



Manuel des Dons

Affinité magique 1	Affinité magique 2
Affinité magique 3	Affinité psychique 1
Affinité psychique 2	Affinité psychique 3
Ambidexterie	Ambidextrie supérieure
Bénédictio accélérée	Cambrioleur
Cauchemar des morts	Champ arcanique accru
Champ divin accru	Charge dévastatrice
Chasseur de primes	Combat aveugle
Combat brutal	Combat défensif
Compréhension de la magie	Coup béni
Coup divin	Coup tornade
Déesse: Firiëlle	Déesse: Gaïa
Déesse: Inae	Déesse: Railh'ek
Désarmement à distance	Désarmement accru
Dieu: Discorde	Dieu: Kardos
Dieu: Mystaril	Dieu: Ogun
Dieu: Râ	Dieu: Seth
Dieu: Strass	Dieu: Yahvé
Durée arcanique accrue	Durée divine accrue
Durée psychique accrue	École renforcée : Abjuration
École renforcée : Conjuratio	École renforcée : Divinatio
École renforcée : Enchantement	École renforcée : Évocatio
École renforcée : Illusio	École renforcée : Nécromancie
École renforcée : Transmutatio	Enchantement d'objets
Ennemi cible : Aberratio	Ennemi cible : Draconoïdes
Ennemi cible : Elfes	Ennemi cible : Géants
Ennemi cible : Goblinoïdes	Ennemi cible : Humains
Ennemi cible : Lycanthropes	Ennemi cible : Morts-Vivants
Ennemi cible : Petites races	Enquêteur
Escrimeur	Esprit d'équipe
Esprit focalisé	Esquive
Expert: Arbalète	Expert: Arc court
Expert: Arc long	Expert: Armes naturelles
Expert: Arquebuse	Expert: Bâton
Expert: Dague	Expert: Dague de jet
Expert: Épée à 2 mains	Expert: Épée bâtarde
Expert: Épée courte	Expert: Épée longue
Expert: Épieu	Expert: Faux
Expert: Fléau	Expert: Fronde
Expert: Gourdin	Expert: Hache à 2 mains
Expert: Hache de guerre	Expert: Hache de jet
Expert: Hallebarde	Expert: Lance
Expert: Marteau à 2 mains	Expert: Marteau de guerre

Expert: Marteau de jet
Expert: Masse d'armes
Expert: Pioche
Expert: Sarbacane
Flexibilité
Furie destructrice
Grâce divine : Voyageur temporel (Ogun)
Grâce divine: Contrôle arcanique (Mystaril)
Grâce divine: Pureté (Firiëlle)
Grâce divine: Résistance élémentale (Gaïa)
Grâce divine: Sang corrompu (Strass)
Grâce: Énergie solaire (Râ)
Incantation en mouvement
Kleptomane
L'Ombre
Maitre de la mort
Maitre: Arc court
Maitre: Bâton
Maitre: Dague de jet
Maitre: Épée bâtarde
Maitre: Épée longue
Maitre: Faux
Maitre: Fronde
Maitre: Hache de guerre
Maitre: Hallebarde
Maitre: Marteau à 2 mains
Maître: Marteau de jet
Maitre: Masse d'armes
Maitre: Pioche
Maitre: Sarbacane
Médecin
Pensée renforcée: guérison
Pensée renforcée: sensible
Port d'armures
Portée divine accrue
Pouvoir divin : Morsure des ombres (Raïl'hek)
Pouvoir divin: Suffisance
Pouvoir divin: Absolution (Yahvé)
Pouvoir divin: Aura de courage (Kardos)
Pouvoir divin: Aura épidémique (Strass)
Pouvoir divin: Bannissement
Pouvoir divin: Communication avec l'Éther (Inae)
Pouvoir divin: Cure des maladies

Expert: Masse à 2 mains
Expert: Pelle
Expert: Pistolet
Finesse martiale
Fraudeur
Grâce divine : Métamorphose obscure (Raïlh'ek)
Grâce divine: Confusion (Seth)
Grâce divine: Nouvelle destinée (Inae)
Grâce divine: Résistance divine (Kardos)
Grâce divine: Saint Sacrement (Yavhé)
Grâce divine: Vision phobique (Discorde)
Incantation en armure
Incantation en mouvement avancé
Lanceur de sort intrépide
Mains curatives
Maitre: Arbalète
Maitre: Arc long
Maitre: Dague
Maitre: Épée à 2 mains
Maitre: Épée courte
Maitre: Épieu
Maitre: Fléau
Maitre: Gourdin
Maître: Hache de jet
Maitre: Lance
Maitre: Marteau de guerre
Maitre: Masse à 2 mains
Maitre: Pelle
Maitre: Pistolet
Malédiction des enfers
Mémoire infailible
Pensée renforcée: physique
Pensée renforcée: suprapysychique
Portée arcanique accrue
Portée psychique accrue
Pouvoir divin : Ombre visqueuse (Raïl'hek)
Pouvoir divin: 4e Dimension (Ogun)
Pouvoir divin: Aisance arcanique (Mystaril)
Pouvoir divin: Aura de lumière (Râ)
Pouvoir divin: Bannissement (Râ)
Pouvoir divin: Bénédiction
Pouvoir divin: Contrôle magique
Pouvoir divin: Délivrance de la malédictions

Pouvoir divin: Encyclopédie divine (Mystaril)
Pouvoir divin: Illumination (Inae)
Pouvoir divin: Imposition des nains
Pouvoir divin: Malédiction de putréfaction (Strass)
Pouvoir divin: Malédiction mineure
Pouvoir divin: Paranoïa (Discorde)
Pouvoir divin: Protection (Kardos)
Pouvoir divin: Purification
Pouvoir divin: Rappel à la vie
Pouvoir divin: Restauration
Pouvoir divin: Résurrection
Pouvoir divin: Sortilège
Pouvoir divin: Zone de chaos (Seth)
Pouvoir divin: Zone de paix (Yahvé)
Réflexes aiguisés 1
Robustesse 1
Robustesse 3
Sens aiguisés
Tir de précision
Union divine (Discorde)
Union divine (Gaïa)
Union divine (Kardos)
Union divine (Ogun)
Union divine (Raïl'Hek)
Union divine (Strass)
Vade Retro accru
Vigueur accrue 1
Volonté de fer 1

Pouvoir divin: Guérison
Pouvoir divin: Immunité élémentale (Gaïa)
Pouvoir divin: Intervention d'anti-magie
Pouvoir divin: Malédiction divine
Pouvoir divin: Mur de ronces (Gaïa)
Pouvoir divin: Pétrification
Pouvoir divin: Protection divine
Pouvoir divin: Purification (Firiëlle)
Pouvoir divin: Régénération (Gaïa)
Pouvoir divin: Restauration (Firiëlle)
Pouvoir divin: Sainte Croisade (Yahvé)
Pouvoir divin: Vade Retro repousser
Pouvoir divin: Zone de choc (Seth)
Protecteur sacré
Réflexes aiguisés 2
Robustesse 2
Robustesse 4
Soins ésotériques
Tueur à gage
Union divine (Firiëlle)
Union divine (Inae)
Union divine (Mystaril)
Union divine (Râ)
Union divine (Seth)
Union divine (Yahvé)
Versatilité arcanique
Vigueur accrue 2
Volonté de fer 2

Affinité magique 1

Donne un bonus de +5 PM

Affinité magique 2

Don requis : Affinité magique 1

Donne un bonus de +10 PM

Affinité magique 3

Don requis : Affinité magique 2

Donne un bonus de +15 PM

Affinité psychique 1

Donne un bonus de +5 PP

Affinité psychique 2

Don requis : Affinité psychique 1

Donne un bonus de +10 PP

Affinité psychique 3

Don requis : Affinité psychique 2

Donne un bonus de +15 PP

Ambidexterie

Permet au personnage de combattre à 2 armes sans souffrir des malus. Le personnage pourrait utiliser une combinaison d'arme moyenne et longue ou deux armes moyennes (ou courtes).

