

Liste des pouvoirs: Divins et spirituelle

Pouvoir		Cout Niv 1	
Aura de courage		5	
		Cout en points de fatigue	1
Description			
Permet de désigner jusqu'à 3* personnes dans une zone de 10 m qui bénéficieront d'une résistance au pouvoir de type peur et peur magique (équivalent à défense spirituelle de 3 pour les effets de peur seulement) pour 15 min. Si les personnes quittent la zone autour de celui qui active le pouvoir , elles perdent la protection.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Courage			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Aura de peur		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire peur à 3* personnes que vous pointez dans un rayon de 10 m au moment d'activer le pouvoir. Votre simple vue leur fait peur. Durée 1 scène. La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur en ne pouvant qu'esquiver, parer ou se retirer du combat. 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur et ne peut prendre la fuite que s'il est attaqué.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Peur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Courage	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	5	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Aura de protection		10	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de désigner jusqu'à 2* personnes dans une zone de 5 m qui bénéficieront d'une armure naturelle temporaire de 2* (premiers dégâts reçus) et de +2 à toutes leurs défenses (endurance, dextérité et spirituelle) lorsqu'ils sont à moins de 5* m du personnage. Si les personnes quittent la zone, elles perdent la protection. N'affecte pas le personnage lui-même. Dure 1 scène			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Aura de courage			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	15
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	25		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Bouclier divin		3	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet au personnage de rendre son bouclier "incassable" pour 1 scène. Ne peut être fait sur le bouclier d'un autre. Si le personnage lâche le bouclier, le pouvoir s'arrête. À la place de points de fatigue, un personnage peut dépenser des points de magie équivalents.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement de grands boucliers			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Connaissances des sorts divins		2	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet d'identifier un sort divins niv 1 ou 2* qui vient d'être lancé et d'en connaître les caractéristiques principales. Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contre-charme		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de renverser l'effet de charme sur le lanceur du pouvoir ou sort. Pour ce faire, vous devez d'abord avoir assez de défense pour y résister vous-même. Une fois que vous y avez résisté, vous dites à l'attaquant que vous lui retournez l'effet. Il peut lui aussi y résister.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Défense spirituelle			
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contrôle avancé des morts-vivants		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet d'ajouter 2* à votre niveau de personnage lorsque vous tentez de contrôler les morts-vivants.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Contrôler les morts vivants			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	11
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contrôler les morts vivants		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
<p>Permet de tenter de contrôler 1* mort-vivant pour 15 min. Vous devez pointer votre symbole religieux et dire : "contrôle des morts-vivants" avec votre niveau de personnage, et lancer un catalyseur sur le mort-vivant. S'il touche et que le niveau du mort-vivant est égal ou inférieur, celui-ci est contrôlé pour 15 min. Si votre niveau est trois fois supérieur à celui du mort-vivant, votre contrôle est permanent. Vous pouvez dépenser des points de magie équivalents au coût en point de fatigue + 1 à la place.</p>			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Magie divine de base			
Fréquence		Activation	
a volonté		en combat ou non	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
		Divins et spirituelle	
Niveau 2		Cout Niv 2	Niveau 3
coûts en pts de fatigue -1		6	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions
Niveau 4		Cout Niv 4	Niveau 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		6	
Niveau 6		Cout Niv 6	Niveau 7
			Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup de sacrifice		3	
Description		Cout en points de fatigue	2
<p>Le personnage dit "sacrifice" très fort et perd 1* PV (jouer la douleur). Ensuite, le prochain coup porté dans les 10 sec suivantes, s'il touche, fera 2* de dégâts supplémentaires et le coup sera considéré comme dégâts divins. Corps à corps seulement. Le PV est perdu même si le coup frappe un bouclier.</p>			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Coup divin			
Fréquence		Activation	
3 x par scène		en combat ou non	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
		Divins et spirituelle	
Niveau 2		Cout Niv 2	Niveau 3
coûts en pts de fatigue -1		3	devient utilisable à volonté
Niveau 4		Cout Niv 4	Niveau 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		9	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions
Niveau 6		Cout Niv 6	Niveau 7
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		15	coûts en points de fatigue -1
			Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup divin		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de faire un coup qui infligera des dégâts "divins". Dire : "divin" puis frapper. Déclarer vos dégâts habituels à la victime en ajoutant divin. Peut être fait avec n'importe quel type d'arme.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	2	devient utilisable à volonté	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoirs devient : pouvoir cumulable avec d'autres	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup vampirique		9	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de faire un coup qui fera +1* dégâts et qui guérira le personnage de 1* PV. Dire : "vampirique" puis frapper la cible. Les dégâts infligés sont de type "divins". On ne peut dépasser son maximum de PV avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup divin			
Fréquence	Activation		Défense
2 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en points de fatigue -1	5	pouvoir devient utilisable à volonté	15
