

Les guérisseurs

Par C. Hettlestad
Traduit par Chania

Les guérisseurs, comme leur nom l'indique, sont destinés à soigner rapidement les autres personnages, lors de parties dans de longues campagnes. Le guérisseur est essentiellement une combinaison de magicien et de prêtre avec une once de guerrier. Il possède cependant aussi une palette de sorts qui lui sont exclusifs (bien que plusieurs puissent être vus chez d'autres), et ne peut changer de classe à sa convenance.

Les prés requis du guérisseur sont élevés, un minimum de 15 en intelligence, sagesse, et dextérité. Il ne peut être que loyal ou neutre. Un guérisseur chaotique n'est pas envisageable, et il devient un simple guerrier lorsqu'il est contraint à un tel changement d'alignement.

Les guérisseurs ne peuvent porter ni armure, ni bouclier ; mais peuvent utiliser toute arme et/ou objet magique. Les livres de toutes sortes n'apportent aux guérisseurs que leurs effets négatifs et ne peuvent leur être bénéfiques.

Le guérisseur acquiert certaines capacités à des niveaux spécifiques :

Au 4 ^e niveau	Détection des <i>moisissures</i> , <i>limon</i> , <i>dépôts gluants</i> , etc.
Au 8 ^e niveau	Identification des potions
Au 12 ^e niveau	Lecture des parchemins magiques et cléricaux
Au 16 ^e niveau	Peut lancer 4 sorts de 1 ^{er} niveau de magicien
Au 20 ^e niveau	Peut lancer 4 sorts de 2 ^e niveau de magicien

Niveau & Titre	Points d'expérience	Dés de vie (d8)	Sorts & niveaux						
			1	2	3	4	5	6	7
1 Apprenti	0	1	1						
2 Première année	5000	2	1	1					
3 Deuxième année	10000	3	1	1	1				
4 Junior	15000	4	2	1	1	1			
5 Senior	25000	5	2	2	1	1	1		
6 Interne	50000	6	2	2	2	1	1	1	
7 Résident	100000	7	3	2	2	2	1	1	1
8 Résident senior	200000	8	3	3	2	2	2	1	1
9 Praticien	300000	9	3	3	3	2	2	2	1
10 Médecin *	400000	10	4	3	3	3	2	2	2
11 Docteur	500000	10 + 1	4	4	3	3	3	2	2
12 Docteur 12 ^e	600000	10 + 2	4	4	4	3	3	3	2
13 Docteur 13 ^e	700000	10 + 3	5	4	4	4	3	3	3
14 Docteur 14 ^e **	800000	10 + 4	5	5	4	4	4	3	3
15 Docteur 15 ^e	900000	10 + 5	5	5	5	4	4	4	3
16 Docteur 16 ^e	1000000	10 + 6	6	5	5	5	4	4	4
17 Docteur 17 ^e	1100000	10 + 7	6	6	5	5	5	4	4
18 Docteur 18 ^e	1200000	10 + 8	6	6	6	5	5	5	4
19 Docteur 19 ^e	1300000	10 + 9	7	6	6	6	5	5	5
20 Docteur 20 ^e	1400000	10 + 10	7	7	6	6	6	5	5
21 Docteur 21 ^e	1500000	10 + 11	7	7	7	6	6	6	5
22 Docteur 22 ^e	1600000	10 + 12	8	7	7	7	6	6	6
23 Docteur 23 ^e	1700000	10 + 13	8	8	7	7	7	6	6
24 Docteur 24 ^e	1800000	10 + 14	8	8	8	7	7	7	6
25 Docteur 25 ^e	1900000	10 + 15	9	8	8	8	7	7	7

*Plus haut niveau pour un nain

**Plus haut niveau pour un hobbit, un demi-elfe, ou un elfe

Niveau 1

Détection de la magie
Détection du mal
Détection du poison

Détection des maladies
Détection de l'invisibilité
Détection de la phase

Niveau 4

Pierre en chair

Esprit vidée
Energie
Soin de la lycanthropie
Sort d'éveil
Vol

Niveau 2

Neutralisation du poison
Soin des maladies
Purification de la nourriture et de l'eau