Ambidextrie supérieure

Niveau requis : 6

Don requis : Ambidextrie

Permet au personnage de manier 2 armes longues (à une main), toutefois il devra posséder un modificateur de force équivalent au dégât de base de l'arme. Par exemple, pour manier 2 épées longues, le personnage devra avoir une force de 18 (mod= 4).

Bénédition accélérée

Don requis : Pouvoir divin: Bénédiction

Réduit le temps de prière du pouvoir Bénédiction à 30 secondes.

Cambrioleur

Donne 2 sélections de la capacité "Sabotage".

Cauchemar des morts

Augmente la Force Divine du personnage de 2 lorsqu'il utilise les pouvoirs de "Vade Retro".

Champ arcanique accru

Les sorts arcaniques que le personnage lance bénéficient de d'un bonus de 50% au champ d'effet. Cela n'affecte QUE LES SORTS, pas les pouvoirs.

Champ divin accru

Les sorts divins que le personnage lance bénéficient de d'un bonus de 50% au champ d'effet. Cela n'affecte QUE LES SORTS, pas les pouvoirs.

Charge dévastatrice

Niveau requis : 8

Ce don permet à un personnage d'appliquer un effet supplémentaire sur ses attaques en charge. Il peut donc charger un personnage d'une façon si puissante que ce dernier sera projeté à 10 pieds et sera assommé durant 10 secondes. La force du personnage est égale à la force de son coup assommant, contre une sauvegarde vigueur de la cible. Si le personnage assommé reçoit des dégâts, il se réveille automatiquement.

Chasseur de primes

Donne 1 sélection des capacités "Attacher", "Assommer" et "Maintien".

Combat aveugle

Le personnage sait combattre efficacement dans les ténèbres et ne souffre que d'un maximum de -1 DGT / -1 CA dans les ténèbres, même si ces derniers sont magiques

Combat brutal

Le personnage bénéficie de +1 aux dégâts de mêlée et -1 de CA. Cela est permanent. De plus, si cela résulte en une CA négative, le personnage ne bénéficie d'aucun bonus aux dégâts.

Combat défensif

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 CA *lorsqu'il se bat en mêlée seulement*, mais souffre d'un malus de -1 aux dégâts de mêlée. Cela est permanent.

Compréhension de la magie

Donne 1 sélection des capacités "Résistance magique" et "Réflexes magiques".

Coup béni

Niveau requis : 3

Don requis : Coup divin

Le personnage peut, au coût de 2 PM, changer le type de dégâts de sa prochain attaque selon son Dieu. Le panthéon de la lumière cause des dégâts de type "blanc", le panthéon de l'ordre cause des dégât de type "magique" et le panthéon de l'ombre des dégâts de type "noir". Avant le coup, le joueur doit crier: Par la grâce de "nom du Dieu".

Coup divin

Le personnage peut, au coût de 2 PM, augmenter de +2 les dégâts de son prochain coup. Il doit crier le nom de son Dieu avant le coup.

Coup tornade

Lorsque le personnage effectue un tour de 360 degrés avant de poser une attaque, il bénéficie d'un bonus aux dégâts égal à son modificateur d'agilité. Il n'est pas possible de combiner un coup tornade avec un autre coup spécial, tel attaque sournoise ou charge.

Déesse: Firiëlle

Donne accès aux sphères et pouvoirs divins de Firiëlle

Déesse: Gaïa

Donne accès aux sphères et pouvoirs divins de Gaïa

Déesse: Inae

Donne accès aux sphères et pouvoirs divins d'Inae

Déesse: Railh'ek

Donne accès aux sphères ainsi qu'aux pouvoirs Divins de Railh'ek.

Désarmement à distance

Permet au personnage de désarmer un adversaire, selon la force de son désarmement, avec une arme de jet. Il devra se concentrer durant 5 secondes et atteindre sa cible pour appeler le désarmement. Le joueur ne peut pas courir, ni frapper mais peut toutefois bloquer et marcher. De plus, il souffre d'un -1 à la force de sa capacité sauf avec l'arc et l'arbalète.

Désarmement accru

Donne 2 sélections de la capacité "Désarmement".

Dieu: Discorde

Donne accès aux sphères ainsi qu'aux pouvoirs Divins de Discorde.

Dieu: Kardos

Donne accès aux sphères et pouvoirs de Kardos

Dieu: Mysteril

Donne accès aux sphères et pouvoirs divins de Mysteril

Dieu: Ogun

Donne accès aux sphères ainsi qu'aux pouvoirs Divins d'Ogun.

Dieu: Râ

Donne accès aux sphères ainsi qu'aux pouvoirs Divins de Râ.

Dieu: Seth

Donne accès aux sphères ainsi qu'aux pouvoirs Divins de Seth.

Dieu: Strass

Donne accès aux sphères ainsi qu'aux pouvoirs Divins de Strass.

Dieu: Yahvé

Donne accès aux sphères et pouvoirs divins de Yahvé

Durée arcanique accrue

Augmente la durée d'un sort arcanique de 50%. Cela n'affecte QUE LES SORTS, pas les pouvoirs.

Durée divine accrue

Augmente la durée d'un sort ou pouvoir divin de 50%. Cela n'affecte QUE LES SORTS, pas les pouvoirs.

Durée psychique accrue

Augmente la durée d'un pouvoir psychique de 50%. Cela n'affecte QUE LES POUVOIRS DU MANUEL DES SORTS, pas ceux de sa classe.

École renforcée : Abjuration

Niveau requis : 3

Donne +1 FM aux sorts de la sphère abjuration que vous lancez.

Prérequis: *Le personnage doit posséder l'école en question pour bénéficier de son bonus*

École renforcée : Conjuración

Niveau requis : 3

Donne +1 FM aux sorts de la sphère conjuration que vous lancez.

Prérequis: *Le personnage doit posséder l'école en question pour bénéficier de son bonus*

École renforcée : Divination

Niveau requis : 3

Donne +1 FM aux sorts de la sphère divination que vous lancez.

Prérequis: *Le personnage doit posséder l'école en question pour bénéficier de son bonus*

École renforcée : Enchantement

Niveau requis : 3

Donne +1 FM aux sorts de la sphère enchantement que vous lancez.

Prérequis: *Le personnage doit posséder l'école en question pour bénéficier de son bonus*

École renforcée : Évocation

Niveau requis : 3

Donne +1 FM aux sorts de la sphère évocation que vous lancez.

Prérequis: *Le personnage doit posséder l'école en question pour bénéficier de son bonus*

École renforcée : Illusion

Niveau requis : 3

Donne +1 FM aux sorts de la sphère illusion que vous lancez.

Prérequis: *Le personnage doit posséder l'école en question pour bénéficier de son bonus*

École renforcée : Nécromancie

Niveau requis : 3

Donne +1 FM aux sorts de la sphère nécromancie que vous lancez.

Prérequis: *Le personnage doit posséder l'école en question pour bénéficier de son bonus*

École renforcée : Transmutation

Niveau requis : 3

Donne +1 FM aux sorts de la sphère transmutation que vous lancez.

Prérequis: Le personnage doit posséder l'école en question pour bénéficier de son bonus

Enchantement d'objets

Niveau requis : 3

Ce don permet d'enchanter un objet magiquement. Voir le manuel des compléments.