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Courage		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de résister au pouvoir de type "peur" et aux peurs magiques de niveau 1-2-3 (équivalent à défense spirituelle 3* contre les effets de peur). Pour contrer un effet, dire : "courage".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation réaction a autres pouvoirs		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Détection du bien		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de demander discrètement si un personnage est "BON". Celui-ci doit répondre la vérité, à moins qu'il ne réussisse sa défense spirituelle, auquel cas il répond: "défense". Peut aussi être utilisé pour détecter les créatures de Types "Célestes" comme les anges. Il faut alors crier : "détection du bien" et les Célestes présents dans la zone doivent divulguer leur présence (pas de défense).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 1 x par scène	Activation hors combat seulement		Défense Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Détection du mal		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de demander discrètement si un personnage est "mauvais". Celui-ci doit répondre la vérité, à moins qu'il ne réussisse sa défense spirituelle, auquel cas, il répond : "défense". Peut aussi être utilisé pour détecter les créatures de Types "Diabes ou Démons" et les morts-vivants majeurs (niv 3 et plus). Il faut alors crier : "détection du mal", et les morts-vivants niv 3 et plus, démons et diables présents dans la zone doivent divulguer leur présence (pas de défense). Coûte 1 PF			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Écriture de sorts divins sur parchemin		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Prend 15 min pour écrire un sort connu sur un parchemin spécial seulement (acheté en jeu). Coûte les points de magie au prêtre et nécessite des composantes. Coûte 2 PF			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine II	Lire et écrire		
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Enchantement divin d'objet		10	
Description		Cout en points de fatigue	3
Permet de fabriquer des objets magiques. Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ecriture de sort divins sur parchemin			
Fréquence special	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Force magique divine		22	
Description		Cout en points de fatigue	0
Donne 3* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique divine			
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8

Pouvoir		Cout Niv 1	
Inspiration de joie		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
<p>Inspire la joie à 2* personnes pointées à 5 m qui vous ont écouté pendant 1 min. Ne fonctionne pas sur ennemis jurés ou sur des créatures non intelligentes. Les victimes sont plus heureuses pendant 5 min. Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type "Joie", le joueur reste conscient de l'environnement. Il peut se défendre, mais n'aura pas envie d'attaquer qui que ce soit. Le sort est rompu lorsque la personne en "joie" est attaquée. Les personnages pris dans un effet de "joie" doivent agir de façon plus amicale qu'à l'habitude et être plus "dociles" qu'à l'habitude. Permet entre autres à quelqu'un de tolérer un "ennemi juré". La joie annule aussi la rage.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Diplomate			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement	Spirituel 1	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Lumière divine		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
<p>Permet d'allumer une "lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On ne peut pas la prêter. Si éteinte, on doit redépenser des points de fatigue. Permet aussi d'annuler les effets de noirceur sur 3 personnes. Dire : "lumière divine" et toucher les personnes.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	7		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie divine de base		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie divine de niv 0. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 0 de la liste divine. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un symbole de votre dieu en main ou inscrit sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence special	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie divine I		15	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie divine de niv 1. Vous gagnez aussi 2 PM. Vous devez choisir 3* sort connus de niv 1 de la liste divine. Pour ce faire, vous devez aussi avoir un symbole de votre dieu en main ou inscrit sur une arme, un bouclier ou un vêtement que vous portez. Lorsque vous faites de la magie divine, vous ne devez pas porter d'armure lourde, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine de base			
Fréquence special	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie divine II		15	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie divine de niv 2. Vous gagnez 2 PM devez choisir 2* sort connu de niv 2 de la liste divine. Lorsque vous faites de la magie divine, vous ne devez pas porter d'armure lourde, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 2 au coût de 2 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine I			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie divine III		22	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie divine de niv 3. Vous gagnez 2 PM et devez choisir 2* sort connu de niv 3 de la liste divine. Lorsque vous faites de la magie divine, vous ne devez pas porter d'armure lourde, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 3 au coût de 3 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine II			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie divine IV		30	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie arcane de niv 4. Vous gagnez 2 PM et devez choisir 2* sort connu de niv 4 de la liste divine. Lorsque vous faites de la magie divine, vous ne devez pas porter d'armure lourde, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 4 au coût de 4 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine III			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie divine V		35	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage de faire de la magie divine de niv 5. Vous gagnez 2 PM et devez choisir 1* sort connu de niv 5 de la liste divine. Lorsque vous faites de la magie divine, vous ne devez pas porter d'armure lourde, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 5 au coût de 5 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine IV			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10

Pouvoir		Cout Niv 1	
Point de magie suppl. divin		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Donne 1* PM supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine de base			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
Prêtre Pacifiste		10	
Description		Cout en points de fatigue	0
