet de résistance* +1, *perle de Sagesse* +2, *cape de Charisme* +2, *anneau de protection* +1, sac à dos d'équipement d'aventurier, symbole divin en argent, *baguette de soins légers*, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de communication avec les morts*, 40 pp

**Alignement :** loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts préparés* (6/5+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, +2 pour les enchantements). 0 – *Création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, purification de nourriture et d'eau, summon holy symbol<sup>CC</sup>* ; 1<sup>er</sup> – *Anathème, détection du Chaos, impede<sup>CC</sup>, imprécation, injonction, mauvais augure<sup>CD</sup>* ; 2<sup>e</sup> – *Bewildering visions<sup>CC</sup>, divine presence<sup>CC</sup>, discours captivant, vengeance divine<sup>CD</sup>, zone de vérité* ; 3<sup>e</sup> – *Détection des pensées, dévastation<sup>CD</sup>, flammes de la foi<sup>CD</sup>, visage divin mineur<sup>CD</sup>* ; 4<sup>e</sup> – *Détection du mensonge, domination, puissance divine.*

**Domaines.** Destruction, Domination, Inquisition.



# GRAND INQUISITEUR 8

**Humain Prêtre 4 / Inquisiteur de la foi 4 de Saint Cuthbert**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 8d8+16 (55 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 25 (+1 Dex, +9 armure, +4 bouclier, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 24

**Attaque de base/lutte :** +6/+6

**Attaque :** morgenstern de maître (+7 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+8 distance, 1d8+1/19-20)

**Attaque à outrance :** morgenstern de maître (+7/+2 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+8/+3 distance, 1d8+1/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** châtiment (1/jour)

**Particularités :** sorts, domaines, incantation spontanée (blessures), intimidation des morts-vivants (6/jour), *détection du Mal*, immunité aux charmes, transpercer les illusions, transpercer les déguisements

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +8, Vol +14

**Caractéristiques :** For 10, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 20, Cha 16

**Compétences :** Bluff (5) +11, Concentration (11) +13, Connaissances (mystères) (7) +8, Connaissances (religion) (10) +11, Déguisement +6 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (7) +17, Intimidation (7) +15, Psychologie (5) +10

**Dons :** Destruction devotion<sup>CC</sup>, Ecole renforcée (enchantement), Ecole supérieure (enchantement), Holy potency<sup>CC</sup>, Puissance magique divine<sup>CD</sup>, Rechargement rapide

**Langues :** Commun, Draconien

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** conclave (5-20)

**Facteur de puissance :** 8

**Équipement :** morgenstern de maître, *arbalète légère* +1, 20 carreaux, *écu en acier* +2, *harnois* +1, *gilet de résistance* +1, *perle de Sagesse* +2, *cape de Charisme* +2, *anneau de protection* +1, *serre-tête de persuasion*, sac à dos d'équipement d'aventurier, symbole divin en argent, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de communication avec les morts*, *parchemin d'ancre dimensionnelle*, *parchemin de don des langues*, 30 pp

**Alignement :** loyal neutre

**Ajustement de niveau :** -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts préparés* (6/6+1/4+1/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +2 pour les enchantements). 0 – *Création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, purification de nourriture et d'eau, summon holy symbol<sup>CC</sup>* ; 1<sup>er</sup> – *Anathème, détection du Chaos, impede<sup>CC</sup>, imprécation, injonction, mauvais augure<sup>CD</sup>, sanctuaire* ; 2<sup>e</sup> – *Bewildering visions<sup>CC</sup>, divine presence<sup>CC</sup>, discours captivant, vengeance divine<sup>CD</sup>, zone de vérité* ; 3<sup>e</sup> – *Détection des pensées, dévastation<sup>CD</sup>, flammes de la foi<sup>CD</sup>, négation de l'invisibilité, visage divin mineur<sup>CD</sup>* ; 4<sup>e</sup> – *Détection du mensonge, domination, puissance divine, soins intensifs.*

**Domaines.** Destruction, Domination, Inquisition.

# GRAND INQUISITEUR 9

**Humain Prêtre 4 / Inquisiteur de la foi 5 de Saint Cuthbert**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 9d8+18 (62 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 26 (+1 Dex, +10 armure, +4 bouclier, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte** : +6/+6

**Attaque** : morgenstern de maître (+7 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+8 distance, 1d8+1/19-20)

**Attaque à outrance** : morgenstern de maître (+7/+2 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+8/+3 distance, 1d8+1/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : châtiment (1/jour)

**Particularités** : sorts, domaines, incantation spontanée (blessures), intimidation des morts-vivants (6/jour), *détection du Mal*, immunité aux charmes, transpercer les illusions, transpercer les déguisements, immunité aux coercitions

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +9, Vol +15

**Caractéristiques** : For 10, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 20, Cha 16

**Compétences** : Bluff (5) +11, Concentration (12) +14, Connaissances (mystères) (7) +8, Connaissances (religion) (12) +13, Déguisement +6 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (7) +17, Intimidation (10) +18, Psychologie (5) +10

**Dons** : Destruction devotion<sup>CC</sup>, Ecole renforcée (enchantement), Ecole supérieure (enchantement), Holy potency<sup>CC</sup>, Puissance magique divine<sup>CD</sup>, Rechargement rapide, Spontaneous domains<sup>CC</sup>

