

Les Pouvoirs divins	2
Règles pour les prêtres et les adeptes (de tous les cultes)	2
La conversion (pour les prêtres seulement) <i>règle optionnelle</i>	5
Les pouvoirs généraux	6
Pouvoirs généraux (pour tous les cultes)	6
Les pouvoirs spécifiques de chaque clergé	7
Mélianne : L'érudite (Déesse du Panthéon Humain)	9
Rondra : Le guerrier (Dieu du Panthéon Humain)	11
Antéanor : L'aimante (Déesse du Panthéon Humain)	13
Eureyde : L'ingénieur (Dieu du Panthéon Humain)	15
Sarpédon : Le roublard (Dieu du panthéon humain)	17
Yeshu : Le Patient (Dieu des trois panthéons)	19
Paladhim : Le sauveur (Dieu du Panthéon Humain)	21
Guérimm : Le forgeron (Dieu du Panthéon Nain)	23
Kjorn : Le modeleur (Dieu du Panthéon Nain)	25
Ëlys, le coureur (Dieu du Panthéon Elfe)	27
Alinoë : Le chasseur (Dieu du Panthéon Elfe)	29
Grythal : Le défenseur (Dieu du Panthéon Elfe)	31
Scytale : Entité suprême de l'air	32
Odroëg : Entité suprême de la terre	34
An-Traa : Entité suprême de l'eau	36
Klydiath : Entité suprême du feu	38

➤ Comme vous pouvez le constater en lisant la liste ci-dessus, de nombreux dieux ne sont pas encore décrits. N'hésitez pas à me contacter si vous en avez besoin (ou si vous voulez participer à la rédaction de leurs pouvoirs). Enameril

Les Pouvoirs divins

Règles pour les prêtres et les adeptes (de tous les cultes)

Les prêtres et les adeptes sont les représentants d'une entité, il la serve et elle leur permet d'utiliser des parcelles de sa puissance par le biais de pouvoirs surnaturels. En échange des ses pouvoirs, l'entité divine exige du prêtre qu'il lui favorise le culte de l'entité ou qu'il répande les préceptes parmi les habitants de Kalidhia.

Le croyant doit donc obéir à des préceptes plus ou moins rigoureux et tenter de pousser les autres à obéir à ses préceptes (ce qui va les conduire à émettre le fluide qui contente le dieu). Et si le prêtre ou l'adepte ne sert pas ou sert mal le dieu auquel il est lié, celui-ci pourra très bien lui refuser ses pouvoirs. Car, à la différence des frères-animaux et des magiciens, un prêtre ne peut manier le fluide sans l'appui de son dieu...

- Un représentant d'une divinité possède des pouvoirs divins qui lui sont alloués par son entité. Mais pour faire appel au moindre pouvoir, il a toujours besoin de son dieu. Les pouvoirs divins alloués à chaque prêtre doivent être définis et spécifiques. L'énergie qu'ils nécessitent est l'équivalent des points de magie des mages et des frères-animaux mais elle est désignée sous le nom de Points de Magie Divine.

- Le dieu distribue son énergie magique avec parcimonie en favorisant ses serviteurs les plus fidèles, il peut même refuser d'accomplir le miracle requis par un de ses prêtres. Nous tiendrons donc compte d'un Indice de Satisfaction (IS) du prêtre ou de l'adepte envers son dieu. L'IS augmente ou diminue en fonction de la façon dont le croyant suit les préceptes de son dieu ou suivant la façon dont il favorise le culte du dieu sur Kalidhia.

- Un membre d'un culte doit théoriquement obéir à des préceptes précis et les prêtres doivent par leurs actions se conformer à la volonté et aux désirs de son dieu. Chaque clergé est défini par une liste des préceptes, obligations et lignes de conduites que doivent adopter les prêtres et les adeptes. Aller à l'encontre d'un précepte par des actes délibérés, enfreindre involontairement un précepte ou ne pas intervenir en faveur d'un précepte sont les principaux types de péchés. Commettre un péché fait baisser la satisfaction du dieu envers son fidèle (et donc fait baisser l'IS), à l'inverse effectuer une action qui correspond aux préceptes peut faire monter l'IS. Mais attention, dans tous les cas, seul le MJ décide si l'action fait perdre ou gagner des points d'IS et la quantité de points gagnés ou perdus.

Aspirant prêtre (Novice) : comme tous les membres du clergé, un PJ ne peut devenir prêtre sans auparavant avoir fait ses preuves et montrer au dieu qu'il possédait la foi et les qualités requises pour faire partie de ses suivants. Il lui faudra donc passer plusieurs scénarios, voire plusieurs niveaux pour affirmer sa foi et fortifier sa relation avec le dieu. En terme de jeu, c'est durant cette période de probation que le personnage va établir les bases de sa relation avec le dieu et monter l'indice de satisfaction que le dieu aura envers lui.

Adepte : un adepte est une personne qui parcourt la vie en harmonie avec une divinité, il apporte au monde les bienfaits de son dieu, sans pour autant avoir quitté sa fonction ou ses activités précédentes. Par ses actions, sa ferveur de croyant et une légère tendance au prosélytisme, il favorise le culte de sa divinité. Un adepte conserve le genre qu'il exerçait avant d'entrer dans l'ordre mais il acquiert en plus quelques pouvoirs divins, que leur dieu lui accorde afin de faciliter sa vie et de récompenser sa ferveur religieuse. Les adeptes sont un peu les représentants de commerce des dieux, ce sont eux qui parcourent le monde en répandant les bienfaits du culte. Ils n'ont pas comme objectif premier de convertir de nouveaux croyants (c'est le boulot des prêtres), mais de témoigner de la puissance du dieu (et donc de préparer le terrain pour les prêtres missionnaires).

Paladins : à la différence de nombreux autres jeux ou univers, sur Kalidhia, le terme Paladin désigne quelque chose de très précis. Ce sont des chevaliers ou guerriers, adeptes du dieu Paladhim. Le plus souvent, les paladins sont par ailleurs maîtres d'arme et membres de l'ordre des gardes d'acier (troupe d'élite des guerriers de Nostrie).

Prêtre : serviteur consciencieux du dieu, un prêtre est un personnage actif au sein de la population et qui voue sa vie à la propagation des préceptes du culte, tout en les appliquant à lui-même et à ses actions. Les prêtres ne sont pas obligatoirement liés à un temple spécifique et peuvent être itinérants.

Moine : serviteur du dieu ayant décidé de vouer toute sa vie au culte en se retirant dans un monastère (ou une structure liée au clergé). Les moines n'ont que très peu d'interactions avec la société normale et toutes leurs activités sont tournées vers le bénéfice du culte qu'ils servent. Les prêtres sont obligatoirement liés à un monastère ou un temple spécifique et ils ne peuvent être itinérants sauf lors de missions particulière nécessitant un voyage.

Haut-Prêtre : un haut-prêtre est un personnage qui a fait ses preuves au service du dieu et qui désormais occupe une place de choix dans les attentions de celui-ci. La plupart des hauts prêtres sont rattachés à un temple précis dont ils assurent la direction par roulement avec un ou plusieurs autres hauts-prêtres. Dans les petits temples, il n'y a souvent qu'un seul haut-prêtre et encore, les plus petits temples de « campagne » sont souvent gérés par un simple prêtre.

Champion : un champion est un personnage important ou puissant qui porte fièrement la foi et les préceptes de son dieu. Il n’y a qu’un champion par divinité majeure et la plupart des divinités secondaires ou mineures n’ont pas de champion. Le champion a les mêmes pouvoirs que les hauts-prêtres et fait l’objet d’une attention toute spéciale du dieu. La plupart des champions sont des célébrités connues de tous.

Avant de devenir adepte ou aspirant-prêtre, un personnage doit passer au moins 2 mois dans un monastère ou un temple dédié à son dieu. Durant cette période, il bénéficiera d’une initiation spéciale et apprendra les différentes règles du culte qu’il a chois de suivre.

Si le personnage veut devenir adepte, ce temps d’initiation est suffisant. Ensuite, c’est au personnage, devenu adepte de faire ses preuves lors de sa vie normale et de montrer au dieu et au reste du monde qu’il accomplit désormais ses actions quotidiennes au nom et selon les règles de son dieu.

Si le personnage veut devenir prêtre, l’initiation est suivie d’un temps de noviciat = temps où le personnage est aspirant. Ce noviciat aura une durée variable selon le mode de vie du prêtre. Il est court chez les missionnaires et les itinérants (heureusement pour les personnages-joueurs) et relativement long pour les moines (plusieurs années). Ce temps de noviciat dépend surtout de la conviction et de la foi du serviteur de la divinité. Pour un P.J., cette période oscille généralement entre 2 et 5 scénarios, suivant la relation entre le personnage et son dieu (et les actions du joueur).

Une bonne façon de simuler cette période de transition est de donner les informations générales sur le culte lors du noviciat du personnage. Cela lui permet d’être reconnu et connu du dieu et de bénéficier d’un IS, qui sera d’environ 20% à la fin de la période d’initiation. Puis, lors de la période de noviciat, suivant les actions du personnage, son IS va montrer ou descendre. Quand l’IS aura atteint ou dépasser 50% on pourra considérer que le personnage à suffisamment convaincu le dieu que son engagement était sincère et il pourra donc passer prêtre.

Indice de satisfaction

L’opinion et la satisfaction d’une entité supérieure envers son serviteur est matérialisée par l’Indice de Satisfaction que le dieu a envers son serviteur. Cet IS s’exprime en pourcentage et varie en général entre 25 et 75%. Un prêtre en début de carrière aura environ 50% d’IS, un prêtre confirmé entre 70 et 80%.

- Un IS inférieur à 25% indique que le dieu est mécontent et que le prêtre aurait plutôt intérêt à retrouver rapidement les bonnes grâces de sa divinité. Faible chance d’utiliser avec réussite un pouvoir divin, gains journaliers de points de Magie divine limités à 1 par jour.

- Un IS supérieur à 75% indique que le dieu est plus que satisfait de son serviteur. Le prêtre fait l’objet d’une attention spéciale du dieu, il aura donc un grand taux de réussite lors de l’invocation d’un pouvoir divin et sa récupération quotidienne de points de magie divine pourra dépasser 6 points par jour.

L’IS est utilisé, avec ou sans modificateur, quand le personnage veut utiliser un pouvoir divin, le personnage fait alors un jet de D100 sous cet indice (modifié ou non) et détermine ainsi si son dieu répond à son appel ou non.

➤ *Le fait de mettre cet indice de satisfactions sur une base 100 est purement arbitraire, vous pouvez très bien décider d’utiliser une base 20 (en divisant par 5 les valeurs mentionnées dans les règles).*

Quantité de Points de Magie divine

Les points de Magie divine sont l’équivalent des points de magie classiques. Ils sont dépensés lors de l’utilisation d’un pouvoir divin. Leur valeur maximale, leur gain et la récupération des points de Magie divine n’ont rien à voir avec les points de magie. En effet, le maximum de points de magie divine (que l’on ne peut dépasser), ne dépend pas du niveau du personnage mais de sa position dans l’ordre clérical ainsi que de la puissance globale du culte en question. De même, comme signalé précédemment, la récupération quotidienne de points de magie divine n’est pas fixe, mais varie en fonction des circonstances et de l’IS du personnage envers le dieu.

Tableau 1 : Nombre de points de magie divine pour les différents cultes et personnages

Divinités principales	Points de magie divine	Divinités secondaires	Points de magie divine	Divinités mineures	Points de magie divine
Adepte	15	Adepte	15	Adepte	15
Aspirant prêtre	30	Aspirant prêtre	25	Aspirant prêtre	20
Prêtre	60	Prêtre	50	Prêtre	30
Haut Prêtre	120	Haut Prêtre	100	Pas de haut-prêtre	

Récupération des points de Magie divine

Alors que les points de magie et les points de vie se récupèrent naturellement avec le temps (généralement au rythme de 4 points de vie et 1 point de magie par jour), les points de Magie divine du prêtre lui sont attribués par sa divinité. C'est le dieu qui décide du nombre et du rythme auquel le prêtre regagne ses points de Magie divine.

- Un personnage qui se conforme aux règles de son entité et qui la contente grandement (IS supérieur à 90%) peut à l'occasion regagner tous ses Points de Magie Divine en une période de 24 heures. Mais il s'agit là d'une situation extrême qui ne saurait être atteinte que dans des situations spéciales, par exemple lors d'une mission effectuée pour le culte ou à la demande du dieu.

- Un prêtre typique, n'ayant pas fait d'acte particulier en faveur de son dieu, regagnera 1D6 points par jour (ou bien de 1 à 6 points selon le MJ avec une moyenne de 3pts/jour pour un personnage ayant environ 75% d'IS).

- Un prêtre ayant rompu avec les règles de conduite de son ordre (IS inférieur à 50) ne rien regagnera que très peu (1pt par jour maximum) voire pas de points de magie divine tant qu'il n'a pas retrouvé la voie.

Les pouvoirs divins

Ces pouvoirs sont attribués aux prêtres et aux adeptes afin de les récompenser de leur dévotion et de leur faciliter la conversion de nouveaux fidèles. On distingue principalement deux types de pouvoirs divins : les pouvoirs généraux communs à toutes les divinités (comme Imposition des mains, Bénédiction) et les pouvoirs spécifiques qui seront différents pour chaque divinité (comme Forge, Bénédiction des armes, etc.).

- Les aspirants-prêtres possèdent uniquement 1 pouvoir, à choisir dans les 3 premiers pouvoirs de la liste générale.

- Les adeptes ne possèdent qu'1 seul pouvoir de la liste générale à choisir dans les 3 premiers pouvoirs de la liste générale et 2 pouvoirs spécifiques (pré-définis).

- Les prêtres ont accès à un certain nombre de pouvoirs généraux (selon la puissance de leur dieu et leur IS) et 8 pouvoirs spécifiques (7 pour les dieux élémentaires).

- Les hauts-prêtres et champions ont accès à un certain nombre de pouvoirs généraux (selon la puissance de leur dieu et leur IS) et 10 pouvoirs spécifiques.

Pour utiliser un pouvoir divin, le prêtre doit faire appel à son dieu car lui-même ne possède aucun don magique. Une prière est donc nécessaire pour lancer le moindre pouvoir. En plus de cela de nombreux pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'avec le consentement de la divinité ; le prêtre devant alors tester la satisfaction du dieu envers sa personne et en cas d'échec se verra refuser le pouvoir (sans perdre de points de magie divine et sans pouvoir le redemander avant 1D6 Ass).

La communication divine

Le dieu à divers moyens de communiquer avec ses fidèles :

- Le dieu est à l'initiative de la prise de contact, qui se fera soit par l'intermédiaire d'un rêve (moyen le plus facile et le plus courant), soit par l'intermédiaire de rêves éveillés. Il peut s'agir soit d'un simple message télépathique, soit d'une vision onirique ou symbolique (avec pleins d'allégories) ou bien d'un vision plus claire et précise.

- C'est le fidèle qui veut essayer de communiquer avec son dieu, il peut alors essayer d'établir un contact via une prière ou via le pouvoir de "Communion divine" s'il le possède.

- Dans le cas d'une prière simple : le prêtre fait un jet sous volonté modifiée. S'il réussit, il pourra communiquer de façon simple avec le dieu, via une simple communication télépathique. Le dieu lui répondra par un message ou une vision. Les modificateurs peuvent être positifs suivant les circonstances : prière dans un temple, don à l'église, prière de longue durée ; ou négatifs : IS très faible, ambiance non propice à la prière, stress, etc.

- Dans le cas de l'utilisation du pouvoir divin « Communion avec le dieu », la relation sera différente, en effet, l'esprit du fidèle est mis en contact direct avec une fraction de l'esprit de son dieu et une véritable dialogue pourra s'établir. Il est même fréquent que le dieu apparaisse directement à son suivant, voire lorsque la relation est profonde et ancienne, qu'il y ait une véritable discussion, comme le ferais deux camarades en réunion. Comme le dieu peut accomplir de nombreuses actions à la fois, lors de ces communications il peut continuer à diriger le reste de son clergé, essayer d'obtenir la réponse à une question que lui pose son fidèle, etc. Par contre, il ne faut pas non plus imaginer que le ton des discussions soit totalement dénué de respect et de l'aspect cérémoniel qui se doit d'exister (un dieu n'est pas un copain de chambrée).

La conversion (pour les prêtres seulement) *règle optionnelle*

Il s'agit d'une nouvelle compétence dont la base est de 10%, modifiée par le Charisme et où les capacités d'apprentissage du prêtre sont initialement moyennes (M).

Durant une partie, les tentatives de conversion doivent être rares (sauf pour les missionnaires dont c'est la spécialité) car il s'agit d'une entreprise relativement longue dans le temps et dont le résultat n'est pas garanti. De plus, il faut savoir que la conversion d'un sujet affilié à un autre culte peut provoquer le mécontentement de la divinité concernée qui n'hésitera pas à exercer des représailles...

