

Nom du joueur

FEUILLE DIVINE



Nom du personnage

%FOI

(FM + Int) / 2

Carrière du joueur

Nombre de sorts

Nombre de sorts du joueur

Pour lancer un sort l'initié ou le prêtre doit posséder obligatoirement : au moins 1 point divin (point de magie), le talent inspiration divine et la compétence connaissance académique théologies, correspondants à sa divinité. Ce dernier recevra ses sorts par son dieu et sera donc soumis aux caprices de ce dernier. Cela se matérialisera par un tirage au hasard d'un nombre de sorts fixe chaque jour.

Pour Initié : 1d6 sorts de niveau 1 (minimum 2) (p46 WJDr)

Pour Prêtre : nbre de sorts Initié + 1D6 + 2 sorts niv 1 et 2 (p82 WJDr)

Pour Prêtre consacré : nbre de sorts Initié + de sorts Prêtres + 1D6 + 2 sorts niv 1, 2 et 3 (p82 WJDr)

Pour Grand Prêtre : nbre de sorts Initié + nbre Prêtre + P consacré + 1D6 + 2 sorts de niv 1, 2, 3, 4 (p73 WJDr)

Comment lancer un sort

. Le personnage lance un jet sur son % de FOI et tente de rentrer en communication avec sa divinité. Il peut le faire en silence ou verbalement. Si le test est positif le sort s'exécute, sinon il échoue.

L'incantateur peut faire un malus critique et provoquer le mécontentement de la divinité. Ex Pour un %foi de 30% (00,01,02,03,04,05,06,07), pour % de foi de 40% (00,01,02,03,04,05,06). Le joueur lancera alors en jet sur le tableau : LA COLERE DES DIEUX

Les Bénédiction

En outre, en se concentrant, les prêtres, les prêtres consacrés et les grands prêtres, (pas les initiés), peuvent puiser dans l'énergie divine que leur confère leur dieu pour la transmettre à eux ou à d'autres.

Le prêtre peut utiliser 1 fois par jour chaque bénédiction.

Le prêtre consacré peut utiliser 2 fois par jour chaque bénédiction.

Le grand prêtre peut utiliser 3 fois par jour chaque bénédiction.

LA COLERE DES DIEUX

JET Phénomènes

01-15 **Vision surréelle.** Votre dieu choisit ce moment opportun pour vous faire partager une vision aussi symbolique que troublante. Vous êtes assommé pour un round. (Donc vous chutez et avez 50% de chance de lâcher le ou les objets tenus.)

16-30 **Prouvez votre dévotion.** Quelques prières de plus sont nécessaires pour achever l'incantation du sort, ce qui a pour effet d'ajouter 2 actions au temps d'incantation. Le joueur est bloqué et vulnérable (parade et esquive impossible, +10% en CC ou CT pour l'adversaire) ou il arrête l'incantation et perd son sort.

31-45 **Vous abusez de ma patience.** Vous ne pouvez lancer d'autres sorts pendant 1D10 rounds.

46-60 **Vos motivations sont indignes.** Votre sort échoue et se retourne contre vous. (Vous perdez la valeur du bonus escompté ou autre au jugé du MJ)

61-75 **Réprimande cinquante.** Votre sort échoue et vous subissez un malus de 20% en FM (%foi-10%) pendant 6 rounds.

76-90 **Cette faveur vaut bien un sacrifice.** Vous perdez 1D10 points de blessures, quels que soient votre bonus d'endurance et votre armure.

91-99 **Vous avez péché.** Vous avez provoqué l'ire de votre dieu, et devez vous agenouiller et vous repentir pendant 1D10 rounds, ce qui vous place sans défense.

00 **Interférence démoniaque.** Votre prière est entendue, mais pas par votre dieu. Retirez sur la table 7-3 : échos majeurs du chaos.

Divinité du joueur

Commandements

C. Mitschke

mgunthar@wanadoo.fr

<http://mitschke02.free.fr>