

La Chantesprit de Lithandra

Collines ondulantes, balayées par une pluie douce mais glaciale. Le voile noir de la nuit recouvre la contrée entière. De temps à autre, l'horizon s'illumine brièvement. Quelques battements de paupière plus tard, le bas et sourd roulement de tonnerre se faisait entendre.

Par la lumière de ma lanterne, je peux à peine distinguer le sentier qui me conduira chez moi. Malgré tout, je presse le pas, car le danger est omniprésent, particulièrement dans cette région de la campagne.

Les arbres de la forêt se dressent hauts et droits à ma gauche, tels les murs d'une ancienne et mystérieuse cité sombre.

Le vent souffle à travers les cimes de arbres et la légère pluie toujours plus froide continue de s'abattre doucement sur mon visage. J'entends l'hurllement du vent devenir de plus en plus puissant. Je continue résolument.

Aussi subitement qu'il avait commencé, le bruit s'éteint.

La pluie devient plus forte alors que je m'approche de l'endroit où la forêt s'arrête. A une centaine de pas de moi, je peux distinguer le Roc des Sidhe, un repère bien connu des voyageurs.

Est-ce une silhouette en robe blanche que j'y vois dessus? Je plisse les yeux, pour tenter de mieux voir à travers la pluie devenue encore plus forte. J'ai du halluciner, car je ne vois plus de silhouette.

Tout à coup, un éclat de lumière intense aveugle mes yeux et un vacarme tel mille marteaux dans les forges de l'enfer m'assourdit! Je sens une chaleur infernale s'enrouler autour de moi, alors que mon corps est parcouru d'un spasme violent.

Douleur brûlante.

Ténèbres.

Néant.

Je ne sais pas combien de temps a passé quand je me relève enfin. Je n'arrive à dire s'il fait jour ou nuit, tout est enveloppé dans une brume épaisse et je peux difficilement percevoir ce qui m'entoure.

La plus belle voie que j'aie jamais entendue me parle de derrière moi.

Derrière moi?

- Talsin Veyed, seigneur exilé de Permitra, auriez-vous l'obligeance de me suivre?

Par les neufs enfers! Comment se fait-il qu'elle sache mon nom?

Je décide de me retourner afin de faire face à mon interlocutrice.

Quelque chose cloche.

Mon corps ne répondit pas de la manière qu'il aurait du. Je m'étais retourné avant même de m'y être résolu définitivement!

Soudainement, une pensée agresse mon esprit. Le choc et l'horreur de sa signification m'aurait coupé le souffle!

Je baisse lentement le regard et vois, à travers l'opaque brume, mon corps carbonisé, à quelques pas en dessous de moi, fumant toujours!

Il semblerait donc que les druides aient pu achever leur vengeance puérole...

Doucement, je me concentre sur le visage d'une magnifique femme vêtue d'une robe blanche. Elle me regarde comme ma mère me regardait quand j'étais petit... mais elle était morte il y a longtemps...

Elle attend ma réponse, en chantonnant une douce et mélancolique mélodie qui me semble quelque peu familière.

- Pourquoi pas, je devine que je n'ai pas vraiment le choix?

Elle sourit faiblement. De son œil gauche coulent trois larmes.

- Il est bon de vous entendre parler de la sorte, d'autres comme vous nous auraient causé bien des difficultés.

Elle se retourne, chantante, et s'enfonce dans gentiment dans la brume grise, qui se referme lentement derrière elle...

Je sens un désir irrésistible de suivre sa voix dans l'inconnu!

Les prêtresses de Lithandra sont reconnues de par-delà les frontières pour leurs voies mystérieuses et cristallines qu'elles mettent au service de leur déesse, celle qui juge les âmes devant entrer dans l'au-delà.

Il arrive en de rares occasions que certaines d'entre elles disparaissent abruptement. Souvent, cela ressemble à un accident mortels, dans lequel le corps ne peut être retrouvé. Tout ce dont les autres peuvent être sûr, c'est que seul l'écho de la magnifique voix résonnera dès cette nuit dans les mémoires de gens, telle un souvenir fantomatique...

Lithandra ne sacrifierait jamais une de ses prêtresses si ce n'était pour des desseins plus grands. Effectivement, ces femmes sont appelées au service personnelle de la déesse de la mort.

Lorsqu'elles ne guident pas les âmes perdues ou qu'elles ne tentent pas de convertir des âmes corrompues, les Chantesprits servent le plus souvent en tant que messagers ou

prophétesses, bien qu'en de rares occasions l'on prétende qu'elles aient assassiné des disciples problématiques de dieux rivaux. En général, elles travaillent seul, car leur faible nombre ne permet pas des actions coopératives de grande envergure auxquelles elles ne sont de toute façon pas destinées.