Durée de la tentative de conversion :	- de 5 à 30 minutes :	-20%
	- de ½ heure à 1 jour :	-5%
	- étalée sur plusieurs jours :	+10%
Conviction de la « victime » :	- ne croit pas en l'existence du dieu :	-75%
	- affiliée à un autre culte :	-50%
	- opposée au dieu :	-30%
	- défavorable au dieu :	-20%
	- favorable à la divinité :	+10%
Conditions de la conversion :		
normales :		-20%
favorables (le prêtre vient de montrer les pouvoirs de son dieu) :		-10%
très favorables (la personne vient de bénéficier des pouvoirs du dieu ou de son serviteur) :		+10%

Pour convertir une personne il suffit que le prêtre s'adresse à elle et tente un jet sous Conversion ; si ce jet est réussi la personne est convertie... Ensuite, cette personne fait un jet sous Volonté, si elle le rate, sa conversion sera « définitive » : elle durera au moins quelques mois ou années. Si elle réussit le jet de Volonté, après quelques jours de réflexion, le converti pourra décider s'il revient à ses croyances précédentes ou conserve ses nouvelles.

Expliqué comme cela, une conversion paraît facile, mais les modificateurs au jet de Conversion (voir ci-dessus) sont tels qu'un simple lancé de dés sans préparation ne peut qu'échouer.

Une conversion réussie augmente légèrement l'IS du prêtre (1% en général, parfois plus).

Les pouvoirs généraux

Ces pouvoirs sont les premiers dons que les entités divines font à leurs fidèles, ils sont communs à toutes les divinités. Leur utilisation est assez répandue, même si les coûts en points de magie divine sont parfois assez élevés. Les membres des clergés des dieux élémentaires ne bénéficient que des trois premiers pouvoirs, les deux restants sont en effet l'apanage exclusif des dieux principaux. Les adeptes et aspirants prêtres ne possèdent qu'un seul pouvoir divin, à choisir parmi les trois premiers.

	Divinité principale	Divinité secondaire	Divinité mineure	Dieu élémentaire
Imposition des mains	Oui	Oui	Oui	Oui
Bénédictio	Oui	Oui	Si IS > 50	Oui
Vaillance prodigieuse	Oui	Si IS > 50	Si IS > 75	Oui
Nutrition miraculeuse	Oui	Si IS > 75	Si IS > 90	Non
Lumière de la foi	Si IS > 75	Si IS > 75	Si IS > 90	Non

Pouvoirs généraux (pour tous les cultes)

Imposition des mains

Effets	Soigne, par imposition des mains, les maladies et les poisons de force inférieure ou égale à 4+(Niveau du prêtre /2). De plus, ce pouvoir permet de redonner 2D6+3 points de vie à un blessé ou un malade			
Temps de prière	5 Ass	Portée	Toucher	Durée /
Epreuve	1D100 sous IS	Bonus de 10% par Tour de prière supplémentaire	Coût	10 points de Magie divine

Bénédictio

Effets	Permet de bénir un lieu, une personne ou un objet, ce qui va le purifier et y apporter une bénédiction du dieu (correspondant soit à une influence spécifique du dieu ou bien une influence positive générale). De plus, si la cible est affiliée à la religion du prêtre, elle bénéficie pour la journée d'une protection divine et l'équivalent des talents de Chance et Résistance à la maladie (à condition de respecter les préceptes du dieu).			
Temps de prière	2T	Portée	Toucher	Durée /
Epreuve	1D100 sous IS +20%	Bonus de 20% par Heure de prière supplémentaire	Coût	8 points de Magie divine

Vaillance prodigieuse

Effets	Par imposition des mains, le prêtre peut distribuer (5 + Niveau du prêtre) points de Courage ou de Volonté à une ou plusieurs personnes (y compris lui-même). Une même personne ne peut au maximum que doubler son score dans la CP considérée. Si la personne n'est pas croyante du culte du prêtre, celui-ci ne peut lui donner qu'un maximum de 5 points dans une CP.			
Temps de prière	3 Ass.	Portée	Toucher	Durée 1 T
Epreuve	1D100 sous IS	Bonus de 5% par Assaut de prière supplémentaire	Coût	5 points de Magie divine

Limitation : le bonus de Courage ne fonctionne pas pour le calcul du NdC.

Nutrition miraculeuse

Effets	Permet, via une longue imposition des mains, de bénir une personne qui ne ressentira ni la faim ni la soif durant une journée (sans aucun effet secondaire)			
Temps de prière	2 T	Portée	Toucher	Durée 1 jour
Epreuve	1D100 sous IS+10%	Bonus de 10% par Tour de prière supplémentaire	Coût	5 points de Magie divine

Lumière de la foi

Effets	Le prêtre dresse son bras, en maintenant la paume levée (il ne peut donc pas s'en servir pour combattre). Une lumière magique d'un blanc pur se répand sur un rayon de 10 mètres (doublé pour les hauts-prêtres). Cette lumière éclaire plus qu'une torche et réchauffe les cœurs (+2 en Courage et Volonté si les personnages doivent faire un jet contre la peur). De plus, tous les morts-vivants et les créatures démoniaques qui se trouvent dans la zone d'effet subissent 2D6 BL par Ass. Ils peuvent continuer à agir dans la zone, mais subissent les dommages de façon automatique en début d'Assaut.			
Temps de prière	2 Ass	Portée	Effet sur 10 mètres de rayon	Durée Niveau prêtre /2 Tours
Epreuve	1D100 sous IS+20%	Bonus de 5% par Ass de prière supplémentaire	Coût	12 points de Magie divine

Les pouvoirs spécifiques de chaque clergé

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Mélianne (Déesse de la connaissance)		Rondra (Dieu des épreuves)		Antéanor (Déesse de la vie)	
A+P	Justice	A+P	Epreuve sacrée	A+P	Rempart
A+P	Vision de la réalité	A+P	Bénédiction des armes	A+P	Soins
P	Communion avec Mélianne	P	Communion avec Rondra	P	Communion avec Antéanor
P	Appel de juste malédiction	P	Appel de juste malédiction	P	Appel de juste malédiction
P	Langages	P	Résistance à la magie	P	Apaisement d'Antéanor
P	Connaissance	P	Fureur divine	P	Bénédiction des unions
P	Lumière bénie	P	Poursuite bénie	P	Neutralité
P	Vérité	P	Actes héroïques	P	Amitié et amour
HP	Feu divin de Mélianne	HP	Combat sacré	HP	Résurrection
HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe

Euréyde (Dieu de l'artisanat)		Sarpédon (Dieu du hasard)		Paladhim (Dieu des opprimés)	
A+P	Ingénierie	A+P	Chance	A+P	Croisade
A+P	Maîtrise artisanale	A+P	Attrait du Risque	A+P	Résistance à la magie
P	Communion avec Euréyde	P	Communion avec Sarpédon	P	Communion avec Paladhim
P	Appel de juste malédiction	P	Appel de juste malédiction	P	Appel de juste malédiction
P	Elevage	P	Confusion mentale	P	Endurance héroïque
P	Construction améliorée	P	Retour à l'envoyeur	P	Détection de la magie
P	Forge	P	Apparence illusoire	P	Duel sacré
P	Maîtrise de la nature	P	Faux semblants	P	Anti-magie
HP	Bénédiction des travaux	HP	Main du Destin	HP	Intuition
HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe

Yeshu (Dieu de l'au-delà)		Orondié (Dieu des rêves)		Guérimm (Dieu de la forge)	
A+P	Apaisement de Yeshu	A+P	Inspiration divine	A+P	Orfèvrerie
A+P	Répurgation	A+P	Rayon de Lune	A+P	Maîtrise des métaux
P	Communion avec Yeshu	P	Communion avec Orondié	P	Communion avec Guérimm
P	Appel de juste malédiction	P	Appel de juste malédiction	P	Appel de juste malédiction
P	Détection des âmes égarées	P	Illusion	P	Bénédiction des travaux
P	Voile du respect	P	Fumée divine	P	Feu divin de Guérimm
P	Résistance de Yeshu	P	Conteur de légende	P	Bénédiction d'objet
P	Protection de Yeshu	P	Vision de la chouette	P	Maîtrise des objets
HP	Résurrection	HP	Créature de la nuit	HP	Bénédiction d'arme
HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe

Kjorn (le modelleur)		Elys (le coureur)		Alinoë (Dieu de la chasse)	
A+P	Harmonisation corporelle	A+P	Les Pieds d'Elÿs	A+P	Chasse sacrée
A+P	Maîtrise du corps	A+P	Résistance du coureur	A+P	Résistance du chasseur
P	Communion avec Kjorn	P	Communion avec Elys	P	Communion avec Alinoë
P	Appel de juste malédiction	P	Appel de juste malédiction	P	Appel de juste malédiction
P	Lutte	P	Liberté	P	Dressage
P	Résistance physique	P	Retour à la nature	P	Chasse à courre (tactique)
P	Mains de Kjorn	P	Route bénie	P	Chasse à l'affût (camouflage)
P	Supériorité de l'esprit	P	Libre arbitre	P	Rabattage
HP	Mains du modelleur	HP	Actions instinctives	HP	Coup de grâce
HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe

Grythal (Dieu des batailles)					
A+P	Résistance du guerrier	A+P		A+P	
A+P	Fièvre guerrière	A+P		A+P	
P	Communion avec Grythal	P	Communion avec	P	Communion avec
P	Appel de juste malédiction	P	Appel de juste malédiction	P	Appel de juste malédiction
P	Chef de guerre	P		P	
P	Vision totale	P		P	
P	Armure Divine	P		P	
P	Maîtrise des armes	P			
HP	Sang du Dragon	HP		HP	
HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe

Scytale (Elémental de l'air)		Odroëg (Elémental de la Terre)		An-Traa (Elémental de l'eau)	
A+P	Vents alliés	A+P	Force prodigieuse	A+P	Alliance du milieu aquatique
A+P	Modification de l'air	A+P	Poing d'Odroëg	A+P	Calme
A+P	Air allié	A+P	Terre allié	A+P	Eau allié
P	Sur les ailes du vent	P	Résistance du rocher	P	Source divine
P	Vents contraires	P	Pétrification	P	Pluie divine
P	Conjuration des élémentaires	P	Conjuration des élémentaires	P	Conjuration des élémentaires
P	Cri de Scytale	P	Obéissance de la Terre	P	Résistance passive
P	Invocation d'élémentaires min.	P	Invocation d'élémentaires min.	P	Invocation d'élémentaires min.
HP	Maîtrise de l'air	HP	Puissance de la terre nourricière	HP	Maîtrise de l'eau
HP	Invocation d'élémentaires maj.	HP	Invocation d'élémentaires maj.	HP	Invocation d'élémentaires maj.
HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe

Klydiath (Elémental du feu)					
A+P	Ignition				
A+P	Projection de flammes				
A+P	Feu allié				
P	Appel des Filles de Klidiath				
P	Maîtrise des flammes				
P	Conjuration des élémentaires				
P	Purification par le feu				
P	Invocation d'élémentaires min.				
HP	Foudre divine				
HP	Invocation d'élémentaires maj.				
HP	Bénédiction de groupe				

Khölm (Dieu de la douleur)					
A+P	Douleur	A+P		A+P	
A+P	Affaiblissement	A+P		A+P	
P	Communion avec Khölm	P	Communion avec	P	
P	Appel de juste malédiction	P	Appel de juste malédiction	P	
P	Blessure sanglante	P		P	
P	Contrôle du sang	P		P	
P	Rage de sang	P		P	
P	Maîtrise du corps	P			
HP	Lien de sang	HP		HP	
HP	Bénédiction de groupe	HP	Bénédiction de groupe	HP	

Mélianne : L'érudite (Déesse du Panthéon Humain)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Mélianne (Déesse de la Connaissance)					
A+P	Justice	P	Communion avec Mélianne	HP	Feu divin
A+P	Vision de la réalité	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Langages		
		P	Connaissance		
		P	Lumière bénie		
		P	Vérité		

Adeptes et Prêtres

Justice

Effets	Permet de gagner +20% à ses compétences de sociabilité dans le cas d'un jugement ou des actions visant à résoudre une enquête liée à un crime ou à un délit.				
Temps de prière	1T	Portée	Personnel	Durée	Niveau Heures
Epreuve	1D100 sous IS			Coût	5 points de Magie divine

Vision de la réalité

Effets	Permet de ne pas subir les illusions, de voir les personnes, créatures ou passages et objets dissimulés. Permet de gagner temporairement +20% en Observation.				
Temps de prière	1Ass	Portée	Distance de vision	Durée	Niveau Heures
Epreuve	1D100 sous IS -20%			Coût	5 points de Magie divine

Prêtres

Communion avec Mélianne

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Mélianne peuvent entrer en relation avec leur dieu. Cela nécessite une prière d'une heure durant laquelle le personnage se met en état de transe. Arrivé à l'état de grâce adéquat, le personnage pourra dialoguer avec sa divinité ou avec un haut-prêtre parlant au nom du dieu. Il pourra alors avoir le point de vue de son dieu sur un problème, lui communiquer des informations importantes ou obtenir une réponse à ses interrogations...				
Temps de prière	1 Heure	Portée	Personnel	Durée	5 Ass
Epreuve	Jet sous Volonté -2 + Jet sous IS			Coût	8 points de Magie Divine.

Appel de juste malédiction

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Mélianne peuvent demander à leur dieu de frapper de malédiction un lieu ou une personne qui se sera mis en travers de leurs intérêts ou des intérêts du culte. Le prêtre doit simplement énoncer la malédiction ou souhaiter celle-ci et c'est au dieu de décider si celle-ci sera effective ou non.				
Temps de prière	/	Portée	Vue du prêtre	Durée	« Permanent »
Epreuve	Spécial. Ce pouvoir est accordé par le dieu s'il considère que la malédiction est justifiée			Coût	/

Types de malédiction : dans le cas de Mélianne, la malédiction affectera la capacité de lecture du personnage, celui-ci ne pourra plus comprendre aucune langue écrite, ni même de symbole ou de dessins.

Langages

Effets	Permet de parler et de lire Niveau/4 langues supplémentaires, avec un pourcentage de maîtrise de 90%.				
Temps de prière	5Ass	Portée	Personnel	Durée	Niveau T
Epreuve	1D100 sous IS			Coût	10 points de magie divine

Connaissance

Effets	Le prêtre gagne +20% à ses scores de connaissance et +20% à ses marges de réussite en Connaissance. De plus, si le pouvoir vise à résoudre une question ponctuelle, il perçoit la réponse ou en tout cas des éléments de réponses à sa question.				
Temps de prière	1T	Portée	Personnel	Durée	Niveau T
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	15 points de magie divine

Lumière bénie

Effets	Le prêtre peut utiliser une version améliorée de la lumière de la foi, qui prend la forme d'un rayon lumineux concentré de 50 cm de large, pouvant atteindre les créatures maléfiques éloignées. La créature touchée par le rayon subira 5D6BL / Ass et aura un malus de -4/-20% à ses actions				
Temps de prière	1Ass	Portée	250 mètres	Durée	Niveau Ass

SINRA – Chapitre 4 : Religions de Kalidhia : les pouvoirs des différents clergés

Epreuve	1D100 sous IS-20%	Le prêtre peut faire bouger le rayon à chaque Ass	Coût	8 points de magie divine
---------	-------------------	---	------	--------------------------

Vérité

Effets	Permet de faire dire la vérité au pire des menteurs.				
Temps de prière	1 Heure	Portée	1 cible	Durée	1T
Epreuve	1D100 sous IS-40% +10% par heure de prière supplémentaire			Coût	25 points de magie divine

Hauts-Prêtres

Feu divin

Effets	Permet de faire apparaître un mur de flammes divines blanches qui brûleront les ennemis du prêtre : 3D6BL/Ass, 6D6 s'il s'agit de d'esprits d'outre monde ou de créatures maléfiques.				
Temps de prière	2Ass	Portée	25 mètres	Durée	Niveau Ass
Epreuve	1D100 sous IS-20% +5% par Ass de prière supplémentaire			Coût	20 points de magie divine

Bénédiction de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir de Mélianne				
Temps de prière	1T	Portée	Variable	Durée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%			Coût	10 points de magie divine

Rondra : Le guerrier (Dieu du Panthéon Humain)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Rondra (Dieu des épreuves)					
A+P	Épreuve sacrée	P	Communion avec Rondra	HP	Combat sacré
A+P	Bénédiction des armes	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Résistance à la magie		
		P	Fureur divine		
		P	Poursuite bénie		
		P	Actes héroïques		

Adeptes et Prêtres

Epreuve sacrée

Effets	Sur une épreuve, un combat ou une tâche qui s'annonce difficile, le serviteur de Rondra peut demander à son dieu de le regarder tout particulièrement. Alors, s'il parvient à dominer l'épreuve, le dieu lui accordera sa bénédiction pour les trois épreuves suivantes (+2 ou +10% aux épreuves, +1/+5% aux combats + équivalent du talent chance).				
Temps de prière	1Ass	Portée	Personnel	Durée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%			Coût	5 points de Magie divine

Bénédiction des armes

Effets	Avant d'entamer un combat, le fidèle de Rondra demande à son dieu de bénir ses armes. Pour le combat suivant, il gagnera 1 point à en Attaque (Taille ou Estoc) et Parade avec arme ainsi que +2PI. De plus, ses armes ne pourront casser lors de ce combat.				
Temps de prière	1Ass	Portée	Personnel	Durée	1 combat
Epreuve	1D100 sous IS -40%			Coût	10 points de Magie divine

Prêtres

Communion avec Rondra

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Rondra peuvent entrer en relation avec leur dieu. Cela nécessite une prière d'une heure durant laquelle le personnage se met en état de transe. Arrivé à l'état de grâce adéquat, le personnage pourra dialoguer avec sa divinité ou avec un haut-prêtre parlant au nom du dieu. Il pourra alors avoir le point de vue de son dieu sur un problème, lui communiquer des informations importantes ou obtenir une réponse à ses interrogations...				
Temps de prière	1 Heure	Portée	Personnel	Durée	5 Ass
Epreuve	Jet sous Volonté -2 + Jet sous IS			Coût	8 points de Magie Divine.

Appel de juste malédiction

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Rondra peuvent demander à leur dieu de frapper de malédiction un lieu ou une personne qui se sera mis en travers de leurs intérêts ou des intérêts du culte. Le prêtre doit simplement énoncer la malédiction ou souhaiter celle-ci et c'est au dieu de décider si celle-ci sera effective ou non.				
Temps de prière	/	Portée	Vue du prêtre	Durée	« Permanent »
Epreuve	Spécial. Ce pouvoir est accordé par le dieu s'il considère que la malédiction est justifiée			Coût	/

Types de malédiction : dans le cas de Rondra, les malédiction correspondent à une aggravation du risque de maladresse en combat (qui se feront sur un 19 et un 20 et non plus seulement sur un 20), voir à une aggravation systématique des maladresses.

Résistance à la magie

Effets	Le personnage cible du pouvoir (qui n'est pas forcément le fidèle de Rondra) voit sa résistance à la magie largement augmentée : sa RM augmente et sa Volonté pour contrer des sorts augmentent de 5 points. De plus, il gagne une protection contre la magie de 2 points.				
Temps de prière	1Ass	Portée	Personnel	Durée	1 heure
Epreuve	1D100 sous IS -20%.			Coût	5 points de magie divine

Fureur divine

Effets	Permet au prêtre d'entrer dans une fureur Berserker contrôlée (par une folie), ce qui donne au personnage les bonus suivants : Att+2, Def-2, PI+1D6+1, Force+2 (bonus au dommage déjà modifié), Ndc+1, SD/SE+5.				
Temps de prière	1Ass	Portée	Personnel	Durée	1T ou 1 combat
Epreuve	1D100 sous IS -20%			Coût	20 points de magie divine

Poursuite bénie

Effets	Dans le cas d'une course-poursuite (à pied, à cheval, etc.), le prêtre peut bénéficier du soutien de Rondra pour surmonter cette épreuve. Il bénéficie alors de +2 dans les CP et de +20% à ses compétences ainsi qu'à ses marges de réussite.		
Temps de prière	1Ass	Portée	Personnel
Epreuve	1D100 sous IS -20%		Durée Niveau Ass Coût 15 points de magie divine

Actes héroïques

Effets	Si le personnage envisage de réaliser un acte qui a une portée héroïque ou une difficulté très importante (quasiment impossible), il peut demander à son dieu de le regarder tout particulièrement. Alors, s'il parvient à dominer l'épreuve, le dieu lui accordera sa bénédiction pour les 5 épreuves suivantes (+4 ou +20% aux épreuves, +2/+10% aux combats + équivalent du talent chance).		
Temps de prière	1Ass	Portée	Personnel
Epreuve	1D100 sous IS -40% + 5% par Ass de prière supplémentaire		Durée Spécial Coût 20 points de magie divine

Hauts-Prêtres

Combat sacré

Effets	Le personnage peut demander qu'un combat soit placé sous la bénédiction directe de Rondra. Pour ce combat, les poisons et la magie profane auront une efficacité diminuée de moitié et tout acte de trahison sera immédiatement puni par le dieu. De plus, si des participants au combat sont des fidèles de Rondra, ils gagneront des bonus équivalents à ceux de la fureur sacrée.		
Temps de prière	2Ass	Portée	1 combat ou 25 mètres de diamètre
Epreuve	1D100 sous IS -20%	Rondra peut occasionnellement déclencher ce pouvoir de lui-même pour bénir un combat dans lequel un de ses adeptes est engagé.	Durée 1 combat Coût 30 points de magie divine

Bénédiction de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir de Rondra		
Temps de prière	1T	Portée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%		Durée Variable Coût 10 points de magie divine

Antéanor : L'aimante (Déesse du Panthéon Humain)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Antéanor (Déesse de l'amour et de la vie)					
A+P	Rempart	P	Communion avec Antéanor	HP	Résurrection
A+P	Soins	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédictio de groupe
		P	Apaisement		
		P	Bénédictio des unions		
		P	Neutralité		
		P	Amitié et amour		

Adeptes et Prêtres

Rempart

Effets	La force d'âme d'Antéanor vaut la meilleure des armures, ce pouvoir permet à l'adepte de bénéficier d'une protection magique de 5 points et d'un bonus de 5 points en RM, SD et SE.				
Temps de prière	1 Ass	Portée	Personnel	Durée	1T ou 1 combat
Epreuve	1D100 sous IS -20%			Coût	5 points de Magie divine

Soins

Effets	Permet de faire une imposition des mains soignant plus efficacement que le pouvoir de la liste générale. Ce pouvoir soigne toutes les maladies et poisons non magiques et permet de redonner 3D6+5 points de vie à un blessé ou à un malade				
Temps de prière	3 Ass	Portée	Toucher	Durée	/
Epreuve	1D100 sous IS	Bonus de 5%	par Ass de prière supplémentaire	Coût	8 points de Magie divine

Prêtres

Communion avec Antéanor

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs d'Antéanor peuvent entrer en relation avec leur dieu. Cela nécessite une prière d'une heure durant laquelle le personnage se met en état de transe. Arrivé à l'état de grâce adéquat, le personnage pourra dialoguer avec sa divinité ou avec un haut-prêtre parlant au nom du dieu. Il pourra alors avoir le point de vue de son dieu sur un problème, lui communiquer des informations importantes ou obtenir une réponse à ses interrogations...				
Temps de prière	1 Heure	Portée	Personnel	Durée	5 Ass
Epreuve	Jet sous Volonté -2 + Jet sous IS			Coût	8 points de Magie Divine.

Appel de juste malédiction

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs d'Antéanor peuvent demander à leur dieu de frapper de malédiction un lieu ou une personne qui se sera mis en travers de leurs intérêts ou des intérêts du culte. Le prêtre doit simplement énoncer la malédiction ou souhaiter celle-ci et c'est au dieu de décider si celle-ci sera effective ou non.				
Temps de prière	/	Portée	Vue du prêtre	Durée	« Permanent »
Epreuve	Spécial. Ce pouvoir est accordé par le dieu s'il considère que la malédiction est justifiée			Coût	/

Types de malédiction : dans le cas d'Antéanor, les personnages maudits auront plus de mal à guérir de leurs blessures ou maladies (temps de guérisons x2, récupération d'énergie /2), ils deviendront infertiles et auront une tendance dépressive.

Apaisement d'Antéanor

Effets	Permet d'apaiser les colères et les passions (y compris les rages berserker et y compris chez les animaux). Les désirs cessent d'être exacerbés. L'utilisateur du pouvoir gagne +4 en Charisme et Beauté ainsi que +20% à ses marges de réussites en Sociabilité durant l'effet du pouvoir.				
Temps de prière	/	Portée	25 mètres de rayon	Durée	Niveau T
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	8 points de Magie divine

Bénédictio des unions

Effets	Permet de bénir l'union de deux êtres et d'augmenter la fertilité du couple. Celui-ci aura +25% d'avoir un enfant dans les trois mois qui viennent, ainsi qu'une résistance aux maladies.				
Temps de prière	3T	Portée	Toucher	Durée	3 mois
Epreuve	1D100 sous IS + 5% par T de prière supplémentaire			Coût	10 points de magie divine

Neutralité

Effets	Comme Antéanor défend toutes les créatures vivantes, elle permet à ses prêtres de bénéficier d'une immunité temporaire en cas de menace grave. Ce pouvoir permet au prêtre d'être considéré comme un allié par tous ses agresseurs avérés ou potentiels. Ceux-ci cessent de l'attaquer ou de vouloir l'attaquer, mais en contrepartie, celui-ci ne peut effectuer aucune action agressive contre eux.		
Temps de prière	1Ass	Portée	Personnel
Epreuve	1D100 sous IS-20%	Durée	1 combat ou 1T
		Coût	5 points de magie divine

Amitié et amour

Effets	Permet de favoriser les relations amicales entre les personnes, des ennemis pourront être amenés à faire la paix, des camarades deviendront des amis, des personnes ayant des sentiments l'un pour l'autre se rapprocheront, etc.		
Temps de prière	1T	Portée	25 mètres
Epreuve	1D100 sous IS	Durée	Niveau Heures
		Coût	20 points de magie divine

Hauts-Prêtres

Résurrection

Effets	Permet de ramener à la vie un cadavre. Le corps de la personne défunte sera soigné de tous les maux ou blessure qui l'affecte, hormis ceux causés naturellement par l'âge.		
Temps de prière	3 heures	Portée	1 cible
Epreuve	1D100 sous IS-20% +10% par heure de prière supplémentaire.	Durée	« Permanent »
		Coût	50 points de magie divine

Bénédition de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir d'Antéanor			
Temps de prière	1T	Portée	Variable	
Epreuve	1D100 sous IS -20%	Normalement, ce pouvoir ne peut être appliqué au pouvoir « Résurrection »	Durée	Variable
		Coût	10 points de magie divine	

Eureyde : L'ingénieur (Dieu du Panthéon Humain)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Eureyde (Dieu de l'artisanat)					
A+P	Ingénierie	P	Communion avec Euréyde	HP	Bénédiction des travaux
A+P	Maîtrise artisanale	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Elevage		
		P	Construction améliorée		
		P	Forge		
		P	Maîtrise de la nature		

Adeptes et Prêtres

Ingénierie

Effets	Permet de gagner +20% en Artisanat et Intelligence pour concevoir des aménagements et des constructions destinées à améliorer les conditions de vie ou la protection de la population. Permet aussi de gagner +20% en Crochetage et en Observation pour désamorcer des mécanismes ou des pièges.				
Temps de prière	3T	Portée	Personnel	Durée	Niveau Heures
Epreuve	1D100 sous IS -20% +5% par T de prière supplémentaire			Coût	5 points de Magie divine

Maîtrise artisanale

Effets	Permet de bénéficier de l'inspiration divine d'Eureyde lors de la création ou la réparation d'un objet. Le personnage visualise alors la meilleure forme à donner à son ouvrage et la façon d'y parvenir : il gagne 20% dans son aptitude d'Artisanat. De plus comme son travail est en partie inspiré par le dieu, l'effet esthétique de l'objet est renforcé et sa valeur finale augmentée de 20 à 100% (suivant la marge de réussite du jet d'artisanat).				
Temps de prière	3T	Portée	Personnel	Durée	Ni T
Epreuve	1D100 sous IS -20% +5% par T de prière supplémentaire			Coût	10 points de Magie divine

Prêtres

Communion avec Euréyde

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs d'Eureyde peuvent entrer en relation avec leur dieu. Cela nécessite une prière d'une heure durant laquelle le personnage se met en état de transe. Arrivé à l'état de grâce adéquat, le personnage pourra dialoguer avec sa divinité ou avec un haut-prêtre parlant au nom du dieu. Il pourra alors avoir le point de vue de son dieu sur un problème, lui communiquer des informations importantes ou obtenir une réponse à ses interrogations...				
Temps de prière	1 Heure	Portée	Personnel	Durée	5 Ass
Epreuve	Jet sous Volonté -2 + Jet sous IS			Coût	8 points de Magie Divine.

Appel de juste malédiction

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs d'Eureyde peuvent demander à leur dieu de frapper de malédiction un lieu ou une personne qui se sera mis en travers de leurs intérêts ou des intérêts du culte. Le prêtre doit simplement énoncer la malédiction ou souhaiter celle-ci et c'est au dieu de décider si celle-ci sera effective ou non.				
Temps de prière	/	Portée	Vue du prêtre	Durée	« Permanent »
Epreuve	Spécial. Ce pouvoir est accordé par le dieu s'il considère que la malédiction est justifiée			Coût	/

Types de malédiction : dans le cas d'Eureyde, il s'agira essentiellement d'une maladresse concernant les travaux manuels ou le dressage d'animaux (Equitation).

Elevage

Effets	Permet d'améliorer les capacités de dressage et d'élevage d'une personne. Celui ci gagne +20% en Dressage et les animaux dont ils s'occupent recevront une bénédiction temporaire du dieu (résistance aux éléments, aux maladies, fertilité accrue).				
Temps de prière	1 Heure	Portée	5 mètres	Durée	Niveau jours
Epreuve	1D100 sous IS -20% +10% par H de prière supplémentaire			Coût	10 points de magie divine

Construction améliorée

Effets	Améliore de 25% la rapidité, la qualité et la résistance d'une construction : aménagement ou habitation. Il peut s'agir d'une maison, d'un pont, d'un fortin ou abri militaire, d'un palais, d'un barrage, etc.				
Temps de prière	1 Heure	Portée	Toucher	Durée	« Permanent »
Epreuve	1D100 sous IS -20% +10% par He de prière supplémentaire			Coût	points de magie divine

Forge

Effets	Après une courte prière, le bénéficiaire du pouvoir voit sa dextérité s'améliorer, il bénéficie d'un bonus de 20% à ses jets d'artisanats et l'objet forgé sera obligatoirement de bonne qualité (BQ). Le temps de forge ou de réparation d'un objet sera réduit d'1/4.		
Temps de prière	3T	Portée	Toucher
Epreuve	1D100 sous IS -20% +5% par T de prière supplémentaire	Durée	Niveau T
		Coût	10 points de magie divine

Maîtrise de la nature

Effets	Permet de concilier temporairement les éléments (et donc le climat) et les forces de la nature (animales et végétales) afin de favoriser l'aménagement d'un secteur. Les crises naturelles normales n'auront que des impacts très limités. A l'inverse, les cultures, forêts, rivières et zones cultivées seront plus fertiles et plus facilement exploitables.		
Temps de prière	2He	Portée	Vision du prêtre
Epreuve	1D100 sous IS -40% +5% par He de prière supplémentaire	Durée	Niveau semaines
		Coût	30 points de magie divine

Hauts-Prêtres

Bénédiction des travaux

Effets	Permet de donner un bonus de +2 en C.C. et de +10% à toute personne effectuant un travail artisanal, ouvrier ou agricole. Ces personnes gagneront aussi une immunité aux maladies ainsi qu'une résistance aux éléments et à la magie (RM+5).		
Temps de prière	1He	Portée	
Epreuve	1D100 sous IS -20% +10% par T de prière supplémentaire	Durée	Niveau jours
		Coût	20 points de magie divine

Bénédiction de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir d'Eureyde		
Temps de prière	1T	Portée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%	Durée	Variable
		Coût	10 points de magie divine

Sarpédon : Le roublard (Dieu du panthéon humain)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Sarpédon (Dieu du hasard)					
A+P	Chance	P	Communion avec Sarpédon	HP	Main du Destin
A+P	Attrait du Risque	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Confusion		
		P	Retour à l'envoyeur		
		P	Apparence illusoire		
		P	Faux semblants		

Adeptes et Prêtres

Chance

Effets	Permet d'attirer la chance (le personnage peut relancer deux jets des dés par heure) et la réussite (permet d'ajouter un +2/+10% à ses marges de réussites. En cas de maladresse, le personnage doit faire un jet sous IS, s'il réussit, la maladresse est évitée, s'il rate, la maladresse se transforme en catastrophe et s'étend à ses alliés.				
Temps de prière	5 Ass	Portée	Personnel	Durée	Niveau heures
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	6 points de Magie divine

Attrait du risque

Effets	Le personnage gagne un pourcentage de marge de réussite ou bien si celui ne sert à rien un bonus pour son prochain jet. Ce bonus est égal à la moitié du malus de l'action sur laquelle est utilisée le pouvoir (par exemple un jet à -40% donne +20% de bonus à la marge de réussite).				
Temps de prière	/	Portée	Personnel	Durée	Spécial
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	4 points de Magie divine

Prêtres

Communion avec Sarpédon

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Sarpédon peuvent entrer en relation avec leur dieu. Cela nécessite une prière d'une heure durant laquelle le personnage se met en état de transe. Arrivé à l'état de grâce adéquat, le personnage pourra dialoguer avec sa divinité ou avec un haut-prêtre parlant au nom du dieu. Il pourra alors avoir le point de vue de son dieu sur un problème, lui communiquer des informations importantes ou obtenir une réponse à ses interrogations...				
Temps de prière	1 Heure	Portée	Personnel	Durée	5 Ass
Epreuve	Jet sous Volonté -2 + Jet sous IS			Coût	8 points de Magie Divine.

Appel de juste malédiction

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Sarpédon peuvent demander à leur dieu de frapper de malédiction un lieu ou une personne qui se sera mis en travers de leurs intérêts ou des intérêts du culte. Le prêtre doit simplement énoncer la malédiction ou souhaiter celle-ci et c'est au dieu de décider si celle-ci sera effective ou non.				
Temps de prière	/	Portée	Vue du prêtre	Durée	« Permanent »
Epreuve	Spécial. Ce pouvoir est accordé par le dieu s'il considère que la malédiction est justifiée			Coût	/

Types de malédiction : dans le cas de Sarpédon, la malédiction affectera la chance du personnage maudit. Celui-ci deviendra malchanceux, voir malchanceux à l'extrême.

Confusion

Effets	Les personnes ou créatures affectée par ce pouvoir doivent réussir un jet sous (Volonté+RM)-8 pour ne pas subir une confusion totale. En cas de confusion, leurs actions seront aléatoires (lancé d'1D6/Ass où le jet de volonté est raté) : 1= fuit en courant, 2= s'éloigne en marchant, 3= ne fait rien, 4= s'assoit par terre, 5=lâche ses objets ou se déshabille, 6= attaque la cible la plus proche.				
Temps de prière	2 Ass	Portée	Niveau / 2 cibles à 10 mètres max.	Durée	1 Ass par niveau du prêtre
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	15 points de magie divine

Retour à l'envoyeur

Effets	Permet de renvoyer un projectile vers la personne qui vient de le tirer ou de lancer				
Temps de prière	/	Portée	Niveau/4 projectiles par Ass	Durée	5 Ass
Epreuve	1D100 sous IS-40%			Coût	4 points de magie divine

Apparence illusoire

Effets	Permet de modifier, via un puissant sort d'illusion, l'apparence du prêtre (apparence corporelle + habits). Cette illusion ne sera pas décelée par la magie profane.		
Temps de prière	1T	Portée	Personnel
Epreuve	1D100 sous IS-20%	Modifications de Charisme et Beauté limitées à +4/-4 par rapport aux scores normaux du personnage.	Coût 10 points de magie divine
		Durée	Niveau heures

Faux-Semblants

Effets	Permet de créer des illusions simples mais aussi de détecter les tromperies (au sens large : illusions, arnaques, magouilles, embuscades, etc.)		
Temps de prière	1T	Portée	10 mètres
Epreuve	1D100 sous IS-20%		Coût 15 points de magie divine
		Durée	Niveau heures

Hauts-Prêtres

Main du destin

Effets	Permet d'influencer le destin d'une personne ou d'un groupe de personne, en bien ou en mal. Cette modification pourra se produire soit sur le long terme, soit de façon brutale et rapide. Mais généralement, c'est le dieu lui même qui décide de l'application réelle de ce pouvoir, dont le prêtre n'est que l'instigateur.		
Temps de prière	1T	Portée	Niveau /2 cibles maximum
Epreuve	1D100 sous IS-40% +10% par T de prière supplémentaire		Coût 30 points de magie divine
		Durée	Variable

Bénédictio de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir de Sarpédon		
Temps de prière	1T	Portée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%		Coût 10 points de magie divine
		Durée	Variable

Yeshu : Le Patient (Dieu des trois panthéons)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Sarpédon (Dieu du hasard)					
A+P	Apaisement de Yeshu	P	Communion avec Yeshu	HP	Résurrection
A+P	Répurgation	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Détection des âmes égarées		
		P	Voile du respect		
		P	Résistance de Yeshu		
		P	Protection de Yeshu		

Adeptes et Prêtres

Apaisement de Yeshu

Effets	Permet d'apaiser les esprits des vivants et des morts. Les colères et les passions s'estompent (y compris les rages berserker), les désirs cessent d'être exacerbés. L'utilisateur du pouvoir gagne +20% à ses marges de réussites en Sociabilité durant l'effet du pouvoir.				
Temps de prière	/	Portée	10 mètres de rayon	Durée	Niveau T
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	5 points de Magie divine

Répurgation

Effets	Ce puissant pouvoir se manifeste comme la lumière de la foi, mais il n'affecte que les morts-vivants. Tous les morts-vivants ou âmes égarées perdent 1D6 points de vie pas Ass, doivent réussir un jet sous Volonté-4 pour agir et encore avec un malus de -4/-20%				
Temps de prière	1 Ass	Portée	25 mètres de rayon	Durée	1T
Epreuve	1D100 sous IS-40%	Ne peut se combiner au pouvoir Lumière de la foi		Coût	10 points de Magie divine

Prêtres

Communion avec Yeshu

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Yeshu peuvent entrer en relation avec leur dieu. Cela nécessite une prière d'une heure durant laquelle le personnage se met en état de transe. Arrivé à l'état de grâce adéquat, le personnage pourra dialoguer avec sa divinité ou avec un haut-prêtre parlant au nom du dieu. Il pourra alors avoir le point de vue de son dieu sur un problème, lui communiquer des informations importantes ou obtenir une réponse à ses interrogations...				
Temps de prière	1 Heure	Portée	Personnel	Durée	5 Ass
Epreuve	Jet sous Volonté -2 + Jet sous IS			Coût	8 points de Magie Divine.

Appel de juste malédiction

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Yeshu peuvent demander à leur dieu de frapper de malédiction un lieu ou une personne qui se sera mis en travers de leurs intérêts ou des intérêts du culte. Le prêtre doit simplement énoncer la malédiction ou souhaiter celle-ci et c'est au dieu de décider si celle-ci sera effective ou non.				
Temps de prière	/	Portée	Vue du prêtre	Durée	« Permanent »
Epreuve	Spécial. Ce pouvoir est accordé par le dieu s'il considère que la malédiction est justifiée			Coût	/

Types de malédiction : dans le cas de Yeshu, la malédiction affectera la santé du personnage maudit. Celui-ci deviendra fébrile, sa peau deviendra terne, il perdra ses cheveux et ses ongles noirciront. La régénération quotidienne peut aussi être affectée, annulée ou inversée.

Détection des âmes égarées

Effets	Permet de sentir si un mort vivant ou une âme égarée se trouve à proximité du prêtre. Celui-ci pourra aussi avoir un idée de la puissance des âmes détectées				
Temps de prière	5 Ass	Portée	50 mètres de rayon	Durée	Niveau Heures
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	3 points de magie divine

Voile du respect

Effets	Le prêtre, après une longue prière, tisse un voile de masque magique sur une personne ou un lieu. Celle-ci bénéficie alors d'un voile divin lui permettant d'être dissimulée face aux pouvoirs ou sorts de perception du fluide, détection et autres rituels de clairvoyance. Ce pouvoir est surtout utilisé par les prêtres de Yeshu pour dissimuler aux regards indiscrets la présence d'une tombe ou d'un sanctuaire funéraire.				
Temps de prière	Variable suivant durée	Portée	1 cible	Durée	Variable

SZPRA – Chapitre 4 : Religions de Kalidhia : les pouvoirs des différents clergés

Epreuve	1D100 sous IS-40%	Pour un effet de Niveau heures = prière = 5 Ass Pour un effet de Niveau jours = prière = 5T Pour un effet de Niveau ans = prière = 5 heures, etc.	Coût	20 points de magie divine
---------	-------------------	---	------	---------------------------

Résistance de Yeshu

Effets	Le prêtre de Yeshu devient immunisé aux maladies, résistant aux poisons, aux éléments ainsi que +2 de protection magique.				
Temps de prière	1T	Portée	Personnel	Durée	1 jour
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	8 points de magie divine

Protection de Yeshu

Effets	Le prêtre de Yeshu devient résistant à la magie profane et divine. Il gagne RM+5 et une protection de 6 points face aux dommages causés par ou à l'aide de magie.				
Temps de prière	1T	Portée	Personnel	Durée	1 jour
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	8 points de magie divine

Hauts-Prêtres

Résurrection

Effets	Permet de ramener à la vie un cadavre. L'âme du défunt doit encore être attaché à son corps. Le pouvoir ne soigne pas les plaies ou séquelles que le personnage pourrait avoir.				
Temps de prière	6 heures	Portée	1 cible	Durée	« Permanent »
Epreuve	1D100 sous IS-40% 10% par heure de prière supplémentaire.	Pouvoir proche mais un peu moins puissant que celui du même nom du culte d'Antéanor (pas de soins du bénéficiaire du pouvoir)		Coût	60 points de magie divine

Bénédition de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir de Yeshu				
Temps de prière	1T	Portée	Variable	Durée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%	Sauf cas particulier, ne fonctionne pas avec le pouvoir de résurrection		Coût	10 points de magie divine

Paladhim : Le sauveur (Dieu du Panthéon Humain)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Paladhim (Dieu des opprimés)					
A+P	Croisade	P	Communion avec Paladhim	HP	Intuition
A+P	Résistance à la magie	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Endurance héroïque		
		P	Détection de la magie		
		P	Duel sacré		
		P	Anti-magie		

Adeptes et Prêtres

Croisade

Effets	Donne un bonus aux actions entreprises par le fidèle si celles-ci sont en vue de remplir une mission approuvée par le dieu. Permet au prêtre ou à l'adepte de gagner un bonus de 20% à tous ses jets du moment qu'ils sont directement en relation avec la cause ou la quête que le dieu lui assigné (ou pour laquelle le dieu a donné son accord). Le personnage gagne en outre 1 point dans ses caractéristiques pour les combats qu'il aurait à mener durant sa croisade.				
Temps de prière	5 heures et plus	Portée	Personnel	Durée	variable (selon la quête)
Epreuve	1D100 sous IS -40%	bonus de 5% par heure de prière supplémentaire		Coût	15 points de Magie Divine

Limitation : en plus du jet sous IS, il faut bien sûr que Paladhim approuve la quête en elle-même, et c'est aussi lui (donc le MJ) qui accordera ou refusera chacun des bonus consécutifs à l'utilisation du pouvoir. Un personnage ne peut être engagé que dans une croisade à la fois. S'il interrompt sa croisade sans l'avoir menée à bien, le serviteur de Paladhim perdra au moins 10% d'indice de satisfaction.

Résistance à la magie

Effets	Le personnage cible du pouvoir (qui n'est pas forcément le fidèle de Paladhim) voit sa résistance à la magie largement augmentée : RM +5. De plus, tout mage ou utilisateur de magie profane essayant de confronter sa volonté à celle de sa victime fera la douloureuse sensation de se heurter au dieu lui-même et donc de perdre le conflit.				
Temps de prière	1Ass	Portée	1 personne	Durée	1 heure
Epreuve	1D100 sous IS -20%			Coût	5 points de Magie divine

Prêtres

Communion avec Paladhim

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Paladhim peuvent entrer en relation avec leur dieu. Cela nécessite une prière d'une heure durant laquelle le personnage se met en état de transe. Arrivé à l'état de grâce adéquat, le personnage pourra dialoguer avec sa divinité ou avec un haut-prêtre parlant au nom du dieu. Il pourra alors avoir le point de vue de son dieu sur un problème, lui communiquer des informations importantes ou obtenir une réponse à ses interrogations...				
Temps de prière	1 heure	Portée	Personnel	Durée	5 Ass
Epreuve	Jet sous Volonté -2 + Jet sous IS			Coût	8 points de Magie Divine.

Appel de juste malédiction

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Paladhim peuvent demander à leur dieu de frapper de malédiction un lieu ou une personne qui se sera mis en travers de leurs intérêts ou des intérêts du culte. Le prêtre doit simplement énoncer la malédiction ou souhaiter celle-ci et c'est au dieu de décider si celle-ci sera effective ou non.				
Temps de prière	/	Portée	Vue du prêtre	Durée	« Permanent »
Epreuve	Spécial. Ce pouvoir est accordé par le dieu s'il considère que la malédiction est justifiée			Coût	/

Types de malédiction : dans le cas de Paladhim, les malédictions mineures peuvent être très variables : maladie bénigne qui ne se soigne pas (par exemple, une grippe, une épilepsie une légère maladie de Parkinson), état de faiblesse permanent (-2 aux épreuves de force et aux combats), irruption de boutons rougeâtres sur le corps et le visage... Bref des petites malédictions classiques, qui correspondent très bien à ce que les gens considèrent comme étant une malédiction et qui en plus sont suffisamment pénible pour pousser la victime à demander le pardon du dieu. Par contre les malédictions plus graves correspondent à une baisse de la motivation et de la concentration, le personnage devenant soit distrait, soit totalement dispraxique (troubles de la concentration).

Endurance Héroïque

Effets	Le serviteur du Dieu devient plus fort et plus endurant car sa ferveur et sa volonté renforcent ses faibles capacités humaines. Ce pouvoir divin possède deux applications : 1/ l'augmentation des résistances du prêtre pour une longue durée et 2/ l'obtention pour une courte durée d'une résistance physique anormale.				
	Dans le premier cas (1), le personnage gagne une résistance pour Ni jours et s'il utilise plusieurs fois ce pouvoir en même temps, il peut bénéficier de plusieurs résistances. Dans le second cas (2), sa résistance physique devient surhumaine : CON +5, effets secondaires des dépassements du SE et SD ignorés, résistance totale à la douleur. Par contre si on lui tranche un membre, le prêtre n'a pas mal, mais il se videra quand même de son sang et finira par mourir, ce qui veut dire que dès que l'effet du pouvoir cesse, le prêtre encaisse en une fois tous les effets ou dommages que le pouvoir lui a permis de ne pas subir.				
Temps de prière	Variable	Portée	Personnel	Durée	Ni jours (1) ou Ni Ass (2)
Epreuve	1D100 sous IS-20% si instantané	+10% par Tour de prière		Coût	10 points de Magie Divine

Détection de la magie

Effets	Ce pouvoir permet au prêtre de détecter la magie latente ou en activité. Par contre, il ne sera pas renseigné sur sa nature et ses effets. Le pouvoir permet aussi de détecter les tentatives d'attaque magique (et donc éventuellement de déclencher le pouvoir de résistance à la magie).				
	Temps de prière 1T (5 minutes) et plus				
Temps de prière	1T (5 minutes) et plus	Portée	Ni x 5 mètres	Durée	Ni Heures
Epreuve	1D100 sous IS non modifié	+10% par Tour de prière supplémentaire		Coût	12 points de Magie Divine

Combat sacré

Effets	Ce pouvoir permet au prêtre d'appeler la vigilance de sa divinité sur un combat spécifique. Celui-ci deviendra alors un combat sacré où les actes de trahison, l'utilisation de poison ou d'astuces seront considérées par le dieu comme des tricheries. Celui-ci punira alors instantanément le ou les fautifs en les frappant d'une malédiction (majeure ou mineure selon la faute), de plus, il pourra manifester sa colère en frappant physiquement ou en influençant la suite du combat (malchance pour les traîtres, chance pour les alliés du prêtre). Ce pouvoir est surtout utile pour déstabiliser les opposants du Prêtre et leur faire craindre la colère du dieu. On peut aussi souligner que parfois les dieux sont un peu subjectifs quant à leur définition d'un acte de trahison et par exemple, il est connu que Paladhim n'apprécie pas vraiment l'utilisation de la magie profane...				
	Temps de prière 3 Ass				
Temps de prière	3 Ass	Portée	1 combat	Durée	1 combat
Epreuve	1D100 sous IS			Coût	20 points de Magie Divine

Limitation : le personnage peut prier à haute voix tout en se battant sans malus. Il peut donc décider de rendre sacrée un combat en cours.

Anti-Magie

Effets	Par ce pouvoir, le prêtre de Paladhim crée un champ sphérique de magie divine, centré sur lui ou un de ses alliés. Ce champs protecteur bloque tout sort de magie profane (mais pas ses effets indirects : par exemple si une boule de feu incendie une maison, le champs d'anti-magie ne protégera pas du feu les personnes qui sont dans la maison en flamme).				
	Temps de prière 1 Ass et plus				
Temps de prière	1 Ass et plus	Portée	Ni x 2 mètres de rayon	Durée	Ni Ass
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+10% par Ass de prière en pl		Coût	15 points de Magie Divine

Hauts-Prêtres

Intuition

Effets	Grâce à ce pouvoir, le prêtre va avoir un 6 ^{ème} sens très développé (+40%) ainsi qu'un léger don de prescience. Il pourra ainsi deviner par avance les actions de ses ennemis et avoir des visions du futur. Enfin, tout cela reste assez théorique, puisqu'en réalité, le futur n'est pas entièrement tracé : il ne s'agit donc que de prédictions et d'estimations, le tout enveloppé d'un soupçon d'incertitude et de flou artistique...				
	Temps de prière 5 heures et plus				
Temps de prière	5 heures et plus	Portée	Personnel	Durée	1 jour
Epreuve	1D100 sous IS -40%	+10% par heure de prière supplémentaire		Coût	40 points de Magie Divine

Bénédiction de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir de Paladhim				
Temps de prière	1T	Portée	Variable	Durée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%			Coût	20 points de Magie Divine

Guérimm : Le forger (Dieu du Panthéon Nain)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Guérimm (Dieu de la forge)					
A+P	Orfèvrerie	P	Communion avec Guérimm	HP	Bénédition d'arme
A+P	Maîtrise des métaux	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédition de groupe
		P	Bénédition des travaux		
		P	Feu divin		
		P	Bénédition d'objet		
		P	Maîtrise des objets		

Adeptes et Prêtres

Orfèvrerie

Effets Après une longue prière à son dieu, accompagnée d'une période de concentration, le prêtre entre dans une légère transe qui lui permet de maîtriser totalement son activité manuelle. Il parvient alors à visualiser les formes cachées à l'intérieur de la matière qu'il vient de commencer à travailler : il gagne 20% dans son aptitude d'artisanat. De plus comme son travail est en partie inspiré par Guérimm, l'effet esthétique de l'objet est renforcé et sa valeur finale augmentée de 50 à 250% (suivant la marge de réussite du jet d'artisanat).

Temps de prière	2 Tours (= 10 minutes)	Portée	Personnel	Durée	Ni x5 Tour
Epreuve	1D100 sous IS -20%			Coût	5 points de Magie Divine

Maîtrise des métaux

Effets (1) Réparation : ce pouvoir permet de réparer une armure ou de restaurer le fil d'une arme abîmée. La transe est alors légère et s'atteint beaucoup plus facilement que celle liée au pouvoir majeur de forge.
 (2) Forge: Après une longue prière à son dieu accompagnée d'une intense période de concentration, le fidèle entre dans une transe profonde qui lui permet de maîtriser totalement son activité manuelle. L'artisan est alors visité par une fraction de l'esprit de Guérimm qui lui insuffle son savoir de forgeron. Tous les travaux réalisés sous l'influence de ce que les artisans nomment la « transe de la création » ou « la grâce de Guérimm » se voit bénéficier d'un bonus de 40% qu'il s'agisse des jets d'artisanats, liés à la forge, mais aussi l'utilisation de métaux alchimiques ou les travaux annexe d'orfèvrerie. Seuls les implantations de sorts lancés par un mage-alchimiste travaillant avec le forgeron ne bénéficient pas de ce bonus.

Temps de prière	1Tour (1) ou 2D6Heures pour la Forge (2)	Portée	Personnel	Durée	Ni/2 He pour (1), Variable pour (2)
Epreuve	IS -10% (Réparation) / IS -40% (Gorge)			Coût	5 points de Magie Divine (1) / 15 points pour (2)

Limitation : durant cette transe, le serviteur du dieu ne ressent plus la fatigue liée au travail de la forge ou de la durée du travail et n'a donc pas besoin de prendre de pause ou de repos. Par contre, il s'écroulera à la fin de son travail de forge, terrassé par la fatigue. On raconte même que certains forgerons possédés par Guérimm sont morts après avoir forgé durant près d'un mois un chef-d'œuvre de qualité légendaire.

Prêtres seulement

Communion avec Guérimm

Effets Comme les autres prêtres, les serviteurs de Guérimm peuvent entrer en relation avec leur dieu. Cela nécessite une prière d'une heure durant laquelle le personnage se met en état de transe. Arrivé à l'état de grâce adéquat, le personnage pourra dialoguer avec sa divinité ou avec un haut-prêtre parlant au nom du dieu. Il pourra alors avoir le point de vue de son dieu sur un problème, lui communiquer des informations importantes ou obtenir une réponse à ses interrogations...

Temps de prière	1 heure	Portée	Personnel	Durée	5 Ass
Epreuve	Jet sous Volonté -2 + Jet sous IS			Coût	8 points de Magie Divine.

Appel de juste malédiction

Effets Comme les autres prêtres, les serviteurs de Guérimm peuvent demander à leur dieu de frapper de malédiction un lieu ou une personne qui se sera mis en travers de leurs intérêts ou des intérêts du culte. Le prêtre doit simplement énoncer la malédiction ou souhaiter celle-ci et c'est au dieu de décider si celle-ci sera effective ou non.

Temps de prière	/	Portée	Vue du prêtre	Durée	« Permanent »
Epreuve	Spécial. Ce pouvoir est accordé par le dieu s'il considère que la malédiction est justifiée			Coût	/

Types de malédiction : dans le cas de Guérimm, le personnage maudit va voir ses outils casser plus souvent qu'ils ne devraient ou bien ses réalisations manuelles seront de mauvaise qualité et peu durables. Guérimm peut aussi infliger un malus aux jets d'Artisanats de la victime ou bien influencer la vitesse d'usure ou de vieillissement des objets qui se trouveraient dans un lieu précis.

Bénédition de travaux

Effets	Le prêtre demande l'aide de Guérimm pour l'aider dans son travail. Ce travail doit avoir un lien avec le contrôle de la nature (rivière, lac, bois, jungle, marécage, falaise, plage, etc.) ou d'un objet naturel (par exemple un morceau de bois, une pierre). Les personnes qui travailleront au dessein du prêtre se retrouvent bénis. Ils ne pourront tomber malade, seront moins fatigués qu'à l'ordinaire, leurs outils ne casseront plus (pour des raisons naturelles), ce qui permettra à leur tâche d'être plus rapidement terminée.		
	De plus, si le prêtre participe activement au travail il gagne 20% à ses jets d'artisanat, voit son SD et son SE augmenter de 5 points, ses outils devenir incassables et il gagne temporairement les talents de résistance au sommeil et aux maladies.		
Temps de prière	6 Tours (30 minutes)	Portée	Personnel + (Ni prêtre) personnes
Epreuve	1D100 sous IS -20%.		Durée (Ni prêtre) jours max.
			Coût 20 points de Magie Divine

Feu divin

Effets	Le feu de la forge est le cœur d'un atelier de Guérimm. Avec ce pouvoir, le prêtre peut contrôler la température d'un feu (si ce dernier peut l'atteindre de façon naturelle, c'est à dire s'il a suffisamment d'air ou de combustible). Il peut aussi diminuer de moitié le temps de prise d'un feu ou son temps d'extinction. Un feu contrôlé par un prêtre de Guérimm sera aussi moins dangereux qu'un feu naturel ou magique. Les dommages qu'il pourrait occasionner seront réduits de moitié.		
	Limitation : Ce pouvoir ne permet pas de prendre le contrôle d'un feu magique, d'un feu de forêt ou de créatures composées de feu.		
Temps de prière	5 Ass (30 secondes).	Portée	(Ni prêtre/2) mètres
Epreuve	1D100 sous IS		Durée 2 heures
			Coût 5 points de Magie Divine

Bénédition d'objet

Effets	Le prêtre peut bénir un objet ou d'une création artisanale qu'il est en train de fabriquer ou dont il participe à la réalisation (hors armes). L'objet voit sa qualité augmenter ainsi que sa durabilité (il devient incassable à 50% et inaltérable). Si cet objet sert à effectuer un travail, sa qualité réduit le temps nécessaire au travail en question d'1/10 ^{ème} .		
	Limitation : Ce pouvoir ne permet pas de prendre le contrôle d'un feu magique, d'un feu de forêt ou de créatures composées de feu.		
Temps de prière	1T (5 minutes)	Portée	1 objet
Epreuve	1D100 sous IS-20%		Durée (Ni prêtre) années
		+ 5% par Tour de prière supplémentaire	Coût 15 points de Magie Divine

Maîtrise des objets

Effets	Les objets manufacturés sont un peu comme les enfants de Guérimm et le dieu peut les bénir de façon temporaire afin d'en faciliter leur utilisation. Ainsi, tout prêtre de Guérimm utilisant des objets manufacturés quand il est sous l'influence de ce pouvoir voit ses actions facilitées (hors jets d'Artisanats et hors équipement guerrier) : bonus de 20%. Par exemple : conduite d'un chariot, utilisation d'un grappin et d'un harnais d'escalade, ouverture d'une serrure avec des outils de crocheteage, etc.		
	Limitation : Ce pouvoir ne permet pas de prendre le contrôle d'un feu magique, d'un feu de forêt ou de créatures composées de feu.		
Temps de prière	2 Ass	Portée	Personnel
Epreuve	1D100 sous IS-20%		Durée (Ni prêtre) Tours
			Coût 8 points de Magie Divine

Haut-prêtres seulement

Bénédition d'arme

Effets	Le prêtre peut bénir une arme au moment de sa forge (bénédition permanente) ou bien bénir de façon temporaire une arme déjà forgée. S'il s'agit d'une arme en train d'être forgée, l'arme va gagner, selon sa qualité, des bonus ou des améliorations et devenir plus résistante qu'une arme normale. Cela permet donc au prêtre de fabriquer des armes-magiques mais contenant uniquement de la magie divine. S'il veut y implanter des sorts ou un esprit il devra travailler avec d'autres personnes par exemple un mage alchimiste, mais tout d'abord, il devra convaincre Guérimm que cette alliance n'est pas contre nature (via une discussion en privé avec le dieu et l'utilisation du pouvoir Communication avec Guérimm). S'il s'agit d'une bénédiction d'une arme déjà forgée, celle-ci ne doit être ni bénie, ni magique, mais elle peut être en métal alchimique ou en matière élémentaire. Dans ce cas, l'arme bénéficiera de divers bonus, choisis par le prêtre ce qui la transformera de façon temporaire en une arme bénie de qualité supérieure (QS).		
	Limitation : Ce pouvoir ne permet pas de prendre le contrôle d'un feu magique, d'un feu de forêt ou de créatures composées de feu.		
Temps de prière	5 Heures	Portée	1 arme
Epreuve	1D100 sous IS-40%		Durée Permanent ou (Ni prêtre) jour
		+5% par heure de prière supplémentaire	Coût 50 points de Magie Divine

Bénédition de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir de Guérimm		
Temps de prière	1T	Portée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%		Durée Variable
			Coût 20 points de Magie Divine

Kjorn : Le modeleur (Dieu du Panthéon Nain)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Kjorn (Dieu du façonnage)					
A+P	Harmonisation personnelle	P	Communion avec Kjorn	HP	Mains du modeleur
A+P	Maîtrise du corps	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Lutte		
		P	Résistance physique		
		P	Mains de Kjorn		
		P	Supériorité de l'esprit		

Adeptes et Prêtres

Harmonisation corporelle

Effets	Le prêtre entre dans une transe légère qui lui permet de mieux contrôler les mouvements de son corps. Il gagne 10% dans toutes ses aptitudes sportives, 2 point en Force ou en Adresse (au choix du prêtre).				
Temps de prière	1 Ass	Portée	Personnel	Durée	Ni prêtre x5 Ass
Epreuve	1D100 sous IS -20%	+5% par Assaut de prière supplémentaire (Max IS +20%)		Coût	5 points de Magie Divine

Limitation : ce pouvoir ne peut se cumuler avec un autre pouvoir de puissance ou de résistance.

Maîtrise du corps

Effets	Le prêtre entre dans une transe profonde qui lui permet de maîtriser totalement ses réflexes, ses mouvements et sa circulation interne. Il gagne 20% dans ses aptitudes sportives et 10% en rapidité, combat à mains nues et en furtivité. Ses C.C. sont augmentées de 1 point (max. 18), sa constitution et son adresse ou sa force sont augmentées de 1 point. De plus, le prêtre en transe peut stopper des hémorragies, ralentir la propagation d'un poison ou sa respiration, il peut quasiment stopper son cœur et se maintenir en léthargie...				
Temps de prière	2 Ass	Portée	Variable	Durée	Ni prêtre T
Epreuve	1D100 sous IS -40%	+5% par Tour de prière supplémentaire (Max IS+20%)		Coût	15 points de Magie Divine + 5 points de vie

Limitation : ce pouvoir ne peut se cumuler avec un autre pouvoir de puissance ou de résistance.

Prêtres seulement

Communion avec Kjorn

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Kjorn peuvent entrer en relation avec leur dieu. Cela nécessite une prière d'une heure durant laquelle le personnage se met en état de transe. Arrivé à l'état de grâce adéquat, le personnage pourra dialoguer avec sa divinité ou avec un haut-prêtre parlant au nom du dieu. Il pourra alors avoir le point de vue de son dieu sur un problème, lui communiquer des informations importantes ou obtenir une réponse à ses interrogations...				
Temps de prière	1 heure	Portée	Personnel	Durée	5 Ass
Epreuve	Jet sous Volonté -2 + Jet sous IS			Coût	8 points de Magie Divine.

Appel de juste malédiction

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs de Kjorn peuvent demander à leur dieu de frapper de malédiction un lieu ou une personne qui se sera mis en travers de leurs intérêts ou des intérêts du culte. Le prêtre doit simplement énoncer la malédiction ou souhaiter celle-ci et c'est au dieu de décider si celle-ci sera effective ou non.				
Temps de prière	/	Portée	Vue du prêtre	Durée	« Permanent »
Epreuve	Spécial. Ce pouvoir est accordé par le dieu s'il considère que la malédiction est justifiée			Coût	/

Types de malédiction : dans le cas de Guérimm, le personnage maudit aura de graves rhumatismes et des malus dans ses activités sportives ou en combat à mains nues. Dans une malédiction grave le personnage verra largement augmenter aussi ses risques de se blesser lors qu'il se livre à une activité sportive ou à un combat à mains nues.

Lutte

Effets	Le prêtre gagne 40% en Lutte et Pugilat, 20% en Art martial et 2 points en Force (pour le combat à mains nues uniquement).				
Temps de prière	1 Ass	Portée	Personnel	Durée	Ni x5 Ass
Epreuve	1D100 sous IS			Coût	10 points de Magie Divine.

Limitation : ce pouvoir ne peut se cumuler avec un autre pouvoir de puissance ou de résistance.

Résistance Physique

Effets	L'esprit et la volonté sont plus forts que la douleur, la foi en Kjorn est une armure contre les armes et la magie. Le prêtre bénéficie d'une armure mystique qui lui offre une protection de 2 points d'armure physique (en global et en localisé), +2 en RM (résistance à la magie) et +5 aux seuils de résistance (S.D. et S.E.)		
Temps de prière	1 Ass	Portée	Personnel
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Ass de prière supplémentaire	Durée Ni Ass Coût 4 points de Magie Divine.

Limitation : ce pouvoir ne peut se cumuler avec un autre pouvoir de puissance ou de résistance.

Mains de Kjorn

Effets	Après une longue prière, le prêtre voit ses mains tout spécialement bénies et devenir à la fois plus forte, plus habiles et plus résistantes. Toute action effectuée avec les mains bénéficie alors d'un +4 (+20%), y compris pour travailler la matière, pour soigner (médecine, massage, imposition des mains) ou pour effectuer un travail de force. Durant toute la période d'effet du sort, les mains du prêtre irradient d'une douce lumière blanche. Et cette lumière, qui a un rayon d'effet de 50 centimètres, a le même impact sur les créatures maléfiques que le sort de lumière de la foi.		
Temps de prière	5T	Portée	Personnel
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+5% par T de prière supplémentaire	Durée Ni Ass Coût 25 points de Magie Divine + 10 points de vie

Limitation : ce pouvoir ne peut se cumuler avec un autre pouvoir de puissance ou de résistance.

Supériorité de l'esprit

Effets	Grâce à la puissance de sa volonté, le prêtre peut dépasser ses capacités physiques normales. Ainsi, il peut choisir d'utiliser ses compétences mentales : Courage, Volonté ou Intelligence (avec un bonus de 2 points) à la place d'une caractéristique physique : Adresse, Force ou Constitution. Le personnage doit indiquer comment se fait la substitution et attribuer les correspondances entre les caractéristiques, une caractéristique mentale ne pouvant se substituer qu'à une seule caractéristique physique.		
Temps de prière	2Ass	Portée	Personnel
Epreuve	1D100 sous IS-20% + Epreuve Volonté -4		Durée Ni T Coût 20 points de Magie Divine + 5 points de vie

Limitation : ce pouvoir ne peut se cumuler avec un autre pouvoir de puissance ou de résistance.

Hauts-prêtres seulement

Mains du Modeleur

Effets	Le prêtre voit ses mains tout spécialement bénies par son dieu et devenir aussi dures qu'un outil ou une arme en métal (les dommages qu'il peut occasionner avec ses mains sont augmentées d'1D6. Mais et surtout, le prêtre peut imprimer de sa main sur la matière comme s'il s'agissait d'un outil et grâce à la bénédiction de Kjorn, ce travail se fait plutôt à la façon d'un modelage plutôt que d'une découpe. Le prêtre peut ainsi modeler la pierre comme il le ferait normalement avec de l'argile à potterie.		
Temps de prière	2 Heures	Portée	Personnel
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+10% par Heure de prière supplémentaire	Durée Ni T Coût 50 points de Magie Divine + 20 points de vie

Limitation : ce pouvoir ne peut se cumuler avec un autre pouvoir de puissance ou de résistance.

Limitation : ce pouvoir ne peut pas permettre de faire plus de modelage qu'il serait possible de faire avec des outils. Par exemple, il ne peut permettre de sculpter du diamant ou de la lave, de défoncer en un coup une épaisse muraille de pierre, etc.

Bénédiction de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir de Kjorn		
Temps de prière	1T	Portée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%		Durée Variable Coût 20 points de Magie Divine

Èlys, le coureur (Dieu du Panthéon Elfe)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Èlys (Dieu de la liberté)					
A+P	Les pieds d'Èlys	P	Communion avec Èlys	HP	Actions instinctives
A+P	Résistance du coureur	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédition de groupe
		P	Liberté		
		P	Retour à la nature		
		P	Route bénie		
		P	Libre arbitre		

Adeptes et Prêtres

Les pieds d'Èlys

Effets Ce pouvoir permet au fidèle de devenir la créature la plus rapide de Kalidhia. Le serviteur d'Èlys gagne ainsi un bonus de 40% en Course, en Rapidité et voit sa vitesse de déplacement devenir égale (voire supérieure) à la vitesse des meilleurs chevaux au galop (environ 60km/h).

Temps de prière	2 Ass	Portée	Personnel	Durée	(Ni prêtre)x2 Ass
Epreuve	1D100 sous IS-10%			Coût	5 points de Magie Divine.

Limitation : le bonus de +40% en Rapidité n'est pas applicable en combat.

Résistance du coureur

Effets Le fidèle devient extrêmement résistant et aura tendance à ne plus ressentir les petites tracasseries du quotidien. Le coût dépend de la durée d'effet du pouvoir. Ce pouvoir apporte les talents de résistance au sommeil, à la douleur, aux éléments (non magiques) et aux maladies.

Temps de prière	6 Tours (30 minutes)	Portée	Personnel	Durée	(1) (Ni prêtre) He (2) (Ni prêtre) Mois
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+5% par Tour de prière supplémentaire		Coût	(1) 5 points ou (2) 15 points de Magie Divine.

Prêtres seulement

Communion avec Èlys

Effets Comme les autres prêtres, les serviteurs d'Èlys peuvent entrer en relation avec leur dieu. Cela nécessite une prière d'une heure durant laquelle le personnage se met en état de transe. Arrivé à l'état de grâce adéquat, le personnage pourra dialoguer avec sa divinité ou avec un haut-prêtre parlant au nom du dieu. Il pourra alors avoir le point de vue de son dieu sur un problème, lui communiquer des informations importantes ou obtenir une réponse à ses interrogations...

Temps de prière	1 heure	Portée	Personnel	Durée	5 Ass
Epreuve	Jet sous Volonté -2 + Jet sous IS			Coût	8 points de Magie Divine.

Appel de juste malédiction

Effets Comme les autres prêtres, les serviteurs d'Èlys peuvent demander à leur dieu de frapper de malédiction un lieu ou une personne qui se sera mis en travers de leurs intérêts ou des intérêts du culte. Le prêtre doit simplement énoncer la malédiction ou souhaiter celle-ci et c'est au dieu de décider si celle-ci sera effective ou non.

Temps de prière	/	Portée	Vue du prêtre	Durée	« Permanent »
Epreuve	Spécial. Ce pouvoir est accordé par le dieu s'il considère que la malédiction est justifiée			Coût	/

Types de malédiction : dans le cas d'Èlys, le personnage maudit sera atteint de claustrophobie ou d'agoraphobie aiguës (à l'inverse des habitudes du personnage).

Liberté

Effets Ce pouvoir permet au prêtre d'aider une créature ou un personnage (y compris lui-même) à se « libérer ». La nature de l'entrave et donc la réussite du pouvoir est laissée à l'entière appréciation du MJ (qui rappelons-le est le seul juge). Pour retrouver sa liberté, physique ou morale, le personnage recevra du dieu un bonus temporaire de 4 en Force et Constitution ou en Adresse et en Esquive ou en Courage et Intelligence + un bonus équivalent à une CP aux choix ou une aptitude adaptée à la situation.

Temps de prière	3 Ass	Portée	1 cible	Durée	5 Ass
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	8 points de Magie Divine.

Désirs secrets

Effets	Le prêtre va connaître les désirs secrets et les fantasmes inavoués de la cible. Il pourra ensuite réaliser les désirs de la personne en l'honneur d'Elÿs ou, au contraire, s'en servir pour ses propres desseins.		
Temps de prière	5 Ass	Portée	1 personne en vue
Epreuve	1D100 sous IS-20%		Durée /
			Coût 6 points de Magie Divine.

Retour à la nature

Effets	Permet à une zone de revenir à son état naturel et à la nature de reprendre ses droits (à une vitesse très largement plus rapide que la normale). Cette réaction peut même être très brutale si la zone est magique ou si elle a été longtemps contrôlée et brimée.		
Temps de prière	3 T	Portée	(Ni prêtre) x10 m autour du prêtre
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+5% par Tour de prière supplémentaire	Durée Variable
			Coût 20 points de Magie Divine + X points de vie (variable)

Limitation : la durée d'effet du sort dépend du nombre de points de vie dépensé par le prêtre : 0 point de vie = (Ni prêtre) Tours, 15 points de vie = (Ni prêtre) Heures, 30 points de vie = (Ni prêtre) Mois, 60 points de vie = (Ni prêtre) Années (c'est à dire que l'effet est permanent car après autant d'années, la nature aura repris ses droits)

Limitation : après l'utilisation du pouvoir, la zone sera plus difficile à anthropiser que la normale, mais non impossible.

Route bénie

Effets	Le fidèle va éviter certains obstacles sur son chemin (comme passer automatiquement un mur, si celui-ci n'est pas trop haut), trouver une voie pour franchir un passage rocheux ou un pont gardé ou écroulé. Mais si certains obstacles resteront infranchissables grâce à ce pouvoir (comme une haute-montagne, un large fleuve, un mur bien gardé...), Elÿs soufflera certainement à son serviteur une façon de poursuivre sa course.		
Temps de prière	2 T	Portée	Personnel
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+5% par Tour de prière supplémentaire	Durée Variable
			Coût 10 points de Magie Divine.

Libre arbitre

Effets	Ce pouvoir permet à une personne ou un être de décider par lui-même et en fonction de ses propres intérêts ou envies et non en fonction de ses allégeances, obligations ou contraintes (même magiques). Ce pouvoir permet donc à une personne d'être immunisée aux sorts d'influence ou de domination, mais par contre celle-ci n'est pas obligée de céder à ses pulsions (ce qui correspond au pouvoir d'actions instinctives).		
Temps de prière	2 Ass	Portée	1 personne cible
Epreuve	1D100 sous IS-20%		Durée Ni T
			Coût 10 points de Magie Divine.

Hauts-prêtres seulement

Actions instinctives

Effets	Ce pouvoir oblige une personne ou un être à faire la première chose qui lui passe par la tête ou à entreprendre une action qu'il réprime depuis longtemps. En réussissant un jet sous Volonté -4, la victime du sort peut essayer de résister à la volonté du dieu, mais elle devra réussir ce jet à chaque Assaut (pour un nombre de fois correspondant au temps d'effet théorique du pouvoir).		
Temps de prière	5 Ass	Portée	1 personne cible
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+5% par Ass de prière supplémentaire	Durée (Ni prêtre) Ass
			Coût 20 points de Magie Divine.

Bénédiction de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir d'Elÿs		
Temps de prière	1T	Portée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%		Durée Variable
			Coût 20 points de Magie Divine

Alinoë : Le chasseur (Dieu du Panthéon Elfe)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Alinoë (Dieu de la chasse)					
A+P	Chasse sacrée	P	Communion avec Alinoë	HP	Coup de grâce
A+P	Résistance du chasseur	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Instinct du Joueur		
		P	Dressage		
		P	Chasse à courre		
		P	Chasse à l'affût		
		P	Rabattage		

Adeptes et Prêtres

Chasse sacrée

Effets	Permet au serviteur d'Alinoë de gagner un bonus de 20% à ses compétences de Pistage, Chasse, Observation et Orientation pour chasser (un animal) ou traquer (un animal ou un être humanoïde).				
Temps de prière	10 Ass (1 minute)	Portée	Personnel	Durée	(Ni prêtre) T
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Ass de prière supplémentaire		Coût	10 points de Magie Divine.

Résistance du chasseur

Effets	Le fidèle devient extrêmement résistant et aura tendance à ne plus ressentir les agressions du milieu extérieur. Le coût dépend de la durée d'effet du pouvoir. Ce pouvoir apporte les talents de résistance à la douleur, aux éléments (non magiques), aux maladies et aux poisons.				
Temps de prière	6 Tours (30 minutes)	Portée	Personnel	Durée	(1) (Ni prêtre) He (2) (Ni prêtre) Mois
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+5% par Tour de prière supplémentaire		Coût	(1) 5 points ou (2) 15 points de Magie Divine.

Prêtres seulement

Communion avec Alinoë

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs d'Alinoë peuvent entrer en relation avec leur dieu. Cela nécessite une prière d'une heure durant laquelle le personnage se met en état de transe. Arrivé à l'état de grâce adéquat, le personnage pourra dialoguer avec sa divinité ou avec un haut-prêtre parlant au nom du dieu. Il pourra alors avoir le point de vue de son dieu sur un problème, lui communiquer des informations importantes ou obtenir une réponse à ses interrogations...				
Temps de prière	1 heure	Portée	Personnel	Durée	5 Ass
Epreuve	Jet sous Volonté -2 + Jet sous IS			Coût	8 points de Magie Divine.

Appel de juste malédiction

Effets	Comme les autres prêtres, les serviteurs d'Alinoë peuvent demander à leur dieu de frapper de malédiction un lieu ou une personne qui se sera mis en travers de leurs intérêts ou des intérêts du culte. Le prêtre doit simplement énoncer la malédiction ou souhaiter celle-ci et c'est au dieu de décider si celle-ci sera effective ou non.				
Temps de prière	/	Portée	Vue du prêtre	Durée	« Permanent »
Epreuve	Spécial. Ce pouvoir est accordé par le dieu s'il considère que la malédiction est justifiée			Coût	/

Types de malédiction : dans le cas d'Alinoë, le personnage maudit pourrait très bien devenir un chasseur malchanceux qui revient toujours bredouille ou un porte poisson pour ses camarades.

Instinct du Joueur

Effets	Le prêtre sait parfaitement lire le jeu d'un adversaire. Il gagne donc un bonus de 40% en Jeu et +20% en Comédie. Ce pouvoir permet aussi de deviner une tactique ou une ruse ou de savoir par avance si un adversaire va faire un acte imprévu (par exemple une botte d'escrime ou un coup spécial en combat).				
Temps de prière	2 Ass	Portée	Personnel	Durée	1 T
Epreuve	1D100 sous IS			Coût	5 points de Magie Divine.

Dressage

Effets	Le prêtre ressent, par l'intermédiaire du dieu, ce que pense et sent l'animal qu'il cherche à dresser. Le prêtre gagne un bonus de 20% au jet de Dressage et de 4 points à ces jets de Charisme (uniquement pour cette période de dressage).				
--------	--	--	--	--	--

SZPRA – Chapitre 4 : Religions de Kalidhia : les pouvoirs des différents clergés

Temps de prière	1 T	Portée	Personnel	Durée	1 Jour
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Tour de prière supplémentaire		Coût	8 points de Magie Divine.

Limitation : le pouvoir ne fonctionne que sur les animaux pouvant être utilisés ultérieurement à la chasse (chien, loup, aigle par exemple et pas sur un cheval ou un animal de compagnie ou sur une proie).

Chasse à course

Le prêtre et ses compagnons de chasse ne pourront plus perdre la cible désignée comme proie. Ce pouvoir donne un bonus de 40% aux jets de Course, d'Equitation, d'Acrobatie, d'Orientation, de Chasse et d'Observation, mais uniquement pour cette cible et cette chasse.					
Temps de prière	2 Ass	Portée	(Ni prêtre) personnes	Durée	(Ni prêtre) T
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Ass de prière supplémentaire		Coût	15 points de Magie Divine.

Chasse à l'affut

Ce pouvoir permet au prêtre de se mettre à l'affût et de guetter une future victime ou proie. Ainsi, s'il gagne le conflit entre sa Furtivité et l'Observation de sa proie, il bénéficie de la règle sur les attaquants invisibles (attaques par surprise). S'il reste immobile, il gagne un bonus de 40% en Furtivité.					
Temps de prière	1 T	Portée	Personnel	Durée	(Niveau prêtre) He
Epreuve	1D100 sous IS			Coût	10 points de Magie Divine.

Limitation : le prêtre doit être immobile ou se mouvoir lentement ou être bien dissimulé.

Rabattage

Le prêtre sollicite une intervention du dieu dans le but de diriger sa « proie » vers une direction particulière. Pour cela, le dieu lui-même intervient, identifie une des peurs intimes de la proie et utilise un ou des bruits rappelant cette peur afin de la diriger vers l'endroit que lui a désigné son prêtre					
Temps de prière	1 Ass	Portée	1 cible (la proie)	Durée	5 T max. (ou moins)
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Ass de prière supplémentaire		Coût	15 points de Magie Divine.

Limitation : c'est le dieu qui intervient pour utiliser les peurs secrètes de la proie, le prêtre n'a pas connaissance de la nature de la peur de la proie.

Hauts-prêtres seulement

Coup de grâce

Ce pouvoir permet au prêtre d'achever plus facilement une proie ou un adversaire avec qui il se bat ou qui se trouve en position de faiblesse. Le prêtre bénéficie d'un bonus de 4 points à son attaque et celle-ci, si elle est réussie devient une bonne attaque avec une localisation de +5 et des points d'impact augmentés d'1D6.					
Temps de prière	1 Ass	Portée	1 cible (la proie)	Durée	1 Attaque
Epreuve	1D100 sous IS-40%			Coût	20 points de Magie Divine + 5 points de vie

Limitation : Le pouvoir ne peut être utilisé qu'après 5 Ass de combat ou sur une victime qui est déjà au sol.

Bénédiction de groupe

Effets Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir d'Alinoë					
Temps de prière	1T	Portée	Variable	Durée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%			Coût	20 points de Magie Divine

Grythal : Le défenseur (Dieu du Panthéon Elfe)

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Grythal (Dieu elfe des batailles – le défenseur)					
A+P	Résistance du guerrier	P	Communion avec Grythal	HP	Sang du Dragon
A+P	Fièvre guerrière	P	Appel de juste malédiction	HP	Bénédiction de groupe
		P	Chef de guerre		
		P	Vision totale		
		P	Armure Divine		
		P	Maîtrise des armes		

Adeptes et prêtres

Résistance du guerrier

Effets	Le personnage ignore désormais la douleur et ses effets secondaires. Tant que l'effet du pouvoir divin est sur lui, il n'est plus sensible à la douleur ou aux incapacités liées à des blessures graves ou critiques.				
Temps de prière	1 Ass	Portée	Personnel	Durée	/
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	5 points de Magie divine

Fièvre guerrière

Effets	Le personnage devient de plus en plus excité et brûle de combattre. Plus il laisse monter la fièvre du combat en lui et s'abandonne à cet état de rage, plus il frappera fort et occasionnera des dommages. Lui-même devenant aussi plus résistant, il s'enivrera du combat jusqu'à la victoire ou la mort. A chaque assaut gain d'un point alternativement en Force ou en Constitution mais perte à chaque assaut d'un point de Volonté (temporaire). A 0 en Volonté l'adepte sera totalement pris par la fièvre guerrière et continuera à se battre tant qu'il n'aura pas été contrôlé, mis hors état ou seul vainqueur.				
Temps de prière	Progressif 1 jet pas Ass	Portée	Personnel	Durée	Selon réussite jet IS
Epreuve	1D100 sous IS		Cesse si un jet sous IS est raté.	Coût	10 points de Magie divine

Prêtres seulement

Les prêtres de Grythal sont si peu nombreux sur Kalidhia que ces sorts sont uniquement l'apanage de quelques Pnj.

- Communion avec Grythal : permet de communiquer avec le dieu.
- Chef de guerre : donne des bonus en intimidation / commandement, permet d'ignorer la peur. peu cher en PM.
- Vision totale: permet de voir dans toutes les conditions et de percevoir une large gamme de spectres lumineux, y compris les infrarouges. peu cher en PM.
- Armure Divine : le coup est amorti par le dieu, pas de dommages pour le prêtre. cher en PM
- Appel de juste malédiction : inflige une malédiction du dieu.
- Maîtrise des armes : permet de maîtriser toutes les armes quelle que soit leur catégorie. Cher en PM

Hauts-prêtres seulement

Il n'existe plus de Champion ou de Haut-prêtre connus pour Grythal

Sang du Dragon : donne une vigueur et une puissance décuplée. Améliore les réflexes et les capacités de déplacement. Immunise aux poisons et aux maladies. Très cher en PM

Bénédiction de groupe : permet de faire bénéficier un groupe d'un pouvoir du dieu.

Scytale : Entité suprême de l'air

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Scytale (Dieu de l'air)					
A+P	Vents alliés	P	Sur les ailes du vent	HP	Maîtrise de l'air
A+P	Modification de l'air	P	Vents contraires	HP	Invocation d'élémentaires majeurs
A+P	Eau alliée	P	Conjuration des élémentaires	HP	Bénédictio de groupe
		P	Cri de Scytale		
		P	Invocation d'élémentaires mineurs		

Pouvoir d'Adeptes et de Prêtres

Vents alliés

Effets	Le serviteur du dieu bénéficie de petits vents porteurs. Il gagne ainsi un bonus de 20% en Course et voit sa vitesse de déplacement augmenter de 50%. De plus, il gagne +1 en CC, +2 en Esquive et +20% en Rapidité (utilisable en Combat)				
Temps de prière	2 Ass	Portée	Personnel	Durée	(Ni prêtre) Ass
Epreuve	1D100 sous IS			Coût	10 points de Magie divine

Modification de l'air

Effets	Le prêtre peut transformer la nature de l'air autour de lui. Enrichissement en oxygène : récupération des points de vie 2 fois plus rapide, purification : élimine rapidement toutes les toxines et poisons contenus dans l'air, modification de la température de + ou - 25°C, modification de la pression pour empêcher qu'un objet tombe, etc.				
Temps de prière	5 Ass	Portée	(Ni prêtre) x5 mètres	Durée	(Ni prêtre) T
Epreuve	1D100 sous IS			Coût	5 points de Magie divine

Air allié

Effets	L'air est l'élément auquel le personnage a voué sa vie. Si l'air peut aider celui-ci, il le fera (par exemple pour respirer, envoyer ou étouffer un son, ralentir modérément une cible, etc.)				
Temps de prière	1 Ass	Portée	Personnel	Durée	/
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	15 points de Magie divine

Limitation : l'aide est ici limitée et ne correspond pas à un bouleversement radical des lois de la nature. C'est plutôt un petit coup de pouce (équivalent à un bonus temporaire pour réaliser un action).

Pouvoir de Prêtres

Sur les ailes du vent

Effets	Le serviteur du dieu bénéficie de vents porteurs puissant. Il gagne ainsi un bonus de 40% en Course et voit sa vitesse de déplacement augmenter de 100%. De plus, il gagne +2 en CC, +4 en Esquive et +40% en Rapidité (utilisable en Combat)				
Temps de prière	5 Ass	Portée	Personnel	Durée	(Ni prêtre) Ass
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	20 points de Magie divine

Vents contraires

Effets	Le serviteur du dieu invoque de petits vents porteurs qui peuvent gêner le déplacement d'une cible (personne ou objet). Un flèche ou un carreau sera dévié de sa trajectoire, une personne verra ses déplacement réduits de 50%, une porte se fermera beaucoup plus lentement, etc.				
Temps de prière	/	Portée	10 mètres	Durée	(Ni prêtre) Ass max.
Epreuve	1D100 sous IS-20%		+5% par Ass de prière supplémentaire	Coût	5 points de Magie divine

Conjuration des élémentaires

Effets	Le prêtre peut tenter renvoyer dans leur plan les êtres élémentaires des autres éléments ou de prendre le contrôle d'un élémentaire de l'air.				
Temps de prière	2 Ass	Portée	25 mètres	Durée	/
Epreuve	Variable		+5% à chaque Ass si la prière est maintenue	Coût	20 points de Magie divine

Limitation : contre un élémentaire d'air : Jet sous IS non modifié, contre un élémentaire d'eau : Jet sous IS -20%, contre un élémentaire de terre ou de feu : Jet sous IS -40%, contre un méta-élémentaire : Jet sous IS -40%. La prière peut être maintenue et le prêtre peut retenter des jets à chaque Assaut.

Cri de Scytale

Effets	Le prêtre pousse un cri aigu qui se transforme en une onde sonore violente. Se trouver dans la zone d'action de l'onde entraîne la perte de l'ouïe pendant 1D6 heures (1 jour pour les personnages qui possèdent le talent d'acuité auditive). De plus, ce cri occasionne 2D6 points de blessures et un jet sous volonté raté provoque une désorientation totale de 2D6 Ass (voir règles livret II page 35).		
Temps de prière	2 Ass	Portée	50 mètres de long sur 5 de large
Epreuve	1D100 sous IS-20%	Durée	/
		Coût	15 points de Magie divine

Invocation d'élémentaires mineurs

Effets	Le prêtre peut, après une longue prière, faire apparaître devant lui un élémentaire d'air, directement envoyé par Scytale. L'esprit, un élémentaire mineur (60 points de puissance) essaiera d'obéir au prêtre au mieux de ses possibilités, même au péril de sa vie.		
Temps de prière	4 He	Portée	1 élémentaire
Epreuve	1D100 sous IS-20%	Durée	(Ni prêtre) jours
		Coût	30 points de Magie divine

Elémentaire mineur de Scytale (esprit de 60 points)

Esprit d'air ayant l'apparence d'un tourbillon de vent.

Initiative	60	Attaque (Ta)	14/07	Défense (Esq)	12/7	Points de vie	40
Ndc	2	PI	1D+5	RM	3	Seuil HS	/
						Protection	3

Points de magie : 30

2 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Non matériel : la créature est faite d'air et avec ce pouvoir, elle peut attaquer tout en restant quasiment non-matériel, les dommages physiques qu'elle subit sont divisés par 4 - mais en contrepartie, elle n'a plus de protection. Durée 1T ou 1Combat.
- Vitesse du vent : l'esprit se déplace très rapidement et peut faire une nouvelle charge après la première. Durée 2 Ass (= la puissance de l'esprit).

Pouvoir de hauts-Prêtres

Maîtrise de l'air

Effets	Le prêtre peut faire ce qu'il désire de l'air qui se trouve autour de lui : lui donner du mouvement (100 km/h max.), faire varier sa température, sa composition, sa couleur, invoquer des vents porteurs, etc.		
Temps de prière	5 Ass	Portée	(Ni prêtre) x10 mètres
Epreuve	1D100 sous IS-20%	Durée	(Ni prêtre) Ass
		Coût	10 points de Magie divine + 10 points de vie

Invocation d'élémentaires majeurs

Effets	Le prêtre peut, après une longue prière, faire apparaître devant lui un élémentaire d'air, directement envoyé par Scytale. L'esprit, un élémentaire majeur (120 points de puissance) essaiera d'obéir au prêtre au mieux de ses possibilités, même au péril de sa vie.		
Temps de prière	6 He	Portée	1 élémentaire
Epreuve	1D100 sous IS-40%	Durée	(Ni prêtre) jours
		Coût	50 points de Magie divine

Elémentaire majeur de Scytale (esprit de 120 points)

Esprit d'air ayant l'apparence d'un tourbillon de vent.

Initiative	100	Attaque (Ta)	17/10	Défense (Esq)	15/10	Points de vie	90
Ndc	3	PI	2D+6	RM	6	Seuil HS	/
						Protection	5

Points de magie : 40

3 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Non matériel : la créature est faite d'air et avec ce pouvoir, elle peut attaquer tout en restant quasiment non-matériel, les dommages physiques qu'elle subit sont divisés par 4 - mais en contrepartie, elle n'a plus de protection. Durée 1T ou 1Combat.
- Vitesse du vent : l'esprit se déplace très rapidement et peut faire une nouvelle charge après la première. Durée 2 Ass (= la puissance de l'esprit).
- Cri de Scytale : voir description de ce pouvoir dans la liste des pouvoirs du dieu de l'air.

Bénédiction de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir de Scytale		
Temps de prière	1T	Portée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%	Durée	Variable
		Coût	20 points de Magie Divine

Odroëg : Entité suprême de la terre

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Odroëg (Dieu de la Terre)					
A+P	Force prodigieuse	P	Résistance du rocher	HP	Puissance de la terre nourricière
A+P	Poing d'Odroëg	P	Pétrification	HP	Invocation d'élémentaires majeurs
A+P	Terre alliée	P	Conjuration des élémentaires	HP	Bénédictio de groupe
		P	Obéissance de la Terre		
		P	Invocation d'élémentaires mineurs		

Pouvoir d'Adeptes et de Prêtres

Force prodigieuse

Effets	Le serviteur du dieu puise dans la force de la terre et peut distribuer par imposition des mains (5 + Niveau du prêtre/2) points de Force à une ou plusieurs personnes (y compris lui-même). Si la personne n'est pas croyante du culte d'Odroëg celui-ci ne peut lui donner qu'un maximum de 4 points de force.				
Temps de prière	3 Ass	Portée	Toucher	Durée	(5 + Niveau du prêtre) Ass
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	8 points de Magie divine

Poing d'Odroëg

Effets	A la fin de sa prière, le prêtre frappe le sol de son poing fermé. Cela engendre un terrible choc qui fait chuter les personnes qui ne réussissent pas un jet sous Constitution-4, risque de détruire les objets ou constructions fragiles (25%) et génère 4DPI				
Temps de prière	5 Ass	Portée	(Niveau du prêtre) mètres de rayon	Durée	/
Epreuve	1D100 sous IS-40%		+5% par Ass de prière supplémentaire	Coût	15 points de Magie divine

Terre alliée

Effets	La terre est l'élément auquel le personnage a voué sa vie. Si la terre peut aider celui-ci, elle le fera (par exemple pour stabiliser temporairement un passage boueux, pour faciliter un éboulement, pour aider à creuser un passage, envoyer ou étouffer un son, ralentir modérément une cible, etc.)				
Temps de prière	1 Ass	Portée	Personnel	Durée	/
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	15 points de Magie divine

Limitation : l'aide est ici limitée et ne correspond pas à un bouleversement radical des lois de la nature. C'est plutôt un petit coup de pouce (équivalent à un bonus temporaire pour réaliser un action).

Pouvoir de Prêtres

Résistance du rocher

Effets	Le fidèle devient extrêmement résistant et aura tendance à ne plus ressentir les agressions du milieu extérieur. Le coût dépend de la durée d'effet du pouvoir. Ce pouvoir apporte les talents de résistance à la douleur, aux éléments (non magiques), aux maladies et aux poisons.				
Temps de prière	6 Tours (30 minutes)	Portée	Personnel	Durée	(1) (Ni prêtre) He (2) (Ni prêtre) Mois
Epreuve	1D100 sous IS-40%		+5% par Tour de prière supplémentaire	Coût	(1) 5 points ou (2) 15 points de Magie Divine.

Pétrification

Effets	La personne touchée par le prêtre se voit progressivement transformée en pierre. Si le prêtre gagne un conflit de volonté, sa cible sera totalement pétrifiée, sinon, elle ne sera victime que d'une paralysie partielle (Rap et vitesse/4, CC-4, etc.)				
Temps de prière	5 Ass	Portée	1 cible (toucher)	Durée	(Ni prêtre) Jours
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	20 points de Magie divine

Limitation : La pétrification est progressive, le stade paralysie partielle viendra après 4 Ass, tandis que la pétrification totale prendra encore 8 Assauts supplémentaires.

Conjuration des élémentaires

Effets	Le prêtre peut tenter renvoyer dans leur plan les êtres élémentaires des autres éléments ou de prendre le contrôle d'un élémentaire de terre.				
Temps de prière	2 Ass	Portée	25 mètres	Durée	/
Epreuve	Variable		+5% à chaque Ass si la prière est maintenue	Coût	20 points de Magie divine

SZIPRA – Chapitre 4 : Religions de Kalidhia : les pouvoirs des différents clergés

Limitation : contre un élémentaire de terre : Jet sous IS non modifié, contre un élémentaire de feu : Jet sous IS -20%, contre un élémentaire d'eau ou d'air : Jet sous IS -40%, contre un méta-élémentaire : Jet sous IS -40%. La prière peut être maintenue et le prêtre peut retenter des jets à chaque Assaut.

Obéissance de la Terre

Effets	Le prêtre peut faire ce qu'il désire de la Terre qui se trouve autour de lui : lui donner du mouvement, faire varier sa température, sa composition, sa couleur, transformer les pierres en nuées volantes (2BI/Ass ou impact de 1D+4 PI), ouvrir une brèche, lisser un mur, combler un trou, etc.		
Temps de prière	5 Ass	Portée	(Ni prêtre) x3 mètres
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Ass de prière supplémentaire	Durée (Ni prêtre) Ass
			Coût 10 points de Magie divine + 10 points de vie

Limitation : la terre refusera de faire du mal à des personnes alliées.

Invocation d'élémentaires mineurs

Effets	Le prêtre peut, après une longue prière, faire apparaître devant lui un élémentaire de terre, directement envoyé par Ordoëg. L'esprit, un élémentaire mineur (60 points de puissance) essaiera d'obéir au prêtre au mieux de ses possibilités, même au péril de sa vie.		
Temps de prière	4 He	Portée	1 élémentaire
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par He de prière supplémentaire	Durée (Ni prêtre) jours
			Coût 30 points de Magie divine

Élémentaire mineur d'Odoroëg (esprit de 60 points)

Esprit de Terre ayant l'apparence d'une statue massive et mal façonnée de terre crue.

Initiative	40	Attaque (Ta)	13/06	Défense (Esq)	7/2	Points de vie	50
Ndc	2	PI	1D+7	RM	3	Seuil HS	/
						Protection	7

Points de magie : 20

2 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Créature surnaturelle : l'esprit est une créature surnaturelle qui existe par la magie et sa volonté propre. Elle est insensible aux coups critiques et les bonus aux dommages des attaques graves sont divisés par 2. Durée Pu jours (ici 2 jours).

- Résistance aux projectiles : immunité aux projectiles non magiques, les projectiles magiques doivent passer l'armure de l'esprit.

Pouvoir de hauts-Prêtres

Puissance de la terre nourricière

Effets	Le prêtre s'il est en contact avec le sol, peut demander à la terre de lui prêter sa force. A chaque assaut il gagnera un point en Force et en Constitution (sans limite).		
Temps de prière	Progressif 1 jet pas Ass	Portée	Personnel
Epreuve	1D100 sous IS-10%	Cesse si un jet sous IS est raté.	Durée Selon réussite jet IS
			Coût 20 points de Magie divine

Invocation d'élémentaires majeurs

Effets	Le prêtre peut faire apparaître devant lui un élémentaire d'air, directement envoyé par Ordoëg. L'esprit, un élémentaire majeur (120 points de puissance) essaiera d'obéir au prêtre au mieux de ses possibilités, même au péril de sa vie.		
Temps de prière	6 He	Portée	1 élémentaire
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+5% par He de prière supplémentaire	Durée (Ni prêtre) jours
			Coût 50 points de Magie divine

Élémentaire majeur d'Odoroëg (esprit de 120 points)

Esprit de Terre ayant l'apparence d'une statue massive et mal façonnée de pierre grise massive.

Initiative	60	Attaque (Ta)	17/10	Défense (Esq)	10/05	Points de vie	100
Ndc	3	PI	3D+4	RM	6	Seuil HS	/
						Protection	11

Points de magie : 60

4 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Créature surnaturelle : l'esprit est une créature surnaturelle qui existe par la magie et sa volonté propre. Elle est insensible aux coups critiques et les bonus aux dommages des attaques graves sont divisés par 2. Durée Pu jours (ici 2 jours).

- Résistance aux projectiles : immunité aux projectiles non magiques, les projectiles magiques doivent passer l'armure de l'esprit.

- Poing d'Odoroëg : voir description du pouvoir du dieu.

