

Liste des pouvoirs : Divins et spirituelle

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Bouclier divin		3	
Description		Type de bonus	Objet
Permet au personnage de rendre son bouclier "incassable" pour 1 scène. Ne peut être fait sur le bouclier d'un autre. Si le personnage lâche le bouclier, le pouvoir s'arrête.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement de grands boucliers			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	6		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup de sacrifice		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Le personnage dit "sacrifice" très fort et perd 1* PV (jouer la douleur) qui ne pourra pas être guérie avant la fin de la scène. Ensuite, le prochain coup porté dans les 10 sec suivantes, s'il touche, fera 2* de dégâts supplémentaires et le coup sera considéré comme dégâts divins. Corps à corps seulement. Le PV est perdu même si le coup frappe un bouclier.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup divin			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Écriture de sorts divins sur parchemin		3	
Description		Type de bonus Artisan	
Prend 15 min pour écrire un sort connu sur un parchemin spécial seulement (acheté en jeu). Coûte les points de magie au prêtre égale à 2 fois le niveau du sort et nécessite des composantes. (coût x 3 pour parchemin durable)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Magie divine II	Lire et écrire		
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Oui	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Enchantement divin d'objet		5	
Description		Type de bonus Artisan	
Permet de fabriquer des objets magiques. Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Ecriture de sort divins sur parchemin			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Divins et spirituelle	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
	0		0
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
	0		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Lumière divine		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet d'allumer une "lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On ne peut pas la prêter. Si éteinte, on doit attendre 15 minutes avant de pouvoir la réalumer. Permet aussi d'annuler les effets de noirceur sur 3 personnes pointées. Dire : "lumière divine" .			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 1 x par scène	Activation en combat ou non		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie divine III		8	
Description		Type de bonus Magie	
Permet au personnage de faire de la magie divine de niv 3. Vous gagnez 3 PM et devez choisir 2* sort connu de niv 3 de la liste divine. Lorsque vous faites de la magie divine, vous ne devez pas porter d'armure lourde, sinon vous subissez une pénalité de 1 point de magie supplémentaire. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 3 au coût de 3 PM.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine II			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Prêtre Pacifiste		3	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Tous les sort de guérison du prêtre augmentent de 2*. Cependant, celui-ci ne peut faire aucune action offensive et peut seulement se défendre. Si, pour une raison ou une autre, il utilise volontairement une arme ou un sort qui blesse, il perd les avantages de ce pouvoir jusqu'à pénitence (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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

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

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

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux énergies divines		3	
Description		Type de bonus Défense	
Les dégâts de type divins subis sont diminués de 2* pour 15 min quand vous activez le pouvoir. Si les dégâts sont diminués à 0, vous ne subissez pas les autres effets du sort/pouvoir (répétition permet de choisir un autre élément).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
pouvoir devient utilisable à volonté	3	La résistance devient une immunité	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Toucher de guérison		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet au personnage de guérir les blessures physiques après avoir touché la cible pendant 1 min. La cible regagne 2* PV.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Magie divine de base			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 x par court repos	2		

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

Pouvoir		Cout Niv 1	
Transfert de santé		2	
Description		Type de bonus Pouvoir	
Permet au personnage de guérir la fatigue et les maladies en se les transférant à lui-même. Après avoir touché la cible pendant 5 min, elle est guérie de ses maladies. Le personnage, lui, contracte les maladies. Si le personnage peu y résister, il ne subit pas la maladie.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Transfert de sang			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

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

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