



NE POUR SERVIR

Un Internet plus par James Wyatt traduit par Steff pour *Les gardiens de la foi*

Le guide pour les prêtres et les paladins : les gardiens de la foi propose aux prêtres différentes possibilités de saintes (et maudites) quêtes/missions pour lesquelles ils peuvent être sollicités ou qui peuvent leur être imposées d'accomplir au nom de leur foi. Ces quêtes peuvent constituer des accroches intéressantes pas seulement pour les personnages prêtres mais aussi pour tout autre pj ayant prêté allégeance à son dieu tutélaire.

Bien sûr, chaque dieu à ses propres objectifs, ce qui donne beaucoup de variété dans la nature de ces quêtes. De plus, comme le précise l'ouvrage *Les gardiens de la foi*, différentes églises d'un même culte peuvent favoriser des aspects distincts des attributions d'une même divinité et par là même proposer des quêtes totalement dissemblables.

Vous pourrez trouver ci-après plusieurs suggestions qui vous sont proposées déité par déité, ceci vous permettra de disposer d'une base solide pour motiver un joueur incarnant un ecclésiastique ou simplement un personnage pieux à s'engager dans votre prochaine aventure. Pour les Mds n'utilisant pas les dieux de l'univers de Greyhawk, sachez que vous pourrez utiliser ces idées avec les dieux des Royaumes Oubliés en utilisant le tableau de conversion (page 9) existant dans le *Livre d'univers* correspondant.

Boccob, dieu de la Magie

Accomplir des quêtes intégrant la magie, le savoir ou la connaissance peut revêtir bien des formes. Récupérer des grimoires perdus, des parchemins égarés ou des codex oubliés ou même redécouvrir une antique bibliothèque et créer un objet extraordinaire original, tout ceci peut constituer de bons exemples de missions religieuses. Découvrir un artefact rare ou unique pour le préserver d'une destruction certaine par une faction antagoniste. Déterrer d'anciens secrets perdus, préserver l'équilibre cosmique par une action préventive contre l'ascension du Bien, du Mal, de la Loi ou du Chaos, tout en s'assurant que le camp adverse ne prenne pas l'ascendant sur l'autre. Boccob en tant que dieu cryptique est souvent incompréhensible dans ses desseins, ainsi il pourra lancer les pjs dans des quêtes qui probablement seront tout aussi impénétrables.

Correllon Larethian, dieu des elfes

Aider la race elfe dans son ensemble est un aspect prépondérant des quêtes proposées par ce dieu. Ainsi, il est

possible de soutenir une armée elfe contre une bande d'orques ou une armée humaine maléfique décidée à raser une forêt proche. Ou encore de servir d'ambassadeurs dans une mission de pourparler avec une nation voisine, de récupérer un artefact antique d'une civilisation elfique perdue. Certaines quêtes viennent naturellement à l'esprit quand on sert le dieu protecteur des elfes et de la vie comme s'opposer au grand dessein de Grumsh de destruction de la race elfique ou lutter contre ses serviteurs, ou même renverser des dirigeants humains tyranniques cherchant à asservir le peuple elfe.

Elhonna, déesse des bois et des forêts

Protéger les espaces boisés, exécuter un monstre maléfique en maraude s'adonnant à une débauche de destruction dans la campagne environnante, persuader des bûcherons de ne pas toucher à un bosquet sacré, sauver une créature sylvestre qui a été capturée ou défendre une communauté de fées d'une agression caractérisée, tout ceci constitue des exemples de quêtes légitimes pour cette déesse. Des missions de diplomatie sont aussi possibles, tel qu'une ambassade de paix pour calmer les tensions entre des centaures querelleurs et des humains ou des elfes belliqueux, ou encore une proposition d'alliance contre un ennemi maléfique commun. Partir en quête des lumières d'un esprit puissant et ancien comme un sylvanien, une nymphe ou une dryade vieille de mille ans. Chercher religieusement un lieu empreint d'une antique sagesse comme une chapelle sacrée entièrement constituée d'une essence inconnue et se trouvant dans la plus haute cime d'un chêne millénaire semblant pousser jusqu'au ciel.

Érythnul, dieu du carnage

Installez la désolation, prenez le contrôle d'une organisation, d'une localité ou d'une nation (de préférence en tuant le dirigeant en place), détruisez tout espoir de paix entre deux nations en exécutant les diplomates ou mieux mettez fin à un ordre de paladins redresseurs de tort en les massacrant tous jusqu'au dernier. Anéantissez une communauté religieuse de

Développement et conception additionnels


Éditeurs : Carrie Bebris
Production Internet : Sue Cook
Développement Internet : Mark Jindra
Conception graphique : Sean Glenn
Cynthia Fliege

Versión française

Traduction : Stéphane Laye
Mise en page : Juliette Chansard

Basé sur les règles originales de *Dungeons & Dragons®*, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu *Dungeons & Dragons®*, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, Forgotten realms, Greyhawk, Wizards of the Coast et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Le logo d20 System est une marque de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Holtzbrinck Publishing. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée Editions et Tilsit Editions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.