- Ronde furieuse : Pour cette phase de combat, l'esprit se met à danser et à tourner. Pour cet assaut, la créature pourra attaquer Pu adversaires (ici 4) avec un NdC de 2.

Bénédiction de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir d'Odoroëg		
Temps de prière	1T	Portée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%		Durée Variable
			Coût 20 points de Magie Divine

An-Traa : Entité suprême de l'eau

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

An-Traa (Dieu de l'eau)					
A	Alliance du milieu aquatique	P	Source divine	HP	Maîtrise de l'eau
A	Calme	P	Pluie divine	HP	Invocation d'élémentaires majeurs
A	Eau alliée	P	Conjuration des élémentaires	HP	Bénédiction de groupe
		P	Résistance passive		
		P	Invocation d'élémentaires mineurs		

Pouvoir d'Adeptes et de Prêtres

Alliance du milieu aquatique

Effets	Le prêtre peut faire appel à des plantes ou des animaux qui vivent en milieu aquatique. Ceux ci l'aideront au mieux de leurs capacités.				
Temps de prière	3 Ass	Portée	Personnel	Durée	(Ni prêtre) T
Epreuve	1D100 sous IS-20%		+5% par Ass de prière supplémentaire	Coût	10 points de Magie divine

Calme

Effets	Permet d'apaiser les colères et les passions (y compris les rages berserker et y compris chez les animaux). Les désirs cessent d'être exacerbés.				
Temps de prière	5 Ass	Portée	(Ni prêtre) x5 mètres	Durée	(Ni prêtre) T
Epreuve	1D100 sous IS			Coût	15 points de Magie divine

Eau alliée

Effets	L'eau est l'élément auquel le personnage a voué sa vie. Si l'eau peut aider celui-ci, elle le fera (par exemple pour traverser un cours d'eau, pour faciliter un déplacement, pour obtenir une petite pluie, ralentir modérément une cible, etc.)				
Temps de prière	1 Ass	Portée	Personnel	Durée	/
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	15 points de Magie divine

Limitation : l'aide est ici limitée et ne correspond pas à un bouleversement radical des lois de la nature. C'est plutôt un petit coup de pouce (équivalent à un bonus temporaire pour réaliser un action).

Pouvoir de Prêtres

Source divine

Effets	An-Traa, à la demande de son prêtre, fait passer un peu d'eau de son royaume sur Kalidhia. La source correspond à un gros filet d'eau, capable de remplir un seau d'eau en quelques secondes (mais incapable d'inonder une zone ou de noyer une personne) Sa durée d'activité varie de quelques Ass à quelques heures en fonction de la nature de l'environnement.				
Temps de prière	5 Ass	Portée	Toucher	Durée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS-20%			Coût	10 points de Magie divine

Pluie divine

Effets	An-Traa, à la demande de son prêtre, fait passer un peu d'eau de son royaume sur Kalidhia. La pluie invoquée correspond à une grosse averse, capable tremper un champs en quelques secondes (mais incapable d'inonder une zone ou de noyer une personne) Sa durée d'activité varie de quelques Ass à quelques heures en fonction de la nature de l'environnement.				
Temps de prière	/	Portée	10 mètres	Durée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS-20%		+5% par Ass de prière supplémentaire	Coût	5 points de Magie divine

Conjuration des élémentaires

Effets	Le prêtre peut tenter renvoyer dans leur plan les êtres élémentaires des autres éléments ou de prendre le contrôle d'un élémentaire de l'eau.				
Temps de prière	2 Ass	Portée	25 mètres	Durée	/
Epreuve	Variable		+5% à chaque Ass si la prière est maintenue	Coût	20 points de Magie divine

Limitation : contre un élémentaire d'eau : Jet sous IS non modifié, contre un élémentaire d'air : Jet sous IS -20%, contre un élémentaire de terre ou de feu : Jet sous IS -40%, contre un méta-élémentaire : Jet sous IS -40%. La prière peut être maintenue et le prêtre peut retenter des jets à chaque Assaut.

Résistance passive

Effets	Le fidèle devient extrêmement résistant et aura tendance à ne plus ressentir les agressions du milieu extérieur. Le coût dépend de la durée d'effet du pouvoir. Ce pouvoir apporte les talents de résistance au sommeil, aux éléments (non magiques), aux maladies et aux poisons, il donne par ailleurs un bonus de RM de +5.		
Temps de prière	6 Tours (30 minutes)	Portée	Personnel
		Durée	(1) (Ni prêtre) He (2) (Ni prêtre) Mois
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+5% par Tour de prière supplémentaire	Coût (1) 5 points ou (2) 15 points de Magie Divine.

Invocation d'élémentaires mineurs

Effets	Le prêtre peut, après une longue prière, faire apparaître devant lui un élémentaire d'eau, directement envoyé par An-Traa. L'esprit, un élémentaire mineur (60 points de puissance) essaiera d'obéir au prêtre au mieux de ses possibilités, même au péril de sa vie.		
Temps de prière	4 He	Portée	1 élémentaire
		Durée	(Ni prêtre) jours
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par He de prière supplémentaire	Coût 30 points de Magie divine

Elémentaire mineur d'An-traa (esprit de 60 points)

Esprit d'eau ayant l'apparence d'une vague verticale transparente.

Initiative	45	Attaque (Ta)	14/07	Défense (Esq)	12/7	Points de vie	40
Ndc	2	PI	1D+5	RM	3	Seuil HS	/
						Protection	4

Points de magie : 40

2 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Flasque : la créature est faite d'une matière molle. Les impacts physiques qu'elle subit sont divisés par 2 (la division se faisant avant de prendre en compte « l'armure » de l'esprit). Durée 1T ou 1Combat.

- Noyade : l'eau dont est fait l'esprit s'infiltrer sur et dans le corps de la personne qu'elle vient de toucher. L'armure physique de celle-ci est divisée par deux (pas l'éventuelle armure magique) et si la victime subit 1 point de blessure, cela indique que de l'eau s'est infiltrée dans ses poumons. Un processus de noyade est alors entamé (voir les règles correspondantes : avec jet sous CONx10, x9, etc.), ce processus durera tant que l'esprit sera vivant.

Pouvoir de hauts-Prêtres

Maîtrise de l'eau

Effets	Le prêtre peut faire ce qu'il désire de l'eau qui se trouve autour de lui : lui donner du mouvement (50 km/h max.), faire varier sa température, sa composition, sa couleur, invoquer des courants, etc.		
Temps de prière	5 Ass	Portée	(Ni prêtre) x10 mètres
		Durée	(Ni prêtre) Ass
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Ass de prière supplémentaire	Coût 10 points de Magie divine + 10 points de vie

Invocation d'élémentaires majeurs

Effets	Le prêtre peut, après une longue prière, faire apparaître devant lui un élémentaire d'air, directement envoyé par An-Traa. L'esprit, un élémentaire majeur (120 points de puissance) essaiera d'obéir au prêtre au mieux de ses possibilités, même au péril de sa vie.		
Temps de prière	6 He	Portée	1 élémentaire
		Durée	(Ni prêtre) jours
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+5% par He de prière supplémentaire	Coût 50 points de Magie divine

Elémentaire majeur d'An-Traa (esprit de 120 points)

Esprit d'eau ayant l'apparence d'une vague verticale d'eau transparente.

Initiative	80	Attaque (Ta)	18/12	Défense (Esq)	15/10	Points de vie	80
Ndc	3	PI	2D+4	RM	6	Seuil HS	/
						Protection	5

Points de magie : 60 / Régénération IPV/Ass

2 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Flasque : la créature est faite d'une matière molle. Les impacts physiques qu'elle subit sont divisés par 2 (la division se faisant avant de prendre en compte « l'armure » de l'esprit). Durée 1T ou 1Combat.

- Noyade : l'eau dont est fait l'esprit s'infiltrer sur et dans le corps de la personne qu'elle vient de toucher. L'armure physique de celle-ci est divisée par deux. Si la victime subit 1 point de blessure, l'eau s'infiltrer dans ses poumons. Un processus de noyade est alors entamé (voir les règles correspondantes : avec jet sous CONx10, x9, etc.), ce processus durera tant que l'esprit sera vivant.

Bénédiction de groupe

Effets	Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir d'An-Traa		
Temps de prière	1T	Portée	Variable
		Durée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%		Coût 20 points de Magie Divine

Klydiath : Entité suprême du feu

Abréviations : A+P : pouvoirs pour adeptes et prêtres, P : pouvoirs pour les prêtres, HP : pouvoirs pour les Hauts-prêtres

Klydiath (Dieu du feu)					
A	Ignition	P	Appel des Filles de Klidiath	HP	Foudre divine
A	Projection de flammes	P	Maîtrise des flammes	HP	Invocation d'élémentaires majeurs
A	Feu allié	P	Conjuration des élémentaires	HP	Bénédiction de groupe
		P	Purification par le feu		
		P	Invocation d'élémentaires mineurs		

Pouvoir d'Adeptes et de Prêtres

Ignition

Effets	Permet d'enflammer toute matière consumable (et ce dans n'importe quelle condition, même sous l'eau). Sur une arme imprégnée de matière inflammable, ce feu magique fait gagner 1D6 dommages. Le feu brûlant fortement, toute personne non résistante aux flammes sera blessée.				
Temps de prière	5 Ass	Portée	Toucher		Durée (Ni prêtre) T
Epreuve	1D100 sous IS	+5% par Ass de prière supplémentaire			Coût 5 points de Magie divine

Projection de flammes

Effets	Permet de projeter un trait de flammes, que le serviteur du dieu peut maintenir ou stopper à volonté durant la durée d'effet du pouvoir. Ces flammes occasionnent des dommages de 1D6+3 BL/Ass et enflamment les matières sensibles au feu.				
Temps de prière	1 Ass	Portée	(Ni prêtre) x5 mètres		Durée (Ni prêtre) Ass
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Ass de prière supplémentaire			Coût 15 points de Magie divine

Feu allié

Effets	Le feu est l'élément auquel le personnage a voué sa vie. Si le feu peut aider celui-ci, il le fera (par exemple pour faire brûler un objet, pour détourner des flammes, faire un sifflement, vaporiser un peu d'eau, etc.). Par ailleurs, comme le feu est l'allié du personnage, ce pouvoir équivaut à un talent de Résistance au feu.				
Temps de prière	1 Ass	Portée	Personnel		Durée (Ni prêtre) T
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Ass de prière supplémentaire			Coût 10 points de Magie divine

Limitation : l'aide est ici limitée et ne correspond pas à un bouleversement radical des lois de la nature. C'est plutôt un petit coup de pouce (équivalent à un bonus temporaire pour réaliser un action).

Pouvoir de Prêtres

Appel des Filles de Klidiath

Effets	Le prêtre invoque une série de petites flammes de 10cm environ, voletant et flottant autour de lui. Ces esprits inférieurs de feu peuvent infliger de légers dommages à des personnes ou objets non protégés contre le feu (1Bl/fille), propager des flammes, illuminer une zone, impressionner des spectateurs (+20 en Intimidation ou Art), etc.				
Temps de prière	2 Ass	Portée	25 mètres		Durée (Ni prêtre) Ass
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Ass de prière supplémentaire			Coût 20 points de Magie divine + 1 points de vie / fille

Limitation : le prêtre ne peut invoquer plus de (Niveau prêtre) filles de Klidiath à la fois.

Maîtrise des flammes

Effets	Le prêtre peut faire ce qu'il désire des flammes qui se trouvent autour de lui : leur donner de la vitesse et contrôler leur déplacement (50 km/h max.), augmenter ou réduire leur puissance, changer leur aspect, les modeler, etc.				
Temps de prière	5 Ass	Portée	(Ni prêtre) x10 mètres		Durée (Ni prêtre) Ass
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Ass de prière supplémentaire			Coût 10 points de Magie divine + 10 points de vie

Conjuration des élémentaires

Effets	Le prêtre peut tenter renvoyer dans leur plan les êtres élémentaires des autres éléments ou de prendre le contrôle d'un élémentaire du feu.				
Temps de prière	2 Ass	Portée	25 mètres		Durée /
Epreuve	Variable	+5% à chaque Ass si la prière est maintenue			Coût 20 points de Magie divine

SZPRA – Chapitre 4 : Religions de Kalidhia : les pouvoirs des différents clergés

Limitation : contre un élémentaire de feu : Jet sous IS non modifié, contre un élémentaire de terre : Jet sous IS -20%, contre un élémentaire d'air ou d'eau : Jet sous IS -40%, contre un méta-élémentaire : Jet sous IS -40%. La prière peut être maintenue et le prêtre peut retenter des jets à chaque Assaut.

Purification par le feu

Effets	Le prêtre demande à haute voix l'intervention des flammes purificatrices de Klidhiath. Des flammes partent alors de ses bras tendus et se jettent sur une zone ou une personne cible. Ce feu occasionne 2D6 points de blessures / Ass.			
Temps de prière	2 Ass	Portée	10 mètres	Durée (Ni prêtre) Ass
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+5% à chaque Ass si la prière est maintenue		Coût 15 points de Magie divine + 15 points de vie

Invocation d'élémentaires mineurs

Effets	Le prêtre peut, après une longue prière, faire apparaître devant lui un élémentaire de feu, directement envoyé par Klydiath. L'esprit, un élémentaire mineur (60 points de puissance) essaiera d'obéir au prêtre au mieux de ses possibilités, même au péril de sa vie.			
Temps de prière	4 He	Portée	1 élémentaire	Durée (Ni prêtre) jours
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par He de prière supplémentaire		Coût 30 points de Magie divine

Elémentaire mineur de Klydiath (esprit de 60 points)

Esprit de feu ayant l'apparence d'une grande flamme rougeâtre.

Initiative	65	Attaque (Ta)	15/07	Défense (Esq)	12/7	Points de vie	30		
Ndc	2	PI	2D+5	RM	3	Seuil HS	/	Protection	3

Points de magie : 30

1 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Non matériel : la créature est faite de feu et avec ce pouvoir, elle peut attaquer tout en restant quasiment non-matériel, les dommages physiques qu'elle subit sont divisés par 4 - mais en contrepartie, elle n'a plus de protection. Durée 1T ou 1Combat.

Pouvoir de hauts-Prêtres

Foudre divine

Effets	Le prêtre peut faire ce qu'il désire de l'air qui se trouve autour de lui : lui donner du mouvement (100 km/h max.), faire varier sa température, sa composition, sa couleur, invoquer des vents porteurs, etc.			
Temps de prière	5 Ass	Portée	(Ni prêtre) x10 mètres	Durée (Ni prêtre) Ass
Epreuve	1D100 sous IS-20%	+5% par Ass de prière supplémentaire		Coût 10 points de Magie divine + 10 points de vie

Invocation d'élémentaires majeurs

Effets	Le prêtre peut, après une longue prière, faire apparaître devant lui un élémentaire d'air, directement envoyé par Klydiath. L'esprit, un élémentaire majeur (120 points de puissance) essaiera d'obéir au prêtre au mieux de ses possibilités, même au péril de sa vie.			
Temps de prière	6 He	Portée	1 élémentaire	Durée (Ni prêtre) jours
Epreuve	1D100 sous IS-40%	+5% par He de prière supplémentaire		Coût 50 points de Magie divine

Elémentaire majeur de Klydiath (esprit de 120 points)

Esprit de feu ayant l'apparence d'une grande flamme jaune bordée de bleu.

Initiative	90	Attaque (Ta)	18/10	Défense (Esq)	/	Points de vie	80		
Ndc	4	PI	2D+5	RM	6	Seuil HS	/	Protection	5

Points de magie : 60 / Régénération 5PV / Ass

+ 4 Pouvoirs : chaque pouvoir coûte 10 points de magie par utilisation

- Non matériel : la créature est faite de feu et avec ce pouvoir, elle peut attaquer tout en restant quasiment non-matériel, les dommages physiques qu'elle subit sont divisés par 4. Durée 1T.

- Créature surmaternelle : l'esprit est une créature surmaternelle qui existe par la magie et sa volonté propre. Il est insensible aux coups critiques. Les bonus aux dommages des attaques graves sont divisés par 2. Durée Pu jours (ici 4 jours).

- Onde de chaleur : l'aura de flammes qui enveloppe la créature peut provoquer l'inflammation de certaines matières ; cette aura inflige Pu BL de dommages par assaut à toutes les créatures et objets proches, non résistantes au feu (ici 4 BL / Ass).

- Ronde furieuse : Pour cette phase de combat, l'esprit se met à danser et à tourner. Pour cet assaut, la créature pourra attaquer Pu adversaires (ici 4) avec un NdC de 2.

Bénédition de groupe

Effets Ce pouvoir permet de faire bénéficier un groupe de Ni x5 personnes ou de Ni cible d'un pouvoir de Klydiath					
Temps de prière	1T	Portée	Variable	Durée	Variable
Epreuve	1D100 sous IS -20%			Coût	20 points de Magie Divine