Prérequis: Doctrine de la magie parfaite.

Ennemi cible : Aberration

Augmente les dégâts et la Classe d'Armure contre les blobs, les animaux géants et toutes les autres dégueuseries de cette famille de 1.

Ennemi cible : Draconoïdes

Augmente les dégâts et la Classe d'Armure contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille de 1.

Ennemi cible : Elfes

Augmente les dégâts et la Classe d'Armure contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille de 1.

Ennemi cible : Géants

Augmente les dégâts et la Classe d'Armure contre les géants, les titans et tous les autres humanoïdes de 8 pieds et plus de 1.

Ennemi cible : Goblinoïdes

Augmente les dégâts et la Classe d'Armure contre les goblins, les orcs, les ogres et tous les autres membres de cette famille de 1.

Ennemi cible : Humains

Augmente les dégâts et la Classe d'Armure contre les humains de 1.

Ennemi cible : Lycanthropes

Augmente les dégâts et la Classe d'Armure contre les corax, les draag, les khans, les lycans, les lycanthropes véritables et tous les autres membres de cette famille de 1.

Ennemi cible : Morts-Vivants

Augmente les dégâts et la Classe d'Armure contre les squelettes, les zombies, les vampires et tous les autres membres de cette famille de 1.

Ennemi cible : Petites races

Augmente les dégâts et la Classe d'Armure contre les nains, les gnomes, les petites gens et toutes les autres créatures humanoïdes de moins de 5 pieds de 1.

Enquêteur

Donne 1 sélection des capacités "Espionnage" et "Interrogatoire".

Éscrimeur

Donne 2 sélection de la capacité "Désarmement" au personnage.

Esprit d'équipe

Donne 1 sélection des capacités "Courage" et "Tactique militaire".

Esprit focalisé

Donne 1 sélection des capacités "Concentration instantannée" et "Concentration accrue".

Esquive

Ce don permet au joueur, à partir de maintenant, de pouvoir utiliser son modificateur d'agilité pour calculer sa C.A. Ainsi, il possèdera un nombre égal de C.A. que son modificateur Agilité.

Expert: Arbalète

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Arc court

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Arc long

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Armes naturelles

Niveau requis : 3

Expert: Pioche Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Arquebuse

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Bâton

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Dague

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Dague de jet

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Épée à 2 mains

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Épée bâtarde

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Épée courte

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Épée longue

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Épée

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Faux

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Fléau

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Fronde

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Gourdin

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Hache à 2 mains

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Hache de guerre

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Hache de jet

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Hallebarde

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Lance

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Marteau à 2 mains

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Marteau de guerre

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Marteau de jet

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT. Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Masse à 2 mains

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Masse d'armes

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Pelle

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Pioche

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Pistolet

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Expert: Sarbacane

Niveau requis : 3

Le personnage développe une expertise avec son arme, lui octroyant un bonus de +1 DGT.

Le personnage doit savoir manier son arme pour bénéficier de son bonus.

Finesse martiale

Permet au personnage de remplacer son Modificateur de Force par son Modificateur d'Agilité dans ses dégâts de mêlée, mais il doit combattre en ayant une main libre

Flexibilité

Donne 2 sélections de la capacité "Évasion".

Fraudeur

Donne 1 sélection des capacités "Contrefaçon" et "Menteur".

Furie destructrice

Donne 2 sélections de la capacité "Bris d'arme".

Grâce divine : Métamorphose obscure (Railh'ek)

Don requis : Déesse: Railh'ek

Le prêtre est maintenant béni en permanence par la puissance des ombres et peut dorénavant se transformer en Ombre à volonté. Dans une zone d'ombre ou dans la nuit, il devient invisible sous sa forme ombre. Il ne reçoit aucun dégâts des sorts d'ombre, mais X2 dégât de type "Lumière" ou "Blanc". Les dégâts de fer ou de bois ne lui font que 50% des dégâts. De plus, le prêtre frappe des dégâts "Noir" en tout temps avec une arme. Toutefois, s'il commet une action offensive, il redeviendra visible pour 1h.

Grâce divine : Voyageur temporel (Ogun)

Don requis : Dieu: Ogun

Cette grâce confère au personnage l'effet du sort "Barrière temporelle" de façon permanente. Il peut choisir de nullifier cet effet quand bon lui semble. De plus, une fois par heure, sans coût de PM ou de PP, instantanément, se téléporter exactement comme le permet le sort "téléportation mineure" et il peut lancer ce sort, de façon innée, au même coût de PM, en 3 secondes de concentration.

Grâce divine: Confusion (Seth)

Don requis : Dieu: Seth

Le prêtre est maintenant béni par les puissances noires du Seigneur de la confusion. Ce dernier lui octroie la possibilité de changer son apparence (équivalent à la capacité Déguisement contre la force divine du prêtre) à volonté, par une rapide prière d'une minute. Le prêtre peut également prier en invoquant des noms fictifs ou existants, autre que celui de Seth, tant qu'à la fin de la prière le nom de Seth est prononcé, avant le mot de pouvoir.

Grâce divine: Contrôle arcanique (Mystaril)

Don requis : Dieu: Mystaril

Le prêtre de Mystaril se doit de garder un oeil sur la toile magique tissée par son Dieu, c'est pourquoi Mystaril accorde à ses prêtres la possibilité d'annuler une magie active sur une personne, un lieu ou un objet, comme le pouvoir divin "Intervention d'Anti-magie" à un coût de seulement 5 PM et par une courte prière de 1 minute. La force magique du prêtre doit être supérieure à la sauvegarde de la cible ou à la force magique de l'enchantement, s'il n'est pas sur une cible. Si aucune note n'a été laissée, l'intervention d'anti-magie fonctionne automatiquement (informez-vous à un animateur). Si l'enchantement est permanent, alors il est désactivé durant une heure. Le prêtre de Mystaril bénéficie d'un bonus de +3 FD avec ce pouvoir, de plus, en tout temps, il gagne un bonus de +1 FD.

Grâce divine: Nouvelle destinée (Inae)

Don requis : Déesse: Inae

Le prêtre est maintenant béni en permanence par la puissance d'Inae, lui permettant de déjouer le destin et même la mort. Lorsque le prêtre sera à l'article de la mort, il pourra miraculeusement échapper au coup fatal, celui qui allait l'amener vers les abîmes de la mort ou du coma et ce, à raison de 1 fois par jour maximum.

Grâce divine: Pureté (Firiëlle)

Don requis : Déesse: Firiëlle

Le prêtre est maintenant béni en permanence par la Déesse de la Pureté, qui lui octroie une résistance accrue de 50% de tout effet numérique contre tous les poisons, drogues et toxines, magiques ou non. De plus, le prêtre bénéficiera d'une régénération de 1 PV et 1 PF par minute, en repos ou non.

Grâce divine: Résistance divine (Kardos)

Don requis : Dieu: Kardos

Le prêtre de Kardos est maintenant béni en tout temps par la puissance de Kardos, ce qui lui procure une résistance particulière contre les sorts et les coups. Ainsi, le prêtre réduit de 5 tous les dégâts qu'il reçoit; il a donc une CA de 3 en tout temps, même contre des dégâts anti-magiques et contre les sorts. De plus, le prêtre peut maintenant affecter ses camarades nains ayant une immunité magique lorsque utilise ses pouvoirs divins seulement. Note: Le prêtre reçoit toujours 1 Dégât au minimum.

Grâce divine: Résistance élémentale (Gaïa)

Don requis : Déesse: Gaïa

Cette grâce octroie une réduction de 50% sur les dégâts de toute attaque, sort ou pouvoir de feu, glace, électricité et d'énergie, en tout temps.

