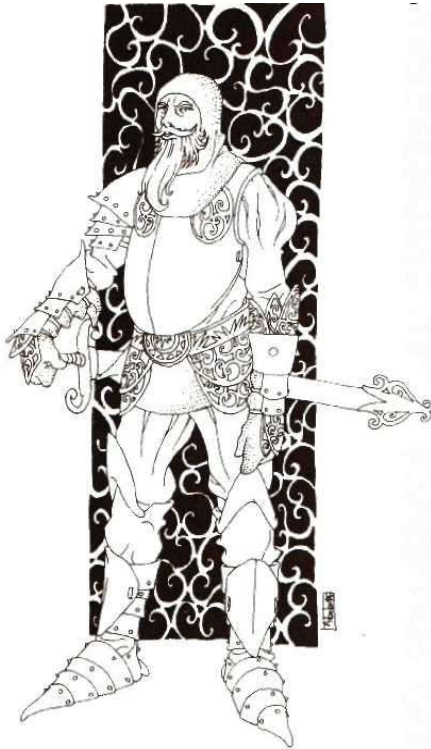


Le seigneur de douleur

Fou de dieu , guerrier indomptable , dangereux psychopathe , gloire de la juste cause, les qualificatifs ne manquent pas pour parler du seigneur de douleur . Ce paladin au nom oublié devrait être fui comme la peste par tous ceux qui voient , tue ou ment dans les divers royaumes qu'il traverse. Mais l'attrait qu'exercent sur les brigands ses objets magiques les jettent contre lui comme des papillons sur la flamme.



Au détour du chemin

Le Seigneur de Douleur, juché sur Kohl, son cheval blanc, est toujours suivi par quatre ou cinq écuyers, tous totalement dévoués jusqu'au sacrifice. Kohl est intelligent et, de plus, capable de marcher sur l'eau. Le Seigneur porte au côté

Douleur, son épée magique, la croix des voleurs, l'anneau de Peine et l'anneau de réciprocité. Le Seigneur parle toujours d'une voix posée, un peu triste, ne semble jamais s'énerver ou sourire. Son histoire est un mystère et son âge avancé (fin de la quarantaine) n'aident pas à retrouver sa trace. Il semble juste qu'il se fixe de temps en temps dans de gros villages, lorsqu'il n'a plus d'écuyers. Il monte alors une petite chapelle où il célèbre le culte du Dieu de Justice (qu'il oppose étrangement au culte du Dieu de la Loi), composé d'études théologiques et des arts du combat et de l'enquête. Une fois qu'il a trouvé ses assistants, il quitte la ville pour ne jamais revenir.

Les Anneaux du seigneur

L'anneau du sacrifice

Le porteur de l'anneau peut choisir de ressusciter une créature à portée de vue, qui est morte depuis moins de 24 heures. Au moment de ce choix, qui doit être librement consenti, le porteur de l'anneau meurt aussitôt. L'anneau est en général porté par le plus fidèle écuyer du Seigneur. La résurrection est totale et instantanée.



L'anneau de Peine

Cet anneau donne, lorsqu'il a été porté pendant une lune entière sans prendre aucun plaisir (même pas le plaisir du combat!), une grande protection à son porteur, comme s'il était protégé par une sorte de bouclier invisible. Si on prend du plaisir avec l'anneau au doigt, celui-ci fait perdre la moitié de ses points de vie au porteur (on arrondit la perte au supérieur) et s'attache au doigt. On ne peut plus le retirer qu'en coupant le doigt ou en attendant qu'un mois se passe. Attention, chaque nouveau plaisir fait perdre la moitié des points de vie.



L'anneau de réciprocité

Toute blessure infligée au porteur de l'anneau par un ennemi lui est infligée également. Et toute blessure que fait le porteur de l'anneau à quelqu'un lui est aussi répercutée. Cette réciprocité répercute toute blessure, même si la créature y était immunisée. Par exemple, si le Seigneur reçoit le souffle d'un dragon rouge, le dragon subit les dégâts du souffle, même s'il est normalement immunisé au feu. Le Seigneur met cet anneau quand il sent que l'adversaire va être trop fort pour lui.



Ses autres objets magiques

La croix des voleurs

C'est une croix en argent, de trente centimètres de haut. Sur la branche horizontale, il est marqué : « Tu ne voleras point ». Cette croix possède deux pouvoirs, activés en tenant la croix dans la main gauche et en se concentrant.

A) En tenant en main droite un objet volé, on est guidé vers l'endroit où se trouve le voleur de l'objet.
B) En regardant une créature, on sent si elle a volé quelque chose depuis moins de 24 heures, on devine de quel objet il s'agit. Une légende raconte qu'il existerait neuf autres croix, chacune avec ses pouvoirs, l'un d'elle au moins détectant les assassins.

Douleur

C'est une grande épée tranchante à deux mains d'une puissance exceptionnelle. Mais gare à celui qui la manie imprudemment. Si Douleur frappe un être qui n'a jamais tué, volé ou blessé autrui, sa garde chauffe au rouge instantanément, transmettant la chaleur même à travers des gantelets si ceux-ci sont portés. Elle ne tue jamais un être d'un seul coup, elle lui laisse toujours au moins 1 point de vie la première fois qu'elle frappe, pour que la victime puisse se repentir.



Caractéristiques.

Pour AD&D

Paladin N°13. **AL** LB ; **CA** -10 ; (anneau de peine); **VD** 9 ; **PV** 100 ; **TACO** 1 , **#AT** 5/2 ; **Dg** 2D10+8 (douleur) ; **DS** paladin ; **For** 17 ; **Dex** 15 ; **Con** 12 **Int** 10 ; **Sag** 13 ; **Cha** 17.
écuyer (guerrier N°1). **AL** LB ; **CA** 8 ; **PV** 5 ; **TACO** 20 **#AT** 1 ; **Dg** 1D8 .

Pour simulacre

PMJ: exceptionnel. **Métier**: paladin. **Talents**: épée +2, équitation +2, esquive +1. **énergies**: Puissance 0 1, Rapidité 1, Précision 1. **équipement**: Armure lourde+anneaux de peine (4/1/6), douleur [KJPV]. **Équyer** (PMJ) moyen).

Pour warhammer

Le paladin/écuyer: **M** 4/4 ; **CC** 77/39 ; **CT** 77/44 ; **F** 5/4 **E** 6/3 ; **B** 13/6 ; **I** 70/47 ; **A** 3 /2 ; **Dex** 52/36 ; **Cd** 61/45 **Int** 57/34 ; **Cl** 62/37 ; **FM** 55/39 ; **Soc** 59/46

Pierre Rosenthal

Illustration: Emmanuel Arbabe