**Langues** : Commun, Draconien

**Environnement** : tous

**Organisation sociale** : conclave (5-20)

**Facteur de puissance** : 9

**Équipement** : morgenstern de maître, *arbalète légère* +1, 20 carreaux, *écu en acier* +2, *harnois* +2, *gilet de résistance* +2, *perle de Sagesse* +2, *cape de Charisme* +2, *anneau de protection* +1, *serre-tête de persuasion*, sac à dos d'équipement d'aventurier, symbole divin en argent, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de communication avec les morts*, *parchemin d'ancre dimensionnelle*, *parchemin de don des langues*, *parchemin de symbole de douleur*, *parchemin d'annulation d'enchantement*, 10 pp

**Alignement** : loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 9. *Sorts préparés* (6/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1\* ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +2 pour les enchantements). 0 – *Création d'eau*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *lecture de la magie*, *purification de nourriture et d'eau*, *summon holy symbol*<sup>CC</sup> ; 1<sup>er</sup> – *Anathème*, *impede*<sup>CC</sup>, *imprécation*, *injonction*, *mauvais augure*<sup>CD</sup>, *sanctuaire* ; 2<sup>e</sup> – *Bewildering visions*<sup>CC</sup>, *divine presence*<sup>CC</sup>, *discours captivant*, *vague de tristesse*<sup>CD</sup>, *vengeance divine*<sup>CD</sup> ; 3<sup>e</sup> – *Dévastation*<sup>CD</sup>, *flammes de la foi*<sup>CD</sup>, *négation de l'invisibilité*, *visage divin mineur*<sup>CD</sup> ; 4<sup>e</sup> – *Déclamation*<sup>CD</sup>, *retour macabre*<sup>CD</sup>, *soins intensifs* ; 5<sup>e</sup> – *Force du colosse*, *marque de la justice*.

\* : les sorts de domaines peuvent être lancés de façon spontanée, au choix parmi tous les domaines disponibles, et ne sont par conséquent pas préparés

**Domaines.** Destruction, Domination, Inquisition.



# GRAND INQUISITEUR 10

**Humain Prêtre 4 / Inquisiteur de la foi 6 de Saint Cuthbert**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 10d8+20 (68 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 26 (+1 Dex, +10 armure, +4 bouclier, +1 parade), contact 12, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte** : +7/+7

**Attaque** : morgenstern de maître (+8 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+9 distance, 1d8+1/19-20)

**Attaque à outrance** : morgenstern de maître (+8/+3 corps à corps, 1d8) ; ou *arbalète légère* +1 (+9/+4 distance, 1d8+1/19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : châtiment (1/jour)

**Particularités** : sorts, domaines, incantation spontanée (blessures), intimidation des morts-vivants (6/jour), *détection du Mal*, immunité aux charmes, transpercer les illusions, transpercer les déguisements, immunité aux coercitions, forcer le changement de forme

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +10, Vol +17

**Caractéristiques** : For 10, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 22, Cha 16

**Compétences** : Bluff (5) +11, Concentration (13) +15, Connaissances (mystères) (7) +8, Connaissances (religion) (13) +14, Déguisement +6 (+2 pour jouer un rôle), Diplomatie (7) +17, Intimidation (13) +21, Psychologie (6) +12

**Dons** : Destruction devotion<sup>CC</sup>, Ecole renforcée (enchantement), Ecole supérieure (enchantement), Holy potency<sup>CC</sup>, Puissance magique divine<sup>CD</sup>, Rechargement rapide, Spontaneous domains<sup>CC</sup>

**Langues** : Commun, Draconien

**Environnement** : tous

**Organisation sociale** : conclave (5-20)

**Facteur de puissance** : 10

**Équipement** : morgenstern de maître, *arbalète légère* +1, 20 carreaux, *écu en acier* +2, harnois +2, gilet de résistance +2, *perle de Sagesse* +4, cape de Charisme +2, *anneau de protection* +1, *serre-tête de persuasion*, sac à dos d'équipement d'aventurier, symbole divin en argent, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin de communication avec les morts*, *parchemin d'ancre dimensionnelle*, *parchemin de don des langues*, *parchemin de symbole de douleur*, *parchemin d'annulation d'enchantement*, *parchemin d'exécution*, 10 pp

**Alignement** : loyal neutre

**Ajustement de niveau** : -

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts préparés* (6/6+1/6+1/4+1/4+1/3+1\* ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort, +2 pour les enchantements). 0 – *Création d'eau*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *lecture de la magie*, *purification de nourriture et d'eau*, *summon holy symbol*<sup>CC</sup> ; 1<sup>er</sup> – *Anathème*, *impede*<sup>CC</sup>, *imprécation*, *injonction*, *mauvais augure*<sup>CD</sup>, *sanctuaire* ; 2<sup>e</sup> – *Bewildering visions*<sup>CC</sup>, *divine presence*<sup>CC</sup>, *discours captivant*, *silence*, *vague de tristesse*<sup>CD</sup>, *vengeance divine*<sup>CD</sup> ; 3<sup>e</sup> – *Dévastation*<sup>CD</sup>, *flammes de la foi*<sup>CD</sup>, *négation de l'invisibilité*, *visage divin mineur*<sup>CD</sup> ; 4<sup>e</sup> – *Déclamation*<sup>CD</sup>, *retour macabre*<sup>CD</sup>, *rudolement*<sup>CD</sup>, *soins intensifs* ; 5<sup>e</sup> – *Colonne de feu*, *force du colosse*, *marque de la justice*.

\* : les sorts de domaines peuvent être lancés de façon spontanée, au choix parmi tous les domaines disponibles, et ne sont par conséquent pas préparés

**Domaines**. Destruction, Domination, Inquisition.