

Des profils de prêtres présentant un "petit avantage" bien moindre que Viki et ses 65% de rm, ça n'inspire pas à jouer prêtre. Pour changer cela, j'ai crée le :

Profil de prêtre : PRÊCHEUR DES FLAMMES :

Le feu a souvent suscité l'admiration chez les humanoïdes. Les pyromanes les allument pour le simple plaisir de le voir consumer toutes choses. Les magiciens l'admirent pour sa puissance destructrice. Les tacticiens s'en servent pour effrayer, repousser, acculer les ennemis.

Il arrive que des clercs aussi tombent en admiration devant cette force de la nature. Certains moins raisonnables que d'autres peuvent même trouver cette puissance digne d'être vénérée. Rejetant ainsi leur dieu vénéré d'origine, ils se trouvent démunis de leur faculté à lancer des sorts d'origine divine. Parmi ces prêtres déchus, les plus fanatiques envers le feu et la destruction qu'il peut causer sont parfois repérés par de sombres puissances, la plupart du temps d'origine démoniaque. Ces clercs fanatiques se voient alors ré-attribuée la capacité de lancer des sorts, quoique altérés par la puissance du feu et n'ayant plus de facultés réparatrices. Les sombres puissances qui relancent ainsi la puissance des ces clercs déchus font d'eux un outil de dévastation pur et simple, bien qu'ils ne les contactent pas forcément pour le leur expliquer...

Avantages :

- Il gagne des sorts supplémentaires, tous basés sur le feu :

Niveau 1 : Dard de feu, Incinérateur, Mains ardentes.

Niveau 2 : Bombe magmatique, Explosion, Pluie de feu, Réduction de la résistance au feu, Semences de feu. (+ Flammes sous IWDEE.)

Niveau 3 : Arme embrasée, Bouclier de feu, Boule de feu, Flèche enflammée, Minuscules météores.

Niveau 4 : Convocation d'élémentaux de feu mineurs, Embrasement, Forme du feu, Réduction de la résistance au feu II, Souffle enflammé.

Niveau 5 : Appel de serviteur des flammes, Manteau ardent, Marque du feu, Protection contre le feu de groupe, Pulvérisation.

Niveau 6 : Aura de chaleur, Boule de feu élémentaire, Convocation d'élémental de Feu, Détonation, Méphites explosifs.

Niveau 7 : Incinération, Piège de feu.

- Il gagne 10% de résistance au feu au niveau 1, puis 3% par niveau suivant.

- Au niveau 10 et tous les 3 niveaux suivants, il peut utiliser "Paume ardente" une fois par jour.

- Au niveau 13 et 20, il peut charmer un élémental de feu une fois par jour.

Inconvénients :

- Le Prêcheur des flammes n'a accès à AUCUN sort de soins, guérison ou restauration.

- Il ne peut pas repousser les morts-vivants.

- Son alignement ne peut être que neutre ou neutre mauvais.

- Obsédé par le feu, il n'envisagera jamais d'embrasser une autre carrière. (ne peut pas se jumeler)

- il ne reçoit pas de symbole divin au niveau 25, n'ayant plus aucune liaison avec quelque "dieu" que ce soit.

PAUME ARDENTE :

Une fois le sort lancé le prêcheur a deux rounds pour toucher son adversaire, le brûlant alors pour 1D6 points de dégâts de feu par deux niveaux du prêcheur. Si le prêcheur ne parvient pas à toucher l'adversaire, le sort est perdu.

CHARME D'ÉLÉMENTAL DE FEU :

Le prêcheur peut tenter de contrôler n'importe quel élémental de feu par simple contact. La cible à droit à un jet de sauvegarde assorti d'un malus de -1 tous les 5 niveaux du prêcheur pour résister, sans quoi elle passe sous le contrôle du prêcheur pour 5 tours.

Notes sur les différentes voies possibles à choisir après l'accès aux hlas :

La voie de l'élémentaliste :

- Change l'alignement en neutre.
- Modifie tous les sorts qui font des dégâts de feu pour qu'il fassent 20% de dégâts supplémentaires (plus à plus hauts niveaux) et ne puissent plus être bloqués par une protection contre l'école d'évocation. Les sort "Détonation" et "Boule de feu élémentaire" ne sont pas affectés.
- Donne accès au statut (hla) "Seigneur du feu".

Le statut "Seigneur du feu" :

- Octroi un nouveau sort : "Fléau de mouche à feu".
- Modifie le don de charme d'élémentaire pour qu'il affecte n'importe quelle créature du feu, à distance et sans jet de sauvegarde.
- Modifie tous les sorts d'invocation d'animaux selon le schéma suivant :

Convocation d'animaux I invoque aléatoirement, à la place des créatures initiales : 4 Araignées de feu ou 4 Tritons des flammes ou 2 Drakes ignées ou 1 Scarabée de cuivre.

Convocation d'animaux II invoque aléatoirement, à la place des créatures initiales : 2 Salamandres ou 2 Molosses sataniques ou 3 Pyrophores ou 1 Yuan-ti Pyromancien.

Convocation d'animaux III invoque aléatoirement, à la place des créatures initiales : 2 Serpents des cendres ou 2 Trolls du magma ou 2 Vases météoriques ou 1 Géant du feu.

Conjuration d'animaux invoque à la place des ours : 1 ou 2 Tshala(s).

Appel de serviteur des flammes propose des versions plus puissantes des invocations de base, ainsi que de nouvelles : Plasme de feu, Araignée infernale, Chauves-souris de feu et Méphits flamboyants.

Quelques créatures invocables avec le statut "Seigneur du feu" :

- **Les Chauves-souris de feu** infligent une morsure qui brûle l'intérieur de la victime pendant 3 rounds après la morsure. Elles bénéficient naturellement de la vision véritable.
- **La Salamandre de feu noble** peut jeter les sorts Boule de feu, Flèche enflammée et Mains ardentes. Elle lance également une version de courte durée de Marque du feu et conjure si nécessaire un élémentaire de feu pour l'aider.
- **Le plasme de feu** est une créature éthérée qui subit dans le plan matériel 1D6+2 points de dégât par round. Il résiste à 90% des dégâts provoqués par les armes et crée lorsqu'il a perdu la moitié de ses points de vie un nuage incendiaire mineur. Il peut en créer un autre s'il gagne des points de vie par la suite. Chaque fois qu'il est touché par une source de feu, il l'absorbe et regagne 1D6+1 points de vie. (note : sous le couvert des sorts "Aura de chaleur" et "Nuage incendiaire", il n'est plus affecté par la dégénérescence due au plan matériel)
- **L'araignée infernale** peut tisser 3 fois par jour une toile embrasée qui brûle tout ce qui s'y laisse attraper. Son corps embrasé brûle au contact, et son venin est caustique.
- **La vase météorique** a la particularité d'absorber le feu, qu'elle transforme en énergie. Lorsqu'elle a accumulé suffisamment d'énergie, elle se divise pour créer une réplique d'elle-même, qui possède la moitié de ses points de vie. Elle est immunisée contre les armes non-magiques.
- **Le troll du magma** possède un puissant pouvoir de régénération et est insensible au feu, mais est dépendant du volcan dans lequel il vit : il ne peut survivre à 0 points de vie que s'il trempe une partie de son corps dans le magma. Sans cela, il meurt comme n'importe quelle autre créature.
- **Le Tshala** est un tourbillon de feu vivant qui peut lancer quelques sorts et user de Boule de feu à volonté (une fois par tour).

La voie du pyromane :

- Change l'alignement en neutre mauvais.
- Octroi deux nouveaux sorts : "Sang brûlant" et "Combustion explosive".
- Rend accessible le sort "Parole infernale" (inaccessible par défaut).
- Rend inaccessible les sorts : "Protection contre le mal", "Protection contre le mal sur 3 mètres", "Appel de serviteur des flammes" et "Protection contre le feu de groupe".
- Modifie le sort "Convocation d'élémental de feu" pour en faire un sort de niveau 7.
- Modifie tous les sorts autorisant des jets de sauvegarde pour que le jet soit pénalisé de -2 (plus à plus hauts niveaux).

- Modifie certains sorts en version plus efficace/sadique/impitoyable :

Marque du feu évolue

Colonne de feu devient *Colonne de feu infernal*

Méphites bombards propose l'alternative *Quasits pyrokamikase*

Piège de feu devient *Piège de feu mortel*

Incinération devient *Immolation*.

Note sur le sort pyromaniaque "Rappel de l'armée des flammes" :

Si vous avez la chance de ressusciter un mage pyromancien, pensez qu'après avoir lancé ses sorts de zone et/ou de convocation les plus puissants et libéré ses séquenceurs et/ou contingences, il lui reste un bon paquet de sorts à lancer selon vos ordres (afin de vous laisser le choix de la cible). Ne le laissez donc pas en reste, et utilisez le comme un mage complet affilié au groupe.

Pensez aussi que ce n'est pas une liche mais un esprit réincarné. En conséquence, il n'a pas d'immunité contre les sorts de bas niveaux mais à la place certaines des résistances communes aux squelettes.

Note spéciale :

L'installation du profil ajoute également un objet puissant bien caché quelque part dans BG2/BG2EE, qui n'est trouvable que si le groupe intègre un prêcheur des flammes.