Grâce divine: Saint Sacrement (Yavhé)

Don requis : Dieu: Yahvé

Ce pouvoir octroi au prêtre de Yavhé le pouvoir de frapper Blanc avec n'importe quelle arme qu'il tient dans sa main et ce, en tout temps. De plus, cette grâce donne au prêtre la possibilité de Bénir comme le fait le pouvoir divin Bénédiction, mais au coût de 10 PM et d'un signe de la croix sur la ou les cibles. La durée de cette bénédiction est de 30 minutes.

Grâce divine: Sang corrompu (Strass)

Don requis : Dieu: Strass

Le prêtre est maintenant corrompu par la puissance de Strass et le sang du prêtre est maintenant une arme au service de son Dieu. En s'infligeant 1 Dégât, le prêtre peut tremper sa lame de son sang, ce qui lui octroie un +2 dégâts "Acide". De plus, s'il fait boire son sang à quelqu'un, la créature sera affectée par le pouvoir divin "Aura épidémique". La cible doit boire 1 fiole complète, équivalent à 5 Dégâts, que le prêtre doit s'infliger. Il doit également utiliser 10 PM dans le processus.

Grâce divine: Vision phobique (Discorde)

Don requis : Dieu: Discorde

Grâce divine: Cette grâce confère au prêtre, une immunité aux illusions, charmes et contrôles.

Grâce: Énergie solaire (Râ)

Don requis : Dieu: Râ

Le prêtre est maintenant béni en permanence par la puissance de Râ. Ainsi, le jour (et à l'extérieur bien-sûr), le prêtre se nourrit des rayons ultraviolets du soleil. Il gagne ainsi une régénération de 3 PV ET PF par 5 minutes (double au repos) et il aura besoin de 2 rations de moins par partie pour survivre.

Incantation en armure

Permet à un personnage d'incanter en armure légère sans souffrir des malus

Incantation en mouvement

Niveau requis : 3

Ce don permet à tous les arcanistes et psychiques d'incanter en marchant à une vitesse maximale de 1 pas par seconde sans perdre sa concentration et donc, son sort.

Incantation en mouvement avancé

Niveau requis : 6

Don requis : Incantation en mouvement

Ce don permet d'incanter même si la mage est dans une position inconfortable, s'il n'a pas les 2 pieds au sol ou autre. Il peut donc incanter en courant ou bien coucher au sol, la tête en bas (sauf s'il est pris dans un piège, dans lequel cas il est sous l'effet d'une "maitrise")

Kleptomane

Donne 2 sélections de la capacité "Vol à la tire".

Lanceur de sort intrépide

Donne 1 sélection des capacités "Lancement rapide" et "Concentration accrue".

L'Ombre

Donne 2 sélections de la capacité "Camouflage". On dit que le premier homme à avoir développé ce don était un drow qui n'aimait pas montrer sa peau noire à la lumière du jour.

Mains curatives

+2 PF, +1 PV avec le pouvoir divin "Guérison" ou +1 PF, +1 PV au pouvoir divin "Imposition des mains"

Prérequis: Être un homme du clergé

Maître de la mort

Don requis : Pouvoir divin: Rappel à la vie

Réduit le coût de PM du pouvoir divin "Rappel à la vie" à 10.

Maître: Arbalète

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Arbalète

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maître: Arc court

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Arc court

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maître: Arc long

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Arc long

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maître: Bâton

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Bâton

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Dague

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Dague

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Dague de jet

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Dague de jet

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Épée à 2 mains

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Épée à 2 mains

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Épée bâtarde

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Épée bâtarde

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Épée courte

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Épée courte

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Épée longue

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Épée longue

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Épieu

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Épieu

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Faux

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Faux

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Fléau

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Fléau

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Fronde

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Fronde

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Gourdin

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Gourdin

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Hache de guerre

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Hache de guerre

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maître: Hache de jet

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Hache de jet

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maître: Hallebarde

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Hallebarde

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maître: Lance

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Lance

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maître: Marteau à 2 mains

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Marteau à 2 mains

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maître: Marteau de guerre

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Marteau de guerre

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maître: Marteau de jet

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Marteau de jet

Le personnage développe une maîtrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Masse à 2 mains

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Masse à 2 mains

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Masse d'armes

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Masse d'armes

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Pelle

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Pelle

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Pioche

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Pioche

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Pistolet

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Pistolet

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Maitre: Sarbacane

Niveau requis : 5

Don requis : Expert: Sarbacane

Le personnage développe une maitrise avec son arme, lui octroyant un bonus supplémentaire de +1 DGT

Malédiction des enfers

Don requis : Pouvoir divin: Malédiction mineure, Pouvoir divin: Malédiction divine

Augmente la Force Divine du personnage de 2 avec les pouvoirs divins "Malédiction mineure" et "Malédiction divine". De plus, ce dernier ne demande que 3 minutes de prière au lieu de 5. **Prérequis:** avoir les pouvoirs divins "Malédiction mineure" et "Malédiction divine"

Médecin

Donne 2 sélections de la capacité "Premiers soins".

Mémoire infailible

Le magicien connaît ses sortilèges parfaitement et par cœur. S'il devait perdre son livre de sort, il serait tout de même en mesure de se remémorer de ses sorts et de les lancer.

Pensée renforcée: guérison

Ce don donne un bonus de +1 FP avec tous pouvoirs de la pensée guérison.

Prérequis: *Le personnage doit posséder la pensée en question pour bénéficier de son bonus*

Pensée renforcée: physique

Ce don donne un bonus de +1 FP avec tous pouvoirs de la pensée physique.

Prérequis: *Le personnage doit posséder la pensée en question pour bénéficier de son bonus*

Pensée renforcée: sensible

Ce don donne un bonus de +1 FP avec tous pouvoirs de la pensée sensible.

Prérequis: *Le personnage doit posséder la pensée en question pour bénéficier de son bonus*

Pensée renforcée: suprapSYchique

Ce don donne un bonus de +1 FP avec tous pouvoirs de la pensée suprapSYchique.

Prérequis: *Le personnage doit posséder la pensée en question pour bénéficier de son bonus*

Port d'armures

Permet de porter une armure sans souffrir des malus. Un joueur ne possédant pas ce don ne peut pas bénéficier de la C.A. de son armure.

Portée arcanique accrue

Augmente la portée des sorts arcanique de 50%. Cela n'affecte QUE LES SORTS, pas les pouvoirs.

Portée divine accrue

Augmente la portée des sorts et pouvoirs divin de 50%. Cela n'affecte QUE LES SORTS, pas les pouvoirs.

Portée psychique accrue

Augmente la portée des pouvoirs psychique de 50%. Cela n'affecte QUE LES POUVOIRS DU MANUEL DES SORTS, pas ceux de sa classe.

Pouvoir divin : Morsure des ombres (Rail'h'ek)

Don requis : Déesse: Rail'h'ek

Morsure des ombres (10 PM, 2 minutes de prière) Le prêtre peut invoquer en lui, la puissance noire de sa maîtresse et transmettre à une cible une mort douloureuse et agonisante. Le prêtre doit approcher un cible qui n'est pas en combat et appeler un "TASS" stipulant qu'il mord la cible. Celle-ci a droit à une sauvegarde vigueur contre la force divine du prêtre ou souffrira de 5 Dégâts à toute les minutes durant 10 minutes. Le prêtre a droit à 2 minutes après le rituel pour mordre sa cible, toutefois, les lèvres du prêtre sont aussi noires que la nuit tant qu'il n'a pas mordu sa cible; s'il ne mord personne à la fin du 2 minutes, le prêtre souffre des effets de la morsure.