Pélor, oblitérez de la surface de la terre un saint artéfact ou une sainte relique de Héironéus ou empêchez un pénible groupe d'aventuriers de les récupérer.

Fharlanghn, dieu du voyage

Choisir des missions qui font voir du pays, qui vous font battre la campagne et découvrir des pays inconnus, rouvrir de nouvelles voies de communication vers des colonies perdues ou des postes-frontières oubliés ou même simplement visiter des nations voisines pour le seul plaisir de mieux comprendre leurs coutumes. Trouver la raison pour laquelle plus personne n'emprunte un haut col de montagne (peut-être une avalanche, des bandits, ou des monstres ?). Mais ces missions peuvent être plus mystiques et moins directives comme le fait de suivre un faucon-pèlerin dans son voyage pour qui sait ? Retrouver un artéfact, un prêtre ou même entreprendre une autre quête.

Garl Brilledor, dieu des gnomes

Aider la race gnome peut revêtir des aspects bien différents. Effrayer des mineurs nains en n'utilisant que des blagues et des farces alors qu'ils tentent de s'infiltrer dans le logis souterrain gnome. Remettre un dirigeant fat et prétentieux à sa place en utilisant la dérision. Repousser un géant en maraude, s'opposer à Kurtulmak le dieu des kobolds. Gagner le premier prix d'un concours récompensé par des objets magiques, en résolvant une complexe énigme cabalistique.

Gruumsh, dieu des orques

Soutenir les efforts de la race orque est un objectif impliquant généralement une bonne dose de violence. Diriger une petite troupe pour aller piller les humains ou les elfes, prendre une place forte tenue par les nains ou repousser des aventuriers provoquant des troubles dans les contrées orques. Défier le prêtre faible en place et devenir Grand-prêtre. S'opposer aux pathétiques fidèles de Corellon Larethian ou de Moradin. Enlever un enfant demi-orque né dans un territoire humain de façon à ce qu'il puisse être élevé à la manière orque par des orques.

Héironéus, dieu de l'honneur

Accomplir des prouesses d'honneur et être valeureux peut s'exprimer de façons différentes. Comme défaire de puissants ennemis maléfiques (parfois d'origine surnaturelle, tels des extérieurs maléfiques ou des morts-vivants), encourager la justice et la vérité, prouver à chacun son honneur et son courage. Ne pas chercher à éviter les confrontations directes et physiques. Partir en quête de saints objets comme des armes ou armures. Combattre inlassablement les suppôts d'Hextor particulièrement les Poings d'Hextor (détaillés dans le supplément

De chair et acier). Défendre la veuve et l'orphelin, aider la princesse en détresse comme le paysan dans le besoin. Punir le coupable et protéger l'innocent.

Hextor, dieu de la tyrannie

Promouvoir l'idée d'une tyrannie universelle peut commencer par des entreprises de plus modeste envergure, telle la conquête d'un village, d'une ville ou d'une nation. Puis se maintenir au pouvoir par la peur, instituer une mafia locale pour terrifier et dominer les quartiers les plus populaires et tirer un "juteux" rançonnement des marchands locaux. Enlever des personnes et les revendre en tant qu'esclave ou les enrôler de force dans une armée au service d'un quelconque roi maléfique. Récupérer des armes ou armures maléfiques. Combattre les fidèles de Héironéus et les paladins où qu'ils soient.

Kord, dieu de la force

Briser les chaînes, qu'elles soient réelles ou symboliques, promouvoir les actes de délivrance sous toutes ses formes telle la libération d'esclaves, ou de captifs, renverser les tyrans, défaire les tortionnaires. Combattre pour le droit à la liberté et à la recherche du bonheur de chacun. Vaincre de puissants et maléfiques ennemis, tel un dragon ou un diable réclamant de réguliers sacrifices. Partir en quête d'objet et de magie améliorant le prêtre, spirituellement ou physiquement, comme une *ceinture de force*. S'opposer aux adeptes d'Hextor, suprême symbole de la tyrannie et d'Érythnul qui fait peu de cas de la liberté.

Moradin, dieu des nains

Fortifier la cause naine est une construction de longue haleine et peut commencer par le soutien d'une armée naine contre les déprédations de pilliers orques d'au-delà la montagne. Négocier avec une communauté elfique locale, reprendre possession de la légendaire et introuvable Hache des seigneurs nains. S'opposer aux vils serviteurs de Gruumsh. Soutenir la légitime reine des nains contre l'usurpateur qui a tué son père. Préserver coûte que coûte l'ordre et la tradition dans la communauté.

