

bension des langages, endurance aux énergies destructives, projectile magique ; 2^e niveau : détection de l'invisibilité, flou, force de taureau, grâce féline, invisibilité ; 3^e niveau : boule de feu, état gazeux, lenteur, rapidité ; 4^e niveau : charme-monstrie, création mineure, localisation de créature, métamorphose provoquée ; 5^e niveau : mur de force, passe-muraille, permanence, songe ; 6^e niveau : désintégration, prévoyance, vision lucide ; 7^e niveau : boule de feu à retardement, rayons prismatiques.

Avatars

Torm préfère créer ses avatars à son image, en relation avec différentes périodes de sa vie de mortel. L'avatar aura parfois l'apparence d'un jeune et beau guerrier, plein d'ambition et de vigueur, parfois celle d'un homme âgé, au visage marqué par l'expérience. Quelle que soit leur apparence, tous ont en commun de posséder un grand calme et un grand courage qui leur permettent de faire face impassiblement aux situations les plus difficiles. Au combat, l'avatar de Torm peut parfois changer d'apparence pour prendre celle d'un homme gigantesque à tête de lion, revêtu d'un harnois d'or. C'est sous cette forme qu'il tua Baine dans le port de Tantras à l'époque du Temps des Troubles. Torm a des dragons d'or et d'argent à son service et il arrive que ces majestueuses créatures accompagnent un avatar lors d'une de leurs rares visites sur le plan Matériel.

► **Avatar de Torm** : comme Torm lui-même, avec les différences suivantes : rang divin 4 ; CA 60 (contact 30, pris au dépourvu 59) ; Att *épée à deux mains* +5 de justice (+57/+52/+47/+42 corps à corps, 2d6+25/17-20) ; ou sort (+51 contact à corps à corps ou +46 contact à distance) ; Part aura divine (12 m, DD 29), réduction des dégâts (39/+4), résistance au feu (24), RM 36 ; JS Réf +47, Vig +57, Vol +42 ; tous les modificateurs de compétence sont diminués de 4.

Pouvoirs divins saillants : Altération de la réalité (sauvegarde DD 39 pour les sorts dupliqués, les objets ordinaires temporaires durent 4 jours, les objets magiques et les créatures temporaires durent 4 heures), Modification de forme, Modification de taille, Paladin divin, Protection divine (14/jour, arrête 80 points de dégâts).

Pouvoirs magiques : niveau de lanceur de sorts : 14, ou 15 pour les sorts du Bien ou de la Loi ; DD des jets de sauvegarde : 29 + niveau de sort. Sans les pouvoirs divins saillants de Domaine supplémentaire, Torm perd l'accès aux domaines de la Force et de la Guérison, ainsi qu'aux pouvoirs accordés et aux pouvoirs magiques correspondants : *cercle de guérison, endurance aux énergies destructives, force de taureau, force du colosse, guérison suprême de groupe, guérison suprême, main broyeuse de Bigby, panoplie magique, peau de pierre, poigne de Bigby, poing de Bigby, régénération, résurrection suprême, soins importants, soins intensifs, soins légers, soins modérés.*

Tymora

Dame Chance, la Dame Qui Sourit, Notre Dame Enjouée

Déesse intermédiaire

Symbole :	pièce d'argent marquée du visage de Tymora et entourée de trèfles
Plan natif :	Eau brillante
Alignement :	chaotique bon
Attributions :	bonne fortune, compétence, victoire, aventuriers
Adorateurs :	roublards, parieurs, aventuriers, Ménestrels, halfelins pied-léger
Alignement des prêtres :	CB, CN, NB
Domaines :	Bien, Chance, Chaos, Protection, Voyage
Arme de prédilection :	une pièce tournoyante (shuriken)

Tymora (ti-mor-a), la gracieuse, amicale et douce déesse de la bonne fortune doit son immense popularité à deux facteurs. Premièrement, comme elle contrôle les découvertes heureuses et la réussite de justesse, elle jouit d'un grand prestige auprès des aventuriers de tous poils qui lui rendent grâce dans l'espoir de gains fabuleux et d'améliorer leurs chances de survie. C'est pendant le

Temps des Troubles que le culte de Tymora connut son plus grand succès, lorsque celle-ci vint parmi ses adorateurs et installa une échoppe dans le temple appelé la Maison de la Dame. Tandis que tout Faerûn subissait les affres d'une magie déchainée, Tymora offrait un havre de stabilité et l'assurance qu'il existait encore une divinité qui prenne soins des mortels. La possibilité offerte aux croyants de pouvoir la rencontrer en personne, en échange d'une substantielle obole au culte, eut pour effet de grossir considérablement les rangs de son clergé et de ses fidèles.