Pour ce pouvoir, le prêtre bénéficie d'un bonus de +1 à sa FD.

Pouvoir divin : Ombre visqueuse (Raïl'hek)

Don requis : Déesse: Raïl'hek

Ombre visqueuse (10 PM, 5 minutes de prière) Les prêtres de Raïl'hek peuvent invoquer autour d'eux une sphère d'ombres épaisses et visqueuses qui donnera la chair de poule à quiconque tente d'y pénétrer. Personne ne peut voir au travers de la sphère et seuls les alliés du prêtre n'ont pas besoin de sauvegarder contre les effets des ombres. La cible a droit à une sauvegarde Vigueur contre la force divine du prêtre, ou souffrir de -4 Dégâts et - 4 CA et perdre la vision à l'intérieur de la sphère. La sphère a une durée de vie de 30 minutes et se déplace avec le prêtre.

Pouvoir divin: Suffisance

Suffisance (25 PM, 5 minutes de prière par personne affectée) Avec cette prière qui demande 25 PM, le prêtre peut envelopper 1 personne + 1 personne par 2 niveaux d'un halo doré qui permettra à ces personnes de vivre sans boire, manger, dormir ou respirer durant 1 mois complet (1 partie). Par contre, le mois suivant, les cibles devront se nourrir en utilisant seulement 50% des rations nécessaires; si le pouvoir de Suffisance est à nouveau utilisé, les rations s'additionneront pour le mois prochain et ainsi de suite. Une personne ne peut survivre magiquement, même avec ce pouvoir, plus de 2 mois sans se nourrir. Demande une prière de 5 minutes par personne affectée.

Pouvoir divin: 4e Dimension (Ogun)

Don requis : Dieu: Ogun

Ce pouvoir, après une prière de 5 minutes, et 20 PM, permet au prêtre de s'aventurer dans la 4e dimension. Ainsi, lorsque le pouvoir est actif, son image n'est qu'une forme énergétique. Il peut devenir invisible en tout temps (quelqu'un qui voit l'invisible voit la forme d'énergie) et il est immunisé à TOUT. Par contre, le prêtre ne peut RIEN affecter en retour. Ce pouvoir a une durée de 5 minutes par niveau.

Pouvoir divin: Absolution (Yahvé)

Don requis : Dieu: Yahvé

Absolution (10 PM, 1 minutes de prière) Ce pouvoir permet au prêtre de ramener une brebis égarée vers la Sainte Lumière de Yahvé. L'alignement de la cible sera modifié pour "Bon" si elle ne sauvegarde pas à la force divine du prêtre avec un bonus de +2 FD. La durée de ce pouvoir est de 1 heure.

Pouvoir divin: Aisance arcanique (Mystaril)

Don requis : Dieu: Mystaril

Sortilège ([5 PM + 2 x le coût du sort], 2 minutes de prière) Avec cette prière de 2 minutes, le prêtre obtient la possibilité de lancer n'importe quel sort connu de n'importe quelle école arcanique. Cette prière coûte 5 PM de base + (2 x le coût en PM du sort demandé). Des prêtres de la même divinité ayant la connaissance "Rituel" peuvent contribuer en PM à ce pouvoir. Il n'est pas possible de lancer un sortilège de plus haut niveau que le niveau maximal de sortilège accessible au personnage (ex : un prêtre de niveau 5 peut lancer un sort de 3e niveau maximum). Note: Pour ce pouvoir, le prêtre de Mystaril bénéficie d'un bonus de +1 à sa FD.

Pouvoir divin: Aura de courage (Kardos)

Don requis : Dieu: Kardos

Aura de courage (5 PM, 2 minutes de prière) Permet au prêtre de Kardos d'aller combattre en gardant la tête haute devant tous les dangers et ne souffrant d'aucune peur, même face aux pires abberations. Cette immunité face à la peur a une durée de 1 heure.

Pouvoir divin: Aura de lumière (Râ)

Don requis : Dieu: Râ

Aura de lumière (15 PM, 5 minutes de prière) Le prêtre de Râ pourra invoquer à 10 pieds de rayon autour de lui, un dôme de lumière qui permettra au prêtre de frapper "Lumière" durant toute la durée du pouvoir, soit 30 minutes. De plus cette zone de lumière permet de repousser les créatures de l'ombre en appelant un "Vade Retro" contre la force divine du prêtre avec un bonus de +1.

Pouvoir divin: Aura épidémique (Strass)

Don requis : Dieu: Strass

Aura épidémique (20 PM, 10 minutes de prière) Après cette prière de 10 minutes, le prêtre de Strass pourra invoquer en lui les pires maladies créées par son maitre et ainsi les propager à toute personne assez folles pour s'approcher de lui. Toutes les créatures dans un rayon de 10 pieds autour du prêtre auront droit à une sauvegarde Vigueur contre la force divine du prêtre avec un bonus de +1 sans quoi les effets de la maladie les frapperont de plein fouet et elles souffriront de crampes atroces les empêchant de courir ou d'incanter. De plus, les cibles ont peine à se battre et souffrent d'un malus de -2 Dégâts et -2 CA. L'aura épidémique restera active pour une durée de 30 minutes et les malades le resteront jusqu'à ce qu'une guérison des maladies magiques de force supérieur à celle du prêtre soit appliquée.

Pouvoir divin: Bannissement (Râ)

Don requis : Dieu: Râ

Bannissement (10 PM, 1 minute de prière) Le prêtre de Râ peut, pour seulement 10 PM et par une courte prière de 1 minute, bannir une créature surnaturelle qui n'est pas originaire du plan primaire pour qu'elle ne puisse pas revenir pour 1 mois (1 partie), si cette dernière ne sauvegarde pas à la force du prêtre avec un bonus de +2 FD. La créature doit être sous les yeux du prêtre lors du bannissement.

Pouvoir divin: Bannissement

Bannissement (15 PM, 5 minutes de prière) Avec cette prière de 5 minutes qui demande 15 PM, le prêtre peut bannir une créature surnaturelle qui n'est pas originaire du plan primaire pour qu'elle ne puisse pas revenir pour 1 mois (1 partie), si cette dernière ne sauvegarde pas à la force du prêtre avec un bonus de +1 FD. La créature doit être sous les yeux du prêtre lors du bannissement.

Pouvoir divin: Bénédiction

Bénédiction (3 PM, 1 minute de prière) Cette prière de 1 minute permet au prêtre de bénir de l'eau, une arme, une personne ou même un lieu. Cela lui coûte 3 PM. Bénir de l'eau : Permet de bénir une fiole par 2 niveaux qui, déversée sur un mort-vivant, lui causera 10 points de dégâts Blanc, Magique ou Noir (selon l'alignement du Dieu). Les fioles restent bénies une journée entière. Bénir une arme : Permet de bénir 1 arme par 2 niveaux du prêtre, ce qui octroie +1 aux dégâts causés par les armes. De plus, les dégâts deviennent de type Blanc, Magique ou Noir (selon l'alignement du Dieu). Cette forme de bénédiction reste 1 heure. Bénir une personne : Permet de bénir 1 personne par 2 niveaux du prêtre, ce qui octroie +1 à toutes les sauvegardes durant 1 heure. Bénir un lieu : Permet au prêtre de bénir un lieu prédéterminé de 12 x 12 pieds maximum (exemple : un temple ou un sanctuaire), ce qui octroie +1 aux sauvegardes à tous les priants de la divinité du prêtre, tant qu'ils sont dans la zone bénie. La bénédiction reste active dans le lieu tant que le prêtre y reste. Le joueur est responsable d'avertir qu'il y a une bénédiction active au nom d'une divinité spécifique. Note : Les bénédictions ne sont pas cumulables. Vous ne pouvez avoir qu'une seule bénédiction active sur vous : une arme, ou une personne ou un lieu.

