

Domaines divins

En tant que prêtre vous êtes amené à étudier un aspect – un domaine – de votre divinité. Votre pratique rituelle sera orientée par ce choix qui fait également de vous le représentant de cette facette spirituelle. Chacune des divinités d'Eana donne accès à deux domaines. Les courants au sein des cultes valorisent tantôt un aspect, tantôt un autre.

-  **Mort** : indicible, temps
-  **Forgeron** : force, partage
-  **Flore** : partage, vie
-  **Façonneur** : étrange, voyage
-  **Givreuse** : temps, vie
-  **Nuit** : étrange, indicible
-  **Tempête** : force, voyage

Si vous choisissez un prêtre vénérant le Façonneur, vous pouvez choisir un domaine entre étrange et voyage. Le choix du domaine vous donne une indication sur le culte auquel vous appartenez : un clergé lié au Façonneur exaltant l'étrange sera sans doute très différent d'un autre promouvant le voyage. Les principes théologiques, les règles de vie, et même le nom donné au Façonneur peuvent varier grandement.

D'autres domaines

Il existe certainement d'autres domaines auxquels les dieux peuvent donner accès à leurs fidèles. Le meneur peut accorder des domaines atypiques à un prêtre. Un tel événement a toujours un sens dans l'histoire. Le prêtre est-il le dernier survivant d'une école de pensée en voie d'extinction ? Est-il au contraire un prophète amené à porter un message nouveau au monde ? Est-ce en réalité un dieu inconnu (ou cherchant à dissimuler son identité) qui offre des pouvoirs au prêtre afin d'obtenir de lui quelque accomplissement ?

Les sorts corrompus attachés à un domaine

Cet encadré vous concerne si votre meneur utilise la règle optionnelle de la magie corrompue. Certains domaines donnent accès à des sorts corrompus qui ne sont plus considérés comme tels pour le prêtre concerné. Par exemple, Malédiction est normalement un sort corrompu ; pour les prêtres du domaine de l'étrange, il ne l'est pas.

☒ Domaine de l'étrange

Le domaine de l'étrange se rapporte à tout ce qui dérange, qui déstabilise et surprend. Il incarne l'entropie, la dissymétrie et le hasard. Un certain nombre de prêtres qui s'en réclament cultivent un art consommé qui consiste à renverser la tendance, à décevoir les excès de confiance et à piocher la carte que l'on n'espérait plus au moment crucial. D'autres ont appris à accepter le caractère capricieux de l'existence pour en tirer cette quintessence qui en fait des individus craints et respectés. D'autres encore promeuvent leur fascination pour le monstrueux et le bizarre qu'ils considèrent comme des attributs sacrés. On retrouve souvent ces prêtres dans les rangs d'armées misant une grande part de leur stratégie sur la terreur.

Sorts du domaine de l'étrange

Niveau de prêtre	Sorts
1	<i>Blessure, simulacre de vie</i>
3	<i>Cécité/surdité, rayon affaiblissant</i>
5	<i>Baiser du vampire, malédiction</i>
7	<i>Confusion, flétrissement</i>
9	<i>Contagion, domination de personne</i>

Maîtrises supplémentaires

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des compétences Intimidation et Tromperie, ainsi que celle des armures lourdes.

Aura lunatique

Dès le niveau 1 également, votre présence singulière peut déstabiliser l'ennemi, le prendre au dépourvu ou simplement vous rendre plus impétueux. À la fin d'un repos long, lancez 1d6 pour savoir quelle aura vous anime aujourd'hui ; 1-2 : aura intimidante ; 3-4 : aura réflexe ; 5-6 : aura belliqueuse. Vous pouvez recourir à votre aura un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse. Vous récupérez ce quota quand vous terminez un repos long.

☒ **Aura intimidante.** Lorsqu'un adversaire effectue une attaque contre vous, vous pouvez jouer votre réaction pour lui imposer un désavantage au jet d'attaque correspondant.

☒ **Aura réflexe.** Lorsqu'un combat se déclare et que vous n'êtes pas surpris, vous et vos alliés dans un rayon de 6 m bénéficiez au premier round d'un avantage aux jets d'attaque contre les adversaires qui n'ont pas encore agi.

