

# Les exorcistes de la vérités



## Présentation

Les **Exorcistes de la Vérité** sont une confrérie fondée lors de la première guerre humano-sicarienne, dans les contrées d'Angleterre, initialement pour combattre les Sicariens, perçus comme une menace hérétique. Ancrés au départ dans la foi chrétienne, les Exorcistes se distinguaient par une xénophobie extrême et une violence implacable. Cependant, après la défaite des forces humaines et la mort de leur premier dirigeant, l'archevêque de Burbury, la confrérie a abandonné ses fondements religieux pour devenir une organisation mercenaire redoutée, bien qu'elle affiche toujours une nette préférence pour les intérêts humains.

## Organisation et Hiérarchie

Aujourd'hui, les Exorcistes sont dirigés par l'**archevêque Campbell**, aussi connu sous le nom de *Pierrot le Fou*, en raison de son caractère imprévisible et de son approche radicale. Bien que les titres ecclésiastiques aient été conservés pour structurer la hiérarchie, ils ne sont plus que des références honorifiques. La **cathédrale de la Vérité**, une forteresse impressionnante située dans la première strate de leur territoire, est le siège de la confrérie ainsi que le centre de formation de ses membres.

## Spécialisations et Entraînement

Les Exorcistes forment des guerriers d'élite, réputés pour leur endurance physique et mentale, avec une préférence pour les rôles de guerriers. À l'issue de leur formation, les membres reçoivent le titre d'**Inquisiteur** ou de **Croisé**. Les **Inquisiteurs** sont des spécialistes de l'ordre et de l'interrogatoire, tandis que les **Croisés** sont des combattants en première ligne, capables de mener des assauts directs et de remplir des missions de représailles.

## Les Rites et la Culte du Mérite

Les Exorcistes sont régis par un strict culte du mérite. Chaque promotion est obtenue soit par un **haut fait** (par exemple, l'assassinat d'un ennemi influent), soit en réussissant un **rite de passage**, qui peut aller d'un simple serment à des marquages physiques. Ce code, fondé sur des épreuves de force et de loyauté, permet de maintenir une discipline stricte et un sens d'appartenance qui a forgé leur réputation dans les régions de Sicard.

### 1. Novice

- **Description** : Les novices sont les recrues de la confrérie, en début de formation. Ils apprennent les bases du combat et de la discipline mentale.
- **Rite d'entrée** : Doivent prêter serment de fidélité à la confrérie et accomplir des épreuves d'endurance physique.
- **Responsabilités** : Effectuent les tâches simples et assistent les grades supérieurs.
- **Capacités** :
  - **Intimidant** : .
    - Avantage aux jets visant à intimider quelqu'un de faible que le joueur

### 2. Acolyte

- **Description** : Ces membres sont en formation avancée, commençant à maîtriser des techniques de combat plus complexes.
- **Rite de promotion** : Effectuent une mission d'assassinat ou de reconnaissance sous l'observation d'un supérieur.

- **Responsabilités** : Aident les Inquisiteurs et Croisés dans des missions de renseignement et infiltration.
- **Capacités** :
  - **Silence spectral** : Permet à l'Acolyte de se mouvoir sans faire de bruit, rendant difficile sa détection dans des environnements sombres.
    - Avantage aux jets de discrétion dans le noir
  - **Détection de magie mineure** : Peut sentir la présence de sorts ou d'aura magique dans une petite zone.
    - Sur un jet de mental réussit

### 3. Frère/Frère de Guerre

- **Description** : Soldats expérimentés, souvent en première ligne des missions de combat. Le titre de Frère de Guerre est donné à ceux particulièrement compétents en art martial.
- **Rite de promotion** : Doivent survivre à un duel d'endurance contre un membre plus haut placé ou passer un rituel de purification.
- **Responsabilités** : Chargés d'exécuter des missions de combat direct et de protection.
- **Capacités** :
  - **Perception améliorée** : Sens affûtés pour repérer les bruits faibles.
    - Avantage sur les jets de perception nécessitant l'ouïe

### 4. Inquisiteur

- **Description** : Les Inquisiteurs sont les enquêteurs et juges de la confrérie, excellant dans la traque et l'élimination des ennemis des Exorcistes.
- **Rite de promotion** : Doivent interroger et purger un traître ou un ennemi captif, prouvant leur maîtrise de la persuasion et de l'intimidation.
- **Responsabilités** : Gèrent les enquêtes internes, prennent des décisions dans les missions délicates, et assurent le respect des règles.
- **Capacités** :
  - **Purge mentale** : Peut temporairement dissiper les effets d'une altération mentale ou d'un sort d'illusion sur soi ou un allié.
    - 1 fois par jours

### 5. Croisé

- **Description** : Les Croisés sont des élites au combat rapproché, excellant dans les missions d'attaque frontale ou de protection.
- **Rite de promotion** : Pour être promu, les Frères de Guerre doivent accomplir une mission de haut risque ou mener un groupe à la victoire dans un combat difficile.
- **Responsabilités** : Mènent les troupes au combat et protègent les membres supérieurs lors des batailles.
- **Capacités** :

- **Armure bénie** : Peut invoquer temporairement une armure éthérée, réduisant les dégâts subis par les attaques physiques.
  - 1 fois par jours augmente votre armure de 5 (1 point d'action)
- **Rétribution sacrée** : Peut retourner une partie des dégâts infligés aux attaquants proches.
  - 1 fois par jours vous renvoyer les dégats subie

## 6. Évêque

- **Description** : Les Évêques gèrent les sections régionales de la confrérie et prennent les décisions stratégiques locales.
- **Rite de promotion** : Doivent démontrer leur capacité en stratégie en réussissant une opération décisive pour la confrérie.
- **Responsabilités** : Dirigent les missions et entraînent les rangs inférieurs.
- **Capacités** :
  - **Aura de commandement** : Renforce le moral des troupes alliées à proximité, augmentant leurs performances et résistance.
  - **Voile de protection** : Émet une protection psychique qui peut bloquer les attaques mentales et atténuer les effets magiques dans un petit rayon.

## 7. Archevêque

- **Description** : L'Archevêque est le chef suprême des Exorcistes. Pierrot le Fou, l'actuel Archevêque, est un maître dans l'art du combat et de la stratégie.
- **Rite d'intronisation** : Pour atteindre ce grade, il faut éliminer une figure majeure adverse, prouvant sa valeur en duel et sa détermination.
- **Responsabilités** : Dirige la confrérie, prend les décisions stratégiques les plus cruciales, et est souvent impliqué dans les missions d'importance majeure.

---

Révision #2

Créé 8 novembre 2024 18:02:27 par karubak

Mis à jour 8 novembre 2024 18:18:57 par karubak