Ralentissement
Accélération
Invisibilité

Niveau 5

Relever pleinement les morts

Soin de la folie
Soin de la paralysie
Longévité
Téléportation
Contrôle de la taille

Niveau 7

Stérilisation
Neutralisation des regards
Barrière de lames
Désenvoutement
Désensorcellement
Soin de la surdité

Niveau 3

Relever les morts
Soin majeur
Soin de la cécité

PES
Animation des morts
Force

Niveau 6

Soin supérieur

Clone
Respiration aquatique
Parler avec les plantes
Parler avec les animaux
Parler avec les monstres

1^{er} niveau

Détection de la magie Comme le sort de magicien

Détection du mal Comme le sort de prêtre

Détection du poison Un sort qui permet au guérisseur de savoir si du poison est utilisé dans un rayon de 9 m, et où. Le type de poison est également indiqué

Détection des maladies Ce sort indique au guérisseur quelles maladies sont présentes dans un rayon de 90 m autour de lui

Détection de l'invisibilité Comme le sort de magicien

Détection de la phase Un sort pour trouver les trésors cachés par une mise *hors-de-phase* (sort ou autre). Et pour trouver aussi les créatures hors-de-phase. La durée est de 6 tours

2^e niveau

Neutralisation du poison Comme le sort de prêtre

Soin des maladies Comme le sort de prêtre

Purification de la nourriture et de l'eau Comme le sort de prêtre

Ralentissement Comme le sort de magicien

Accélération Comme le sort de magicien

Invisibilité Comme le sort de magicien

3^e niveau

Relever des morts Comme le sort de prêtre

Soin majeur Comme le sort de prêtre

Soin de la cécité Ce sort soigne toute cécité quelle que soit sa cause (y compris une malédiction)

PES Comme le sort de magicien

Animation des morts Comme le sort de magicien

Force Comme le sort de magicien

4^e niveau

Pierre en chair Comme le sort de magicien

Esprit vidée Comme le sort de magicien

Energie Ce sort restaure un niveau de vie à quelqu'un qui a été affecté par un wraith ou quelque chose du même type

Soin de la lycanthropie Ce sort permet au guérisseur de soigner quiconque de la lycanthropie

Sort d'éveil Ce sort éveille tout être endormi par quelque moyen que ce soit

Vol Comme le sort de magicien

5^e niveau

Relever pleinement les morts Comme le sort de prêtre

Soin de la folie Ce sort permet de soigner quiconque de toutes folies

Soin de la paralysie Ce sort soigne de la paralysie ou en élimine tout effet

Longévité Permet de prolonger la vie d'un être de 10 ans (ce qui contre les effets d'un bâton de vieillissement, d'une attaque de fantôme, etc.)

Téléportation Comme le sort de magicien

Contrôle de la taille Ce sort neutralise les effets d'un agrandissement, d'une potion de contraction, etc.

6^e niveau

Soin supérieur Ce sort soigne 4d6 + 4 points de dommage (8 à 28)

Clone Comme le sort de magicien

Respiration aquatique Comme le sort de magicien

Parler avec les plantes Permet au guérisseur de parler avec les plantes

Parler avec les animaux Permet au guérisseur de parler avec les animaux

Parler avec les monstres Comme le sort de prêtre

7^e niveau

Stérilisation Ce sort nettoie toute pièce de toute infection, y compris des créatures : moisissures, baves, etc. jusqu'à 5 dés de vie

Neutralisation des regards Ce sort soigne de tout effet d'un regard empoisonné, de larmes, ou de tout autre type de regard

Barrière de lames Comme le sort de prêtre

Désenvoutement Comme le sort de magicien

Désensorcellement Ce sort élimine tout charme imposé à un être par quelque moyen que ce soit. La portée est de 9 m

Soin de la surdité Ce sort permet de soigner quiconque de quelque surdité que ce soit