Les gens du peuple qui ne se prennent pas trop au sérieux voient les adorateurs de Tymora comme d'ardents défenseurs de l'aventure et de la joie de vivre. La doctrine prêchée par le clergé exhorte les adorateurs à tenter leur chance en toutes circonstances plutôt que d'attendre à ne rien faire. En général, les adorateurs de Tymora ont en commun un goût certain de la vie et la calme assurance que la déesse veillera à leur assurer une longue et fructueuse existence. Pour les halfelins, Tymora est l'une des filles de Yondalla, et le fait que son culte soit si répandu chez les peuples humains n'est pour eux qu'une démonstration supplémentaire de l'humeur blagueuse de la déesse.

Les prêtres de Tymora, que l'on surnomme parfois « porte-bonheur » prient le matin pour leurs sorts. Les croyants se saluent en se donnant l'accolade tout en portant la main à leur symbole sacré. Le clergé ne reconnaît aucun rite officiel, les règles variant librement d'un temple à l'autre. La plupart des prêtres de Tymora se multiclassent en bardes ou roublards, mais toutes les classes sont admises. Certains deviennent auspiciens (voir Chapitre 4).

Histoire/relations. Avant le Cataclysme de l'Aube, bonne et mauvaise fortunes étaient sous le contrôle d'une seule et même divinité, Tyché. Capable de provoquer les calamités comme la paix, Tyché était une divinité fantasque, guidée par ses humeurs et incapable d'accorder plus de quelques instants d'attention à autre chose qu'elle-même.

Le hasard faisant bien les choses, elle se trouva impliquée par amour dans la guerre que se livrèrent les dieux, lorsque

Lathandre entreprit de réformer le panthéon selon ses propres conceptions. Tyché trouva que décidément son amant était devenu bien sérieux et, se détournant de lui, elle donna au Seigneur de l'Aube le baiser de la malchance, l'abandonnant à son destin.

Au cours d'une de ses pérégrinations, elle vit une magnifique rose qu'elle s'empressa de vouloir cueillir. Bizarrement, la fleur refusa de se laisser cueillir, aussi Tyché la maudit-elle. La rose tomba sur le sol, la tige brisée. Ayant déjà oublié l'incident, Tyché plaça la fleur dans ses cheveux et poursuivit sa route, inconsciente du danger qui la menaçait. La rose était en effet un des aspects de Moander, le dieu de la putréfaction. Moander eut tôt fait de corrompre la déesse, absorbant avidement sa force vitale et la desséchant de l'intérieur. À son retour, la déesse oublieuse alla retrouver ses amis, Lathandre et Séluné, qui étaient accompagnés d'Azouth, prévenu des agissements de Moander par la consultation du Tesseraet pâle. Avant que la créature répugnante qu'était devenue Tyché puisse saluer ses amis, Séluné la frappa d'une boule de lumière purificatrice. L'enveloppe de Tyché se fendit en deux instantanément et il en émergea une nouvelle divinité.

D'abord parut une copie presque conforme de Tyché, quoi que plus petite, qui contempla les trois dieux, avec sur le visage, un air de perplexité confuse, comme si elle les reconnaissait vaguement sans les avoir jamais rencontrés. La grande et belle Beshaba fut la seconde à apparaître. Il s'en suivit une brève mais violente bataille au cours de laquelle les deux aspects du bien et du mal de la déesse déchue se seraient entre-tués sans l'intervention d'Azouth, Lathandre et Séluné. Beshaba maudit les quatre dieux, les traitant de meurtriers indignes de sa présence. Jurant de poursuivre de sa colère leurs adorateurs pour l'éternité, Dame Malchance quitta les lieux dans un torrent de fumée âcre et de grossièretés. La toute jeune Tymora répondit par un simple haussement d'épaules et un léger froncement de sourcils.

L'affrontement entre Tymora et Beshaba commencé ce jour-là n'a jamais cessé depuis. Beshaba a à cœur de détruire son ennemie. En ce qui la concerne, Tymora cherche à empêcher les déprédations causées par Dame Malchance et à la punir de temps à autre d'une humiliation bien choisie.

S'il est excessif de décrire Tymora comme cruelle, elle aime les farces et en particulier jouer des tours ou plaisanter gentiment les dieux les plus austères,



tels que Tyr ou Heaum afin de leur instiller une once de sens de l'humour. Elle a non seulement hérité de toutes les qualités de Tyché mais aussi de sa légèreté en amour. Elle a séduit nombre de dieux et de mortels, sans jamais s'attacher plus d'un an ou deux. C'est avec le dieu halfelin Brandobaris qu'elle partage son aventure la plus durable, sans doute parce que comme elle, il prise par dessus tout l'audace et la paillardise.

Dogme. Il faut se montrer hardi, car la hardiesse est la vie. Un cœur brave et intrépide suffit neuf fois sur dix à vaincre les plans les mieux conçus. Placez-vous entre les mains de la providence et croyez en votre propre chance. Soyez votre propre maître, montrant ainsi par votre bonne ou mauvaise fortune votre confiance en Dame Chance. Poursuivez des buts qui vous sont propres et la Dame vous y aidera. Sans but ni méthode, vous connaîtrez vite l'étreinte de Beshaba, car ceux qui sont dans l'errance sont à la merci de la malchance qui ne connaît pas de pitié.

Clergé et temples. Les prêtres de Tymora présentent particulièrement la gaieté et la spontanéité, marque des intrépides et source de réussite. Les temples servent de gîte d'étape aux bandes d'aventuriers qui sont quasiment sûres de trouver eau bénite et potions de soins. Certaines églises vont plus loin en offrant en sous-main une aide poussée aux plus intrépides des aventuriers afin de « prouver » la valeur de la doctrine de Tymora. Lorsque ces aventuriers reviennent de leur exploration de tombes hantées ou de donjons mortels, il est alors facile aux prêtres de louer Tymora pour leur succès et les richesses qu'ils ramènent. Lorsqu'il arrive que les aventuriers finissent dévorés par un mur de tentacules vivantes ou dans une *sphère d'annihilation* dissimulée dans un bas-relief de figures démoniaques, les prêtres se montrent alors curieusement peu déserts.

Chaque temple de Tymora est une structure autonome, dotée de sa hiérarchie propre et de sa doctrine, qui se résume le plus souvent aux caprices du grand prêtre ou de la grande prêtresse et à une série de croyances et de coutumes. Cette tradition de longue date est aujourd'hui battue en brèche par Daramos Lauthyr, grand prêtre de la Maison de la Dame d'Arabel, qui se verrait bien dans le rôle du pontife unifiant le culte en le plaçant sous son propre contrôle.

Tymora

Roublard 20/Ensorcelleur 20

Extérieur (Bien, Chaos) de taille M

Rang divin : 14

Dés de vie : 20d8+200 (Extérieur) plus

20d6+200 (Rou) plus 20d4+200

(Ens) (960 pv)

Initiative : +15, toujours premier

(+11 Dex, +4 Science de l'Initiative)

Vitesse de déplacement : 18 m

CA : 77 (+11 Dex, +14 divin, +27 naturelle, +15 parade)

Attaques : *épée longue* +5 de *bonne fortune* (+66/+61/+56/+51 corps à corps) ; ou *pièce tournoyante* +5 à *longue portée* et de *vitesse* (+70/+70/+65/+60/+55 distance) ; ou sort (+61 contact à corps à corps ou +65 contact à distance).

Dégâts : *épée longue* +5 de *bonne fortune* 1d8+15/17-20 ; ou *pièce tournoyante* +5 à *longue portée* et de *vitesse* 13 ; ou selon le sort.

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+13d6), pouvoirs accordés de domaine, pouvoirs divins saillants, pouvoirs magiques.

Particularités : attaque handicapante, aura divine (420 m, DD 39), *changement de plan* à volonté, communication distante (21 km), comprend, parle et lit toutes les langues et parle directement à n'importe quelle créature à 21 km ou moins, esprit fuyant, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA, ne peut être pris en tenaille, +4 contre les pièges), esquive surnaturelle, esquive totale, familier (belettes), fief divin (plan Extérieur 15 km, plan Matériel 420 m),

immunités divines, pièges, réduction des dégâts (49/+4), résistance au feu (34), RM 46, roulé-boulé, *téléportation sans erreur* à volonté.

Jets de sauvegarde : Réf +62, Vig +61, Vol +60.

Caractéristiques : For 24, Dex 33, Con 31, Int 28, Sag 28, Cha 40.

Compétences* : Acrobaties +48, Alchimie +30, Concentration +87, Connaissance des sorts +53, Connaissances (mystères) +53, Crochetage +45, Déguisement +72, Déplacement silencieux +68, Désamorçage/sabotage +66, Détection +33, Diplomatie +73, Discretion +65, Équilibre +72, Escalade +64, Estimation +61, Évasion +68, Fouille +37, Intimidation +33, Langage secret +70, Lecture sur les lèvres +46, Maîtrise des cordes +34, Perception auditive +46, Premiers secours +46, Psychologie +41, Renseignements +72, Saut +23, Scrutation +53, Utilisation d'objets magiques +52, Vol à la tire +50.

* obtient toujours un 20 sur ses jets de compétence.

Dons : Arme en main, Attaque éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Création de baguettes magiques, Création d'objets merveilleux, Efficacité des sorts accrue, Esquive, Expertise du combat, Extension de durée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Maniement des armes exotiques (pièce tourbillonnante), Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Science du critique (pièce tourbillonnante), Science du désarmement, Sort persistant, Souplesse du serpent.

Immunités divines : absorption d'énergie, acide, affaiblissement temporaire des caractéristiques, bannissement, désintégration, diminution permanente des caractéristiques, effets de mort, effets mentaux, électricité, emprisonnement, étourdissement, froid, maladie, paralysie, poison, sommeil, transformation.

Pouvoirs divins saillants : Altération de la réalité (sauvegarde DD 49 pour les sorts dupliqués, les objets ordinaires temporaires durent 14 jours, les objets magiques et les créatures temporaires durent 14 heures), Attaque sournoise divine, Avatar (jusqu'à 10), Célérité divine (14 minutes/jour), Changement de forme, Déplacement libre, Domaine supplémentaire (Protection), Domaine supplémentaire (Voyage), Esquive divine (chance de rater 64%), Initiative suprême, Maîtrise divine de la magie, Modification de forme, Modification de taille, Pouvoir de la chance (14 créatures/jour, bonus de chance de +14 ou malus de chance de -14), Protection divine (13/jour; arrête 140 points de dégâts), Protection divine de zone (jusqu'à 14 carrés de 3 m de côté, ou une sphère ou un hémisphère de 4,20 m de rayon), Roublard divin.

Pouvoirs de domaine : jette les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; jette les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ; peut relancer un jet de dé après que celui-ci a été joué (14 fois par jour), peut utiliser *liberté de mouvement* (10 rounds par jour) ; protection divine (14 fois par jour ; le sujet touché obtient un bonus de résistance de +14 sur son prochain jet de sauvegarde, s'il a lieu dans l'heure qui suit).

Pouvoirs magiques : Tymora utilise ces pouvoirs au niveau 24 de lanceur de sorts, à l'exception des sorts du Bien et du Chaos, pour lesquels son niveau est de 25. Le DD des jets de sauvegarde est de 39 + niveau de sort. *aide, animation d'objets, annulation d'enchantement, aura sacrée, barrière de lames, bouclier entropique, cercle magique contre la Loi, cercle magique contre le Mal, champ de force, châiment sacré, convocation de monstres IX* (comme une sort du Bien ou du Chaos uniquement), *dissipation de la magie, double illusoire, esprit impénétrable, fracassement, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, localisation d'objet, manteau du Chaos, marteau du Chaos, miracle, orientation, parole du Chaos, parole sacrée, porte de phase, porte dimensionnelle, projection astrale, protection contre la Loi, protection contre le Mal, protection contre les énergies destructrices, protection d'autrui, rejet de la Loi, rejet du Mal, renvoi des sorts,*



Tymora