☒ **Aura belliqueuse.** Lorsque vous effectuez une attaque d'arme ou de sort, vous pouvez au prix d'une action bonus bénéficier d'un avantage au jet d'attaque correspondant.

Conduit divin : Trompe la mort

À partir du niveau 2, lorsque l'un de vos alliés (y compris vous-même) que vous voyez subit des dégâts qui le font tomber à 0 point de vie, vous pouvez jouer votre réaction pour le faire basculer très brièvement dans l'Éthéré. Si l'attaquant ne se situe pas lui aussi dans le Plan Éthéré, le bénéficiaire de l'aptitude ne subit en fait aucun dégât ni aucun des effets éventuels de l'attaque. Il rejoint aussitôt sa position et son plan de départ, sans conséquence sur l'ordre d'initiative. Chaque utilisation de Trompe la mort vous impose un niveau de **fatigue**.

Conduit divin : Cruelle miséricorde

À partir du niveau 6, lorsque vous faites tomber une créature à 0 point de vie, vous pouvez jouer votre réaction pour l'épargner (aucun point de vie perdu) et en faire votre jouet. Pendant un nombre de rounds égal à votre modificateur de Sagesse et tant que la créature vous voit, elle est sous votre domination (comme sous les effets du sort *domination de monstre*, si ce n'est que la créature ne réitère pas le jet de sauvegarde chaque fois qu'elle subit des dégâts). À l'issue de cette durée, le charme est rompu et la créature vous est hostile.

Frappe aliénante

À partir du niveau 8, les coups que vous portez déroutent souvent vos adversaires. Chaque fois que vous réussissez une attaque d'arme à votre tour de jeu, vous pouvez au prix d'une action bonus forcer la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas d'échec, la cible est aussitôt désorientée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant (équivalent des effets du sort *confusion*, si ce n'est qu'aucune concentration n'est nécessaire de votre part). Lorsque vous atteignez le niveau 14, la cible reste désorientée jusqu'à ce qu'elle réussisse le jet de sauvegarde de Sagesse, qu'elle réitère à la fin de chacun de ses tours de jeu. Une cible qui s'est sauvegardée contre cette aptitude y devient immunisée pour les 24 prochaines heures.

Présence terrifiante

Arrivé au niveau 17, votre présence est à ce point dérangeante qu'elle effraie ceux qui vous entourent. Au prix d'une action, vous pouvez dégager une aura de terreur sur un rayon de 18 m. Pendant 1 minute ou jusqu'à ce que votre concentration soit rompue (comme dans le cas d'un sort demandant de maintenir sa concentration), toute créature hostile qui commence son tour de jeu dans l'aura doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de se retrouver **effrayé** par vous jusqu'à la fin des effets de l'aura. Une créature qui se sauvegarde est immunisée contre votre aura pour les 24 prochaines heures. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse. Vous récupérez ce quota après avoir terminé un repos long.

☒ Domaine de la force

Le domaine de la force recoupe plusieurs notions importantes qui régissent le monde : l'espace et la gravité, mais aussi la force mentale et physique. Les dieux associés à ce domaine sont parfois des entités belliqueuses et violentes, d'autres fois elles incarnent la force créative.

Sorts du domaine de la force

Niveau de prêtre	Sorts
1	<i>Repli expéditif, saut</i>
3	<i>Amélioration de caractéristique, peau d'écorce</i>
5	<i>Protection contre l'énergie, rapidité</i>
7	<i>Liberté de mouvement, peau de pierre</i>
9	<i>Immobilisation de monstre, restauration suprême</i>

Maîtrises supplémentaires

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des armes de guerre et des compétences Acrobaties et Athlétisme.

Prouesse physique

Dès le niveau 1, votre foi vous permet de réaliser de véritables exploits physiques. À votre tour de jeu, vous pouvez au prix d'une action bonus déclencher un seul des deux effets suivants :

- ☒ Votre vitesse de déplacement est doublée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
- ☒ Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Force (Athlétisme) et de Dextérité (Acrobaties), jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse. Vous récupérez ce quota quand vous terminez un repos long.

Conduit divin : fort comme un taureau

Au niveau 2, vous acquérez la faculté d'imprimