

Aura de Bien / Mal 50

Cette compétence vous donne une aura du Bien ou Mal (selon votre alignement). Cette aura vous donne un bonus de chance de +1 d'armure contre les créatures de l'alignement inverse.

Aura de Courage 150

Donne au porteur une résistance contre la peur égale a +2. Cet effet s'étend autour du porteur à 3 mètres de rayons autour de lui et confère à ces alliées à proximité une résistance égale à la moitié de son rang de résistance à la peur.

Exemple : Godefroy a résistance à la peur 3 et aura de courage. Donc cela lui donne résistance à la peur 5 et donne résistance à la peur 2 à ces alliés.

Bouclier divin 150

*** Pré-requis : Repousser ou Emprise sur les mort-vivants.**

Utiliser un Repousser ou un Emprise des mort-vivants pour rendre son bouclier indestructible. Doit dire «Nom du dieu» rend mon bouclier indestructible!

Dure 2 minute / Rang

Charge Divine 150

*** Pré-requis : Repousser ou Emprise sur les mort-vivants.**

Permet de changer un Repousser ou un Emprise de mort-vivants en charge divine. Doit dire «Nom du dieu» accorde moi ta charge divine ! Inflige 10 de dommages + 1 / Rang divin. Doit courir 5 mètres minimum.

Châtiment du Bien / Mal 50 / 100 / 150 / 200 / 250

Permet d'ajouter le rang du porteur aux dommages de l'arme 1 fois / Solstice.

Les dommages de l'arme deviennent bénit / maudit (selon l'alignement)

Contact magique à distance 200

Permet de faire un sort de toucher avec un catalyseur. Le sort coûte le double des points de magie requis. Seuls les sorts divins peuvent être affectés par cette compétence. Permet de lancé les « destructions des morts vivants » à distance.

Destruction des morts vivants 250

*** Pré-requis : Repousser ou Emprise sur les mort-vivants.**

Permet de transformer un Repousser ou un Emprise des mort-vivants afin de blessé les morts vivants. Cette compétence inflige 3 de dégâts divin (aucune résistance possible) / rang. Cette attaque se fait au corps à corps. Doit dire «Nom du dieu» détruit ce mort-vivant !

Détection du Bien / Mal 50

Permet au porteur de détecter le Bien ou Mal à volonté. Doit ce concentré quelques instants.

Emprise/Repousser sur mort-vivants 25 / 50 / 75 / 100 / 125 / 150 / 175 / 200 / 225 / 250

Permet de contrôler les mort-vivants durant 2 minute / rang. Le mort vivant doit être égal ou inférieur au rang du lanceur. *Le symbole du dieu doit être visible pour pouvoir faire ce pouvoir. *Si le rang du mort vivant est égal ou inférieur à la moitié de celui du joueur, le contrôle est permanent.

Grâce divine **125**

Permet de soustraire 5 points de dommages aux éléments en tout temps.

Guérison des maladies **50 / 100 / 150 / 200 / 250**

Permet de guérir une maladie 1 fois / Solstice par achat de la compétence. Les maladies qui peuvent être guéris sont les suivantes :

- Fièvre rouge : la cible ne peut ni courir, ni crier
- Épuisement du Pacha : la cible frappe à -2 de dommages avec son arme
- La grêle : la cible perd 2 points de vie / rang de manière permanente jusqu'à la guérison de la maladie.

Doit dire « Nom du Dieu » Permet moi de guérir cette maladie !

Imposition des mains **150**

Permet de guérir ou de donner une guérison des blessures à une personne. Guérit 4 points de vie / rang par Solstice. Les points de guérisons peuvent être séparés en plusieurs petites guérisons, vous ne pouvez pas excéder votre total (soit 4 / rang).

Lecture de Parchemin divin **150**

Permet à la personne de lire tous les parchemins divins peut importe le Dieux.

Maladies **50 / 100 / 150 / 200 / 250**

Permet de donner une maladie 1 fois / solstice par achat de la compétence. Les maladies qui peuvent être donné sont les suivantes :

- Fièvre rouge : la cible ne peut ni courir, ni crier
- Épuisement du Pacha : la cible frappe a -2 de dommages avec son arme
- La grêle : la cible perd 2 points de vie / rang de manière permanente jusqu'à la guérison de la maladie.

Doit dire « Nom du Dieu » Inflige lui cette maladie !

Pouvoir de Principe divin **125 / 125 / 125 / 125**

*** Pré-requis : Doit pouvoir incanter des sorts divins**

Ce pouvoir permet d'accéder aux Sorts Primaires et Secondaires de votre principe pour chaque niveau de sort que vous pouvez incanter. Vous pouvez acheter les autres principes de votre dieu pour avoir les pouvoirs Secondaires seulement pour chaque niveau de sort que vous pouvez incanter. Voir Annexe Pouvoir de Principe divin.

- Il est impossible d'acheter un principe d'un autre dieu.

Puissance divine **150**

*** Pré-requis : Repousser ou Emprise sur les mort-vivants.**

Augmente de 3 rangs le tourner ou l'emprise sur les mort-vivants.

Purge divine **150**

*** Pré-requis : Repousser ou Emprise sur les mort-vivants.**

Permet de changer un Repousser ou Emprise des mort-vivants en protection contre les maladies. La protection s'étend à 3 mètres autour de la personne pendant 1 minute / rang. Les personnes comprises dans le rayon sont immunisé aux maladies pendant la durée du sort, cependant elles doivent rester dans le rayon afin de garder le bonus.

Résistance divine **100**

*** Pré-requis : Repousser ou Emprise sur les mort-vivants.**

Permet de changer un Repousser ou un Emprise des mort-vivants en résistance d'un élément. Donne une résistance de 10 de l'élément choisi. Doit dire «Nom du dieu» accorde moi ta résistance au «élément choisi» dure 1 minute par rang.

Santé divine **100**

Immunise contre toutes les maladies.

Sort Consacrer **150**

*** Pré-requis : Repousser ou Emprise sur les mort-vivants.**

Le sort du personnage infligeant des dommages sont transformés et chargés de pouvoir divin. Les dommages sont divins et ne peuvent être résistés ou annulés par un sort de protection des énergies ou une magie similaire. Le sort consacré coûte 2 fois plus de points de magie et seuls les sorts divins peuvent être consacrés.

Toucher vampirique **150**

Permet d'enlever des points de vie à une cible pour se guérir soi-même. Enlève 3 points de vie / rang. Vous pouvez monter au delà de votre maximum de points de vie, les points de vie ainsi obtenu sont des points de vie temporaire, ils sont présent pendant 5 minutes, ils sont les premiers à partir.

Vengeance divine **100**

*** Pré-requis : Repousser ou Emprise sur les mort-vivants.**

Permet de changer un Repousser ou un Emprise des mort-vivants pour ajouter un + 5 de dommage à son arme contre les mort-vivants. Le sort dure pendant 2 minutes. L'arme devient bénite. Doit dire «Nom du dieu» guide ma vengeance !

Vigueur divine **150**

*** Pré-requis : Repousser ou Emprise sur les mort-vivants.**

Permet de changer un Repousser ou un Emprise sur les mort-vivants pour ajouter 2 points de vie temporaires / rang à soi-même. Le sort dure pendant 2 minutes. Doit dire : «Nom du dieu» rend moi vigoureux !