Pouvoir divin: Communication avec l'Éther (Inae)

Don requis : Déesse: Inae

Communication avec l'Éther (10 PM, 1 minute de prière) Permet au prêtre d'Inae d'entrer en communication avec les morts, lui permettant de parler directement avec l'esprit d'un défunt ou encore avec un esprit rôdeur. De plus, le prêtre voit l'invisible durant l'heure qui suit la prière.

Pouvoir divin: Contrôle magique

Contrôle magique (50 PM, 15 minutes de prière) Ce rituel de 15 minutes qui demande 50 PM permet au prêtre de prendre contrôle de la tapisserie magique ambiante. Ainsi, durant 1 heure, dans un rayon de 100 pieds autour de lui, le prêtre pourra : -Bloquer l'accès au tissu magique : Une personne ciblée par ce pouvoir doit payer le double du coût en PM pour réussir à lancer un sort. -Annuler un sort actif : Le sort ciblé possédant une durée de plus d'une minute est annulé à moins que le lanceur de ce sort paye encore le coût en PM et réussisse une sauvegarde volonté contre la force divine du prêtre. -Retirer temporairement la magie permanente d'un objet : L'objet a droit à une sauvegarde selon la force de l'enchantement (aller voir un animateur). La magie est retirée pour 1h. -Doublé le temps de base d'un sort actif durant à la base moins d'une journée. (Ne fonctionne pas sur les rituels) Note : Il peut utiliser, durant 1h, à volonté ces possibilités sans coût additionnel de PM.

Pouvoir divin: Cure des maladies

Cure des maladies (5 PM, 1 minute de prière) Cette prière d'une minute qui demande 5 PM permet au prêtre de guérir toute maladie non-magique. Pour les maladies magiques, le prêtre doit avoir une force divine supérieure à la force de la maladie. Pour ce pouvoir, le prêtre bénéficie d'un bonus de +1 à sa force divine.

Pouvoir divin: Délivrance de la malédictions

Délivrance d'une malédiction (10 PM, 3 minutes de prière)

Cette prière de 3 minutes qui demande 10 PM permet au prêtre de retirer une malédiction d'un lieu, d'une personne ou d'un objet. Ainsi, sans sauvegarde possible, la malédiction sera levée.

Pouvoir divin: Encyclopédie divine (Mystaril)

Don requis : Dieu: Mystaril

Encyclopédie divine (25 PM, 15 minutes de prière) Mystaril est un des Dieux les plus permissifs. Il accorde à ses prêtres la possibilité de s'entretenir directement avec lui ou avec l'une de ses voix, ou encore de visiter sa bibliothèque divine pour obtenir une réponse à une question précise. La réponse sera, sans aucun doute, véridique, au meilleur des connaissances du Maître du Savoir. Le prêtre n'aura peut-être pas une réponse concise de son Dieu, mais sera guidé vers le bon chemin. Il n'est pas possible d'obtenir le nom véritable de quelqu'un avec ce pouvoir.

Pouvoir divin: Guérison

Guérison (5 PM, 15 secondes de prière) Par une prière de 15 secondes, le prêtre peut grâce à cette prière guérir 5 point de fatigue par niveau et 3 point de vie par niveau et ce, au coût de 5 PM. Il peut faire cette guérison sur lui même ou sur une cible qu'il touche.

Pouvoir divin: Illumination (Inae)

Don requis : Déesse: Inae

Illumination (10 PM, 15 minutes de prière) Par une prière de 15 minutes, le prêtre d'Inae pourra entrer en transe, cherchant à établir un contact avec le Plan Astral, afin d'y trouver une information concernant un objet ou une créature. Les prêtre reçoit généralement ses informations d'une créature astrale au service de sa Déesse.

Pouvoir divin: Immunité élémentale (Gaïa)

Don requis : Déesse: Gaïa

Ce pouvoir divin, après une prière de 5 minutes et au coût de 10 PM, rend la cible totalement immunisé à un élément parmi le feu, l'électricité, l'énergie ou la glace pendant une durée de 5 minutes/niveau. Ainsi, toute attaque de cet élément fera aucun point de dégât au personnage.

Pouvoir divin: Imposition des nains

Imposition des nains (3 PM, 5 secondes de prière) Par une prière de 5 secondes, le prêtre peut grâce à cette prière guérir 3 point de fatigue par niveau et 1 point de vie par niveau et ce, au coût de 3 PM. Il peut faire cette guérison sur lui même ou sur une cible qu'il touche.

Pouvoir divin: Intervention d'anti-magie

Intervention d'anti-magie (15 PM, 2 minutes de prière) Avec cette prière de 2 minutes qui demande 15 PM, le prêtre peut annuler une magie active sur une personne, un lieu ou un objet. La force divine du prêtre doit être supérieure à la sauvegarde de la cible ou à la force magique de l'enchantement s'il n'est pas sur une cible. Si aucune note n'a été laissée, l'intervention d'anti-magie fonctionne automatiquement (informez-vous à un animateur). Si l'enchantement est permanent, alors il est désactivé durant une heure.

Pouvoir divin: Malédiction de putréfaction (Strass)

Don requis : Dieu: Strass

Putréfaction (10 PM, 5 minutes de prières) Par cette prière de 5 minutes, le prêtre de Strass peut faire pourrir les chairs d'une cible, lui infligeant des douleurs atroces et réduisant ses PF de moitié et réduisant sa sauvegarde Vigueur de 2, tant que la cible sera sous l'effet de cette malédiction. La cible a droit à une sauvegarde Vigueur contre la Force Divine du prêtre avec un bonus de +1. Note: Une délivrance de la malédiction de force supérieure annulera la malédiction

Pouvoir divin: Malédiction divine

Malédiction divine (15 PM, 5 minutes de prière) Avec cette prière de 5 minutes qui demande 15 PM, le prêtre peut maudire une personne. Normalement, une telle malédiction dure 1 mois (1 partie), mais le prêtre peut rendre cette malédiction permanente s'il prend 30 minutes de prière au lieu de 15 et s'il paye 1 PM permanent. Si ce pouvoir est fait par un prêtre servant un dieu mauvais, il obtient +1 à sa force divine. Ce type de malédiction peut être lancé soit lorsque la victime est sous le regard du prêtre, soit par l'entremise d'un objet important appartenant à la personne. Une sauvegarde volonté réussie annule les effets. Voici les malédiction possibles : -5 dans un attribut au choix du prêtre -2 dans toutes les sauvegardes de la personne Atrophie musculaire : Rend tous mouvements de la victime douloureux et difficiles, rends la course impossible. Mal de tête : Empêche la personne d'incanter et de faire de la magie. Perte d'un sens : Permet de faire perdre l'usage d'un sens au choix du prêtre. Putréfaction d'un membre : Empêche l'utilisation du membre putréfié. Note : Les malédiction ne sont pas cumulables. Vous ne pouvez avoir qu'une seule malédiction active sur vous à la fois.

Pouvoir divin: Malédiction mineure

Malédiction mineure (5 PM, 30 secondes de prière)

Avec cette prière de 30 secondes qui demande 5 PM le prêtre peut donner des petites malédiction qui durent toutes au maximum une heure. Ce type de malédiction doit être lancé lorsque la victime est sous le regard du prêtre. La cible a droit à une sauvegarde volonté contre la force divine du prêtre. Voici les diverses malédiction possibles :

-2 à un trait physiologique (au choix)

-1 à une sauvegarde (au choix)

Pustules : donne des pustules à la personne. C'est inoffensif, mais peu agréable à regarder.