Nérull, dieu de la mort

Perpétrer des missions de mort, tuer pour le simple plaisir de tuer. Répandre une peste magique et virulente, traquer un mage qui a trompé la mort depuis trop longtemps. Rechercher la non-vie, devenir une liche, un vampire ou un fantôme. Conduire des hordes de morts-vivants pour massacrer les vivants avant de les relever en morts-vivants.

Obad-hai, dieu de la nature

Préserver le milieu naturel et son équilibre, défendre un bosquet sacré de tout envahissement (maléfique ou

bénéfique), protéger une puissante bête d'une chasse éventuelle (peut-être traqué par un prêtre d'Ehlonna), arrêter le massacre d'une tribu de gobelours par une communauté de fées (et vice-versa). Coopérer avec des druides locaux pour empêcher des mineurs de souiller une montagne encore vierge de toute civilisation, de leurs industrielles et salissantes activités minières.

Olidammara, dieu des roublards

Quelles missions ? Quelles quêtes ? Oldidammara le chaotique attend de ses fidèles qu'ils trouvent eux-mêmes leur propre voie dans la vie. Éventuellement il peut souhaiter que l'on suive l'exemple des plus illustres mais surtout il ne faut pas obéir à leur ordre.

Pélor, dieu du soleil

Devenez le champion de la cause du bien, exécutez de puissantes créatures maléfiques (des morts-vivants ou un monstre répandant la peste), retrouvez de puissants objets bénéfiques (des objets magiques curatifs, de lumière ou pour combattre les morts-vivants), aidez le souffreteux, l'handicapé ou le miséreux. Ne manquez jamais une occasion de montrer vos bonnes intentions. Et opposez-vous sans relâche aux sombres complots ourdis par les adeptes de Nérull ou d'autres dieux maléfiques !

Saint Cuthbert, dieu du châtement

Être un redresseur de torts, recherchez les criminels et traînez-les devant la justice, en un mot accomplissez des hauts-faits de justice. Rétablir l'ordre dans une marche lointaine et sans loi, déceler un serviteur du mal se dissimulant au milieu des fidèles. Venger un assassinat ou tout autre crime perpétré contre l'Église. Récupérer un artefact associé au culte, à la justice ou à la notion de châtement.

Vecna, dieu des secrets

Déterrer de sombres secrets, retrouver de vieux grimoires oubliés de magie maléfique. Faire chanter un puissant notable pour lui faire divulguer son plus terrible secret puis le révéler à tous et de cette manière renverser les dirigeants en place. Corrompre un mage de bonne moralité pour l'amener à étudier des écrits impies et ainsi détruire progressivement sa santé mentale. Retrouver *l'œil* ou *la Main de Vecna* et l'utiliser pour amasser toujours plus de pouvoir personnel.

Wy-Diaz, déesse de la mort et de la magie

Partez en quête de savoir magique, redécouvrez des sorts perdus à jamais ou des processus de création d'artefacts rares. Apprenez le secret pour devenir une liche ou découvrez un puissant grimoire ou objet nécromantique. Créez un objet magique ou faites des recherches pour percer

de nouveaux horizons magiques. Prenez contact sur un plan extérieur avec un magicien mort pour lui faire révéler ses connaissances arcaniques. Enquêtez sur des manifestations magiques étranges.

Yondalla, déesse des halfelins

Aider la race halfelins dans son ensemble est une mission qui peut-être des plus originales. Résoudre une dispute entre des halfelins querelleurs, coordonner les défenses d'une communauté contre les assauts dévastateurs d'une bande de géants, négocier un accord territorial avec un baron humain revêche. S'ériger en défenseur de la communauté lorsque les peuples de grande taille essaient d'utiliser cette supériorité pour abuser des halfelins. Comprendre pourquoi les récoltes sont mauvaises et essayer d'améliorer cette situation. Diriger un groupe d'halfelins dans l'exploration de contrées inconnues pour implanter un nouveau site d'établissement pour la communauté, et pourquoi ne pas guider cette communauté vers le lointain et presque légendaire pays d'origine des halfelins... ou même la fameuse terre promise des petits gens.

À PROPOS DE L'AUTEUR

James Wyatt a écrit une douzaine d'articles pour le magazine *Dragon*© et cinq aventures pour *Dungeon*© avant de rejoindre l'équipe de *Wizard* en janvier 2000. Un de ses plus récents travaux est l'aventure *Speaker in dreams*.

La carrière de créateur de jeux est la cinquième qu'il a embrassé après avoir été successivement auxiliaire pour enfants, travailleur social, rédacteur technique et technicien en Internet. Lui et sa femme Amy, ont un fils de trois ans, Carter