Tous les sort de guérison du prêtre augmentent de 2*. Cependant, celui-ci ne peut qu'utiliser un bâton comme arme. De plus, si un des ses coups ou sorts rend "hors combat" une créature vivante, il est assomé pour 5 min. Si, pour une raison ou une autre, il utilise en combat une arme, il perd les avantages de ce pouvoir jusqu'à pénitence (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine de base			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	18
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Prière		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de créer une zone de prière de 1 m x 1 m par personne ayant le pouvoir prière lors de méditation. Les personnages méditant dans la zone gagneront +1 PM par personne (incluant elle-même) ayant le pouvoir prière dans la zone pendant la méditation.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Méditation magique	Magie divine I		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Protection divine		10	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet d'invoquer la protection de son dieu afin qu'il punisse ceux qui vous frappent. Lorsque vous activez ce pouvoir, dire : "(nom du dieu), accorde-moi ta protection divine". Pendant 5 min vous "refléter" 1* de dommage divin pour les 10 premiers coups reçus durant la scène.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie divine de base			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	22
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	22		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Repousser les morts-vivants		5	
		Cout en points de fatigue	2
Description			
Permet de tenter de repousser 1* mort-vivant pour 15 min. Vous devez pointer votre symbole religieux et dire: "repousser des morts-vivants, votre niveau de personnage" et lancer un catalyseur sur le mort-vivant. S'il touche et que le niveau du mort-vivant est égal ou inférieur, celui-ci est affecté par un pouvoir équivalent à la "Peur" pour 15 min (voir). Si votre niveau est trois fois supérieur à celui du mort-vivant, celui-ci est détruit (ou subit la moitié de votre niveau en dégâts divins s'il réussit sa défense) . Vous pouvez dépenser des PM équivalents au coût en PF + 1 à la place.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine de base			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté			Endurance 4
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Répulsion avancée des morts-vivants		5	
		Cout en points de fatigue	0
Description			
Permet d'ajouter 2* à votre niveau de personnage lorsque vous tentez de repousser les morts-vivants.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Repousser les morts-vivants			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	8	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique divine		15	
Description		Cout en points de fatigue	0
Donne 3* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Point de magie suppl. divin			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux énergies divines		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Les dégâts de type divins subis sont diminués de 1* pour 15 min quand vous activez le pouvoir. Si les dégâts sont diminués à 0, vous ne subissez pas les autres effets du sort/pouvoir. Coûte 1 PF activé le pouvoir pour 15 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	coûts en pts de fatigue -1	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	La résistance devient une immunité	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort divin pénétrant les défenses		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Augmente le niveau d'attaque du sort de 2, le rendant plus difficile à défier. Le sort coûtera 1 PM supplémentaire lorsque utilisé ainsi. Répétition permet de choisir 1 autre sort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort divin persistant		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Vous permet d'augmenter leur durée x2* . Utilisable seulement sur les sorts qui ont pour cible vous ou une cible consentante. Répétition permet de choisir 1 autre sort. Le sort coutera 1 Pm supplémentaire utilisé ainsi			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine I			
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	7	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort divin préféré		5	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet de choisir un sort connu par l'incantateur. Ce sort lui coûtera désormais 1* PM de moins (répétition permet de choisir un autre sort avec le même effet).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine I			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	25		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Toucher de guérison		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet au personnage de guérir les blessures physiques après avoir touché la cible pendant 1 min. La cible regagne 1* PV. Coûte 1 PF			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	7	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	17		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Transfert de sang		3	
Description		Cout en points de fatigue	
Permet au personnage de guérir les blessures physiques en se les transférant à lui-même. Après avoir touché la cible pendant 1 min, elle regagne 2* PV et le soignant lui en perd 1.(ne peut être réduit)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
2 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
devient utilisable à volonté	7	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Transfert de santé		5	
Description		Cout en points de fatigue	
Permet au personnage de guérir la fatigue et les maladies en se les transférant à lui-même. Après avoir touché la cible pendant 1 min, elle regagne 2* PF et est guérie de ses maladies. Le personnage, lui, contracte les maladies et perd 2 PF.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Transfert de sang			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Transfert suprême		10	
Description		Cout en points de fatigue	4
Permet au personnage de guérir la cible après l'avoir touchée pendant 1 min. Elle regagne 3* PF et 3* PV et est guérie de ses maladies, poisons ou effets négatifs non magiques qui eux sont transférés au personnage.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Transfert de santé			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	15		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Transfert total		18	
Description		Cout en points de fatigue	3
Permet au personnage de guérir la cible totalement de ses maladies, poisons ou effets négatifs physiques après l'avoir touchée 1 min. Elle regagne aussi tous ses PV et PF. Le personnage, quant à lui, perd 5 PV et tombe "assommé" 15 min (voir). Il ne sera pas réveillable d'aucune façon.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Transfert de santé			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7