Pestilence : entoure la personne d'une odeur répugnante qui lève le cœur. C'est inoffensif, mais peut agréable à respirer et ce même pour la personne maudite.

Note : Les malédiction ne sont pas cumulables. Vous ne pouvez avoir qu'une seule malédiction active sur vous à la fois.

Pouvoir divin: Mur de ronces (Gaïa)

Don requis : Déesse: Gaïa

Après 1 minute de prière, et au coût de 15 PM, le prêtre peut créer un mur de ronce, qui formera un demi cercle à 5 pieds devant lui. Nul autre que le prêtre ne peut voir au travers du mur et TOUT ce qui se doit de passer au travers ne passera pas (cela inclut aussi ce qui pourrait provenir du prêtre). De plus, le mur suivra le mouvement d'une des mains du prêtre. Ainsi, si le prêtre se déplace, le mur aussi ! Le mur est utilisé à des fins défensives, ainsi il ne causera jamais de dégâts à quiconque. Ce pouvoir dure 2 minutes par niveau.

Pouvoir divin: Paranoïa (Discorde)

Don requis : Dieu: Discorde

Paranoïa (10 PM, 5 minutes de prière) Ce pouvoir permet au prêtre de Discorde d'implanter une paranoïa si intense, que la cible croie constamment que des personnes complotent contre elle. De plus, lorsqu'elle se promène dans les bois, la victime est persuadée qu'elle est poursuivie par quelqu'un ou quelque chose... Dès l'instant où la victime se retrouve seule, cette dernière entend une multitude de voix, tantôt calmes, tantôt agitées, agressives, violentes et stridentes. La cible a droit à sauvegarde volonté contre la force du prêtre. Seule une délivrance des malédictions avec une force supérieur pourras délivrer la victime de son mauvais sort.

Pouvoir divin: Pétrification

Pétrification (20 PM, 3 minutes de prière) Avec cette prière de 3 minutes qui demande 20 PM, le prêtre peut pétrifier un adversaire de son choix qu'il a sous les yeux et ce, pour 1 heure. La cible a droit à une sauvegarde vigueur pour annuler les effets. Une personne pétrifiée est immunisée à toute forme d'attaque, est préservée des effets du temps et ne peut être déplacée. Si le prêtre sert Gaïa, il peut rendre la pétrification permanente en payant 5 PM permanent.

Pouvoir divin: Protection (Kardos)

Don requis : Dieu: Kardos

Protection (25 PM, 10 minutes de prière) Ce pouvoir accorde au prêtre de Kardos une protection accrue contre tous les attaques existantes, même les attaques anti-magiques. Ainsi, le prêtre ne reçoit que 50% de tout dégât fait contre lui, qu'il provienne d'un sort, d'un coup ou autre. Cette protection crée une aura dorée entourant le prêtre et a une durée de 30 minutes.

Pouvoir divin: Protection divine

Protection divine (10 PM + 1 / personne de plus, 2 minutes de prière) Avec cette prière de 2 minutes qui demande 10 PM de base +1 PM par personne additionnelle, le prêtre peut accorder une puissante protection divine à 1 personne par niveau. Cette protection donne +10 PF, +1 dégât, +1 CA, +1 à toutes les sauvegardes. Cette protection divine dure 30 minutes. Cette protection s'applique par l'entremise d'un touché, alors la formation d'un cercle est recommandée.

Pouvoir divin: Purification

Purification (2 PM, 15 secondes de prière) Avec cette prière de 15 secondes qui demande 2 PM, le prêtre peut purifier 1 repas par 2 niveaux de tout poison, drogue, toxine ou autre qui sont de type non-magiques. La force divine du prêtre doit être supérieure à la force du poison.

Pouvoir divin: Purification (Firiëlle)

Don requis : Déesse: Firiëlle

Purification (20 PM, 5 minutes de prière) Permet de totalement purifier une cible en éliminant tous les poisons, drogues, toxines, sorts actifs et malédictions. La force divine du prêtre de Firiëlle devra être supérieure à la force des effets à combattre, toutefois le prêtre bénéficie d'une bonus de +2 FD.

Pouvoir divin: Rappel à la vie

Rappel à la vie (15 PM, 10 minutes de prière) Avec cette prière de 10 minutes qui demande 15 PM, le prêtre peut ramener à la vie une personne dans le coma. La personne ramenée est très faible (à 1 PF et 10 PV) et de plus, elle ne souffrira que pendant 15 minutes du choc post-traumatique.

Pouvoir divin: Régénération (Gaïa)

Don requis : Déesse: Gaïa

Après 5 minutes de prière, et pour un coût de 15 PM, le prêtre obtiendra une régénération de ses points de vie et points de fatigue pendant une heure complète. Ainsi, il régénérera 5 PV ET PF par minute (Double au repos).

Pouvoir divin: Restauration

Restauration (25 PM, 5 minutes de prière) Avec cette prière de 5 minutes qui demande 25 PM, le prêtre peut faire repousser des membres coupés, guérir toutes les maladies magiques ou non-magiques, nettoyer le corps de toutes drogues, toxines ou poisons ou mieux encore, remplir totalement une personne en PF et PV. Permet de faire que l'une des choses mentionnées ci-haut à la fois

Pouvoir divin: Restauration (Firiëlle)

Don requis : Déesse: Firiëlle

Restauration (15 PM, 5 minutes de prière) Avec cette prière de 5 minutes qui demande 15 PM, le prêtre de Firiëlle peut faire repousser des membres coupés, guérir toutes les maladies magiques ou non-magiques, nettoyer le corps de toutes drogues, toxines ou poisons ou mieux encore, remplir totalement une personne en PF et PV. Permet de faire *tous* les effets mentionnés.

Pouvoir divin: Résurrection

Résurrection (50 PM dont 5 permanents, 30 minutes de prière) Avec cette prière de 30 minutes, le prêtre peut ramener à la vie 1 personne qui est morte depuis moins de 2 ans (cela permet en effet de dé-achever un personnage). Cela coûte 50 PM, DONT 5 DE FAÇON PERMENEENTE. La personne effectuant la résurrection doit connaître LE NOM VÉRITABLE de la personne qu'il ressuscite. Ce nom doit être prononcé pendant la prière de 30 minutes. La personne ainsi ramenée est pleine en PF, PV, PM et PP. Des priants d'un Dieu allié peuvent participer au rituel et offrir des PM. Toutefois, seul celui qui a le pouvoir résurrection peut payer les PM permanents. S'il y avait des malédictions actives avant la mort, elles sont encore présentes et actives même après le retour à la vie, si leur durée n'était pas complétée.

Pouvoir divin: Sainte Croisade (Yavhé)

Don requis : Dieu: Yahvé

Sainte Croisade (15 Pm, 10 min de prière) Au moyen d'une communion avec son dieu, le prêtre avant le combat, lance un appel d'aide et de protection au Seigneur des hommes, pour que celui-ci protège le prêtre ainsi qu'une autre personne par 2 niveau du prêtre. Cette protection confère aux personnages ciblés, un bonus de +2 Dégât, +2 CA +15 PF contre toutes les races humanoïdes excluant l'humain. Ces bonus ne peuvent être octroyées qu'aux humains.

Pouvoir divin: Sortilège

Sortilège ([5 PM + (2x le coût du sort)], 5 minutes de prière) Avec cette prière de 5 minutes, le prêtre obtient la possibilité de lancer n'importe quel sort connu de sa divinité (limité aux sphères accessible à la divinité). Cette prière coûte 5 PM de base + (2 x le coût en PM du sort demandé). Des prêtres de la même divinité ayant la connaissance "Rituel" peuvent contribuer en PM à ce pouvoir. Il est impossible de lancer un sort de plus haut niveau que le niveau de sort maximal accessible au personnage (ex : un prêtre niveau 3 peut lancer un sortilège niveau 2 max).

Pouvoir divin: Vade Retro repousser

Vade Rétro (10 PM, 5 secondes de prière) Avec cette prière de 5 secondes qui demande 10 PM, le prêtre peut repousser tous les morts-vivants à 10 pieds de lui tant que le prêtre brandira un symbole de sa divinité. Les morts-vivants ne sauvegardant pas contre la force divine du prêtre sont repoussés pour la durée de la prière. De plus, si la force du vade rétro est le double de la sauvegarde du mort-vivant en question, le mort-vivant sera détruit par celui-ci.

Pouvoir divin: Zone de chaos (Seth)

Don requis : Dieu: Seth

Zone de chaos (10 PM, 1 minutes de prière) Par ce pouvoir, le prêtre de Seth pourra invoquer en chaque créature dans sa portée, une rage chaotique qui lui fera attaquer la créature la plus proche, ami ou ennemi. Ce pouvoir affecte toutes créatures dans un rayon de 20 pieds autour du prêtre, pour une durée de 30 secondes. Les cibles ont droit à une sauvegarde Volonté contre la force divine du prêtre avec un bonus de +1.

Pouvoir divin: Zone de choc (Seth)

Don requis : Dieu: Seth

Zone de choc (15 PM, 30 secondes de prière) Le prêtre pourra créer à 20 pieds autour de lui, une zone de choc ébranlant chaque créature ou objet. Toutes les créatures vivantes souffriront de 20 Dégâts, tomberont au sol et seront désarmées. De plus, toutes les armes seront détruites, équivalant à la capacité Bris d'arme. Les personnes sauvegardant (vigueur) recevront moitié dégâts et leur équipement ne sera pas brisé.

Pouvoir divin: Zone de paix (Yahvé)

Don requis : Dieu: Yahvé

Zone de paix (10 PM, 2 minutes de prière) Le prêtre peut appeler une zone de paix de 10 pieds de rayon autour de lui qui empêchera toute personne de poser un acte violent, quel qu'il soit. Toute personne ou créature se verra expulsé de la zone de paix s'il venait qu'à tenter de poser un acte agressif et ne pourra pas revenir dans la zone de toute sa durée, qui est de 5 minutes par niveau.

Protecteur sacré

Réduit le temps de prière du pouvoir divin "Protection divine" à 1 minute.

Réflexes aiguisés 1

+2 sauvegarde réflexe.

Réflexes aiguisés 2

Don requis : Réflexes aiguisés 1

+1 sauvegarde Réflexe

Robustesse 1

Augmente les PV du personnage de +3.

Robustesse 2

Don requis : Robustesse 1

Augmente les PV du personnage de +3.

Robustesse 3

Don requis : Robustesse 2

Augmente les PV du personnage de +3.

Robustesse 4

Don requis : Robustesse 3

Augmente les PV du personnage de +3.

Sens aiguisés

Donne 2 sélections de la capacité "Alerte".

Soins ésotériques

Niveau requis : 8

En utilisant 5 PM ou PP, un personnage peut doubler les effets d'un premiers soins qu'il effectue sur lui-même ou autrui.

Tir de précision

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 DGT avec les armes de jet qu'il sait manier

Tueur à gage

Donne 1 sélection des capacités "Attaque sournoise" et "Coup fatal".

Union divine (Discorde)

Niveau requis : 10

Don requis : Dieu: Discorde

Le prêtre gagne un bonus de 5 PM. De plus, il est maintenant immunisé à tout contrôle, charme et illusion.

Union divine (Firiëlle)

Niveau requis : 10

Don requis : Déesse: Firiëlle

Accorde un bonus de +2 Premiers soins. De plus, toute les guérisons magiques du prêtre se font avec +5 PF et +3 PV.

Union divine (Gaïa)

Niveau requis : 10

Don requis : Déesse: Gaïa

Le prêtre aura désormais besoin de moins se nourrir il aura besoin de -2 rations par partie. De plus, il bénéficie de +1 sauvegarde vigueur.

Union divine (Inae)

Niveau requis : 10

Don requis : Déesse: Inae

Le prêtre bénéficie d'un bonus de +2 sauvegarde réflexe en plus de doubler la valeur de toute création artistique qu'il fera.

Union divine (Kardos)

Niveau requis : 10

Don requis : Dieu: Kardos

Le prêtre fera désormais ses bénédictions en offrant +1 CA en plus des autres bonus. De plus, le prêtre gagne une bonus de 15 PF.

Union divine (Mystaril)

Niveau requis : 10

Don requis : Dieu: Mystaril

Le haut prêtre de Mystaril reçoit un bonus de 10 PM et +2 sauvegarde contre la magie

Union divine (Ogun)

Niveau requis : 10

Don requis : Dieu: Ogun

Ce pouvoir permet au haut-prêtre de manipuler le temps de façon à créer une distorsion temporelle affectant toutes les cibles dans un rayon de 50 pieds autour de lui. La zone devient alors immobile, et pendant ce temps, toutes les cibles sont figées dans le temps. Le haut-prêtre, lui, peut agir normalement. Si le prêtre ou une des cibles reçoit quelconque dégâts pendant ce temps, le sort se termine mais sinon, le prêtre peut toucher, prendre, déplacer toutes les cibles (objets ou personnes) pendant la durée du pouvoir. Le prêtre devra investir 2 PM pour chaque seconde. Une sauvegarde volonté réussie contre la force du prêtre permettra aux victimes de voir et entendre ce qui se passe pendant la distorsion, mais elle ne pourra tout de même rien faire.

Note: Toute personne à l'extérieur du rayon d'action peut agir normalement mais s'ils pénètrent dans la zone, elles figeront, comme les autres.

Union divine (Râ)

Niveau requis : 10

Don requis : Dieu: Râ

Le prêtre peut désormais voir l'invisible en tout temps, de plus, il parle le spiritien et gagne 5 PM.

Union divine (Rail'hek)

Niveau requis : 10

Don requis : Déesse: Railh'ek

Le prêtre bénéficie d'un +2 attaque sournoise et de +1 sauvegarde réflexe

Union divine (Seth)

Niveau requis : 10

Don requis : Dieu: Seth

Le prêtre gagne un bonus de +2 Bris d'arme ainsi que 5 PF

Union divine (Strass)

Niveau requis : 10

Don requis : Dieu: Strass

Le prêtre devient immunisé à tout pouvoir ou sortilège provenant d'un mort-vivant. Par contre, un coup physique affectera pleinement le prêtre. De plus, le prêtre bénéficie de +1 sauvegarde vigueur en tout temps.

Union divine (Yahvé)

Niveau requis : 10

Don requis : Dieu: Yahvé

Le prêtre effectue maintenant ses bénédictions avec un bonus de +1 dégât sur une arme ou +1 sauvegarde sur une personne. De plus, il bénéficie de +1 sauvegarde volonté.

Vade Retro accru

Augmente de +2 la FORCE DIVINE des pouvoirs "Vade Retro: repousser" et "Vade retro: destruction"

Versatilité arcanique

Niveau requis : 3

Don requis : Affinité magique 1

Ce don permet au personnage de choisir une école arcanique au choix

Vigueur accrue 1

+2 sauvegarde Vigueur

Vigueur accrue 2

Don requis : Vigueur accrue 1

+1 sauvegarde Vigueur

Volonté de fer 1

+2 sauvegarde Volonté

Volonté de fer 2

Don requis : Volonté de fer 1

+1 sauvegarde Volonté