Lorsqu'elle n'effectue pas de tâche particulière, une Chantesprit hante les contrées, parfois se rapprochant des lieux habités lorsque quelqu'un s'apprête à mourir, particulièrement si cette personne avait rendu des services à la déesse. Les proches du moribond entendent alors parfois un faible hurlement au loin, semblable au bruit du vent soufflant à travers une fente de porte. Il est par contre extrêmement rare d'apercevoir une Chantesprit.

De par leurs comportement mystérieux, les gens du peuple considèrent ces annonciatrices de la mort comme une mauvaise augure. Ils ignorent que ces femmes fantomatiques ne font rien d'autre que surveiller le départ des âmes, l'hurllement étant un rappel à celle-ci qu'elle doit aller trouver Lithandra.

Plus une Chantesprit sert Lithandra, plus elle sera en contact avec le monde des esprits, voire l'au-delà. Finalement, elle devient aussi immatérielle que les âmes-mêmes qu'elle guide.

Lithandra, Déesse du Passage est une divinité loyale neutre de la mort. C'est elle qui juge les âmes avant qu'elles quittent le monde des esprits pour rejoindre l'au-delà. Elle veille à ce que l'ordre naturel du cycle de la vie s'accomplisse correctement.

Les âmes des défunts savent instinctivement trouver sa cour. Certaines par contre en sont empêchées ou ne veulent pas, celles-ci sont représentées par les monstres morts-vivants incorporels. Celles-ci tombent souvent sous le joug de la non-vie et hantent le monde des esprits, manifestant parfois sous la forme de fantômes ou de spectres. Dans ces cas, une Chantesprit est envoyée, afin de tenter remettre ces âmes dans l'ordre naturel des choses.

Une prêtresse de Lithandra a accès aux domaines de la mort, de la connaissance et du voyage (ainsi que de musique / art si disponible dans votre monde de campagne).

Dé de vie: d6

Requis

Lithandra ne choisit ces femmes que parmi les prêtresses ayant prouvé leur dévotion pour

elle. Même parmi celles-ci, seules celles avec les plus belles voix sont jamais choisies.

Alignement

Loyal Neutre ou Neutre Stricte

Compétences

Représentation (Chant,...): 10 rangs

Connaissance (Religion): 7 rangs

Dons

Volonté de fer

Talent (Représentation)

Spécial

La caractéristique de classe *musique de barde*

Accès au domaine de la mort

Doit pouvoir lancer des sorts de niveau deux divins *et* profanes

Doit être une **prêtresse** dévouée à Lithandra

Compétences de classe

Les compétences de la Chantesprit de Lithandra (et les caractéristiques dont chacune dépend) sont: Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Déplacement Silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag), Perception Auditive (Sag), Représentation (Cha) et Scrutation (Int; compétence réservée).

Points de compétence à chaque niveau: 4 + modificateur d'Int

Caractéristiques de la classe

Armes et Armures. Les prêtresses de Lithandra (et c'est d'autant plus vrai pour les Chantesprits) renoncent à toute utilisation d'armes et armures physiques, sauf la dague cérémonielle (même caractéristiques que la dague normale), en signe de confiance qu'elles placent dans les pouvoirs que leur offre leur déesse. Celles qui ne témoignent pas cette confiance totale se voient privées de tous leurs pouvoirs surnaturels (sauf musique de barde, mais y.c. les chants de **Sombre Litanie**) et magiques liées à Lithandra, ainsi que de leurs sorts divins et de leur capacité à repousser les morts-vivants jusqu'à ce qu'elles se repentissent.

L'appel de Lithandra: La Chantesprit est encore plus étroitement liée à sa déesse que les autres prêtresses. Les niveaux de

Chantesprit comptent pour déterminer les effets du pouvoir accordé du domaine de la mort (mais pas pour les sorts divins et de domaines). Si elle avait la capacité d'intimider les morts-vivants, elle les repousse désormais, car la non-vie est un affront grotesque à l'ordre naturel des choses. Les niveaux de Chantesprit s'additionnent à tous autres accordant la faculté de repousser/intimider les morts-vivants. Si la Chantesprit ne pouvait pas auparavant repousser les morts-vivants, elle le peut désormais, comme un prêtre de niveau égal aux niveaux de Chantesprit.

Reposes en paix (Su): Quand une Chantesprit rencontre un mort-vivant incorporel, son devoir est de lui rappeler l'ordre naturel des choses, en entonnant un chant mystérieux. Les esprits hostiles à cette requête disposent d'un jet de volonté (DD = résultat d'un jet de représentation) auquel ils peuvent ajouter leur bonus de charisme ainsi que leur valeur de résistance au repoussement des morts-vivants. Si le jet échoue, l'esprit est contraint à suivre la requête et disparaît immédiatement. Si le jet réussit, le mort-vivant ne peut être affecté à nouveau avant 24 heures.

Si une Chantesprit vainc un tel esprit par d'autres moyens, elle doit tout de même chanter ce chant dès que possible. A la fin d'un combat, une Chantesprit doit également chanter pour les esprits amicaux. Si elle néglige d'utiliser ce pouvoir lorsqu'il est nécessaire, elle peut se voir privée de tous ses pouvoirs surnaturels (sauf musique de barde, mais y.c. les chants de **Sombre Litanie**) et magiques liées à Lithandra, ainsi que de ses sorts divins et de sa capacité à repousser les morts-vivants jusqu'à ce qu'elle se repentisse auprès de Lithandra.

L'utilisation de ce pouvoir compte pour une action complexe n'attirant aucune attaque d'opportunité.

Voir les esprits (Su): La Chantesprit apprend à observer les esprits, afin de mieux les connaître quand elle devra les escorter à travers le monde des esprits. Dès à présent, elle peut voir et entendre ce qui se passe dans le plan des esprits (le plan éthéré) dans un rayon de 20m. Rien dans le plan matériel peut l'en empêcher, sauf certains effets de force (décision du MJ). Même si sa vision et son ouïe normales seraient diminués (voire inexistantes), p.ex. lorsqu'elle ferme ses yeux, lors de cécité/surdité, sous les effets d'un sort de *silence* ou de *ténèbres*, même si elle ne dispose plus physiquement des organes en

question, elle verrait toujours encore les esprits, aussi longtemps qu'elle reste consciente.

Sombre Litanie (Su): La Chantesprit découvre les plus sombres musiques alors que sa connexion à la mort se renforce lentement. Au 3^e niveau, elle apprend le *Chant du Désespoir*. Au 6^e niveau elle ajoute le *Chant du Destin* à son répertoire de musiques de barde et finalement, au 10^e niveau elle apprend les notes fatales du *Thrène*. (Voir fin du document pour une description complète de ses chants.)

Cri (Ex): Après de nombreuses années d'entraînement intensif de la voix, la Chantesprit maîtrise sa voix à un tel degré qu'elle peut émettre un cône de vibrations soniques concentrées. L'attaque débute au niveau de la bouche et s'étend en cône sur (7,50m + 1,50/2 niveaux de Chantesprit) devant elle. Les créatures dans la zone d'effet peuvent tenter un jet de réflexes (DD 15 + mod. de cha) pour n'obtenir que la moitié des 1d6 dégâts par niveaux de Chantesprit qu'inflige ce pouvoir.

Ce pouvoir est utilisable une fois par jour et nécessite une action simple.

Corps d'esprit (Su): Lithandra enseigne à ses disciples comment prendre la forme d'un esprit, afin qu'elles comprennent mieux les âmes des morts. La Chantesprit peut devenir incorporelle pour un nombre d'heures égales à son niveau de Chantesprit + mod. de sag. Ce temps peut être réparti en plusieurs parts, mais chacune compte pour au moins 10 minutes. L'activation ou la désactivation de cette aptitude est une action simple.

Suivre les esprits (Su): La Chantesprit est maintenant prête à accompagner les âmes dans le monde des esprits. Elle peut passer dans l'éther pour une action de déplacement et revenir pour une action libre. Elle peut rester dans le plan éthéré pour un nombre d'heures égales à ses niveaux de Chantesprit + mod. de sag. Ce temps peut être réparti en plusieurs utilisations, mais chacune compte pour au moins 10 minutes.

Service éternel (Ex): Une Chantesprit ne subit plus les effets du vieillissement, et devient immunisée contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'elle aurait déjà pu subir ne sont pas effacés pour autant. Elle acquiert tous les bénéfices en termes de bonus liés à l'âge. Elle meurt toujours de vieillesse lorsque son heure vient, à un âge deux fois plus élevé que celui

qui fut déterminé à la création du personnage. Par contre, à partir du moment où son espérance de vie originelle expire, les souvenirs de la vie de la Chantesprit (sauf ceux liés directement à ses caractéristiques de classes et à son devoir) deviennent progressivement plus flous et elle aura des difficultés à se rappeler quoi que ce soit de spécifique. Pour se remémorer un souvenir, elle doit réussir un jet de concentration basé sur la sagesse au lieu de la constitution (DD 1/5 années passées).

Appel d'esprits (Su): La Chantesprit peut appeler à elle une âme errante à l'aide d'une douce mélodie, après quoi elle devra l'aider à trouver le repos. Traitez cette faculté comme une création d'Allip (*BM* p.16) qui obéit les moindres ordres de la Chantesprit pendant un nombre de rounds égal à (niveaux de Chantesprit + mod. de cha). Une fois l'aide fournie ou le combat achevé, la Chantesprit doit se servir de l'aptitude **Reposes en paix** (que l'Allip ait survécu ou pas n'est pas important). Si elle ne le faisait pas, Lithandra pourrait être offensée et la punir de la même façon que lorsqu'elle utilise des armes ou une armure. Si la Chantesprit perd conscience ou meurt, les réactions de l'Allip sont décidées par le MJ jusqu'à la fin de la durée de ce pouvoir, après quoi il retourne dans le monde des esprits. L'appel prend une action complexe qui attire des attaques d'opportunité. Utilisable une fois par jour.

Hurllement (Ex): La Chantesprit maîtrise sa voix tant qu'elle peut émettre un son si aigu et puissant qu'il assourdit et hébète toutes les victimes trop proches. Toute créature possédant le sens de l'ouïe (sauf la Chantesprit) dans un rayon de 10 mètres et qui entend cet hurlement doit réussir un jet de vigueur (DD 18 + mod. de cha.) ou être rendue sourde jusqu'à ce qu'elle reçoive un traitement adéquat. De plus, les victimes sont hébétées pour 1d4 + mod. de cha. Rounds. Cette aptitude peut être utilisée une fois par jour. Elle nécessite une action simple et attire des attaques d'opportunité.

L'essence des esprits: Après un si long contact avec les âmes et le monde des esprits, la Chantesprit en adopte l'essence même. Elle est désormais considérée incorporelle (gagnant le sous-type "incorporel") et n'est plus limitée dans la durée du pouvoir **Suivre les esprits**.

Sombre Litanie

Chant du Désespoir (Su): Tous ceux à moins de 10m qui entendent ce chant pendant un round entier (même s'ils ne comprennent pas le sens des mots) doivent effectuer un jet de volonté (DD résultat du jet de représentation). Ceux qui échouent sont secoués (pénalité de moral de -2 aux jets de sauvegarde, attaque, dégâts d'armes, de caractéristiques et de compétence). Ceci dure aussi longtemps que la Chantesprit chante et encore 5 rounds après. Les victimes qui résistent aux effets du chant doivent relancer à chaque round avec un bonus de + 5 (refaites le jet de représentation à chaque round ou une victime tente de résister). Lorsqu'elle chante, la Chantesprit ne peut effectuer d'autres action basé sur la voix, sauf le *Chant du Destin* (si elle le connaît déjà). Il s'agit d'un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental, terreur].

Chant du Destin (Su): La Chantesprit doit être en train de chanter le *Chant du Désespoir* avant d'entonner celui-ci. Elle modifie les mots du chant de telle sorte qu'une cible perçoive les paroles d'une manière encore plus effrayante. La victime doit réussir un jet de volonté (DD résultat du jet de représentation de ce tour) ou devenir apeurée et fuir pendant un round par niveau de Chantesprit. Les autres continuent d'être sous les effets du *Chant du Désespoir*. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [langage, mental, terreur].

Thrène (Su): Ce chant macabre nécessite 3 rounds entiers à chanter. Lorsque la dernière note extincitrice de vie est vocalisée, 10d8 dés de vie de créatures vivantes dans un rayon de 10m doivent effectuer un jet de volonté (DD moitié du résultat d'un jet de représentation). Celles qui échouent meurent, celles qui réussissent s'enfuient pendant 10 rounds. Les créatures avec le moins de dés de vie sont affectées les premières; parmi celles avec le même nombre de DV, celles qui sont le plus proche sont affectées les premières.

En chantant, la Chantesprit ne peut entreprendre d'autres actions basées sur la voix. Si elle est blessée pendant qu'elle accomplit ce chant, elle doit réussir un jet de concentration ou recommencer à nouveau. Le *Thrène* éteint la voix de la Chantesprit jusqu'à ce qu'elle puisse se reposer pendant au moins 8 heures. Ceci empêche l'utilisation de toute action basée sur la voix pendant cette période.

Il s'agit d'un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental, mort].

La Chantesprit de Lithandra

Niveau	BAB	Réf	Vig	Vol	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	L'appel de Lithandra
2	+1	+0	+0	+3	Reposes en paix, Voir les esprits
3	+2	+1	+1	+3	Sombre Litanie (<i>Chant du Désespoir</i>)
4	+3	+1	+1	+4	Cri
5	+3	+1	+1	+4	Corps d'esprit
6	+4	+2	+2	+5	Sombre Litanie (<i>Chant du Destin</i>)
7	+5	+2	+2	+5	Suivre les Esprits
8	+6	+2	+2	+6	Service éternel, Appel d'esprit
9	+6	+3	+3	+6	Hurlement
10	+7	+3	+3	+7	Sombre Litanie (Thrène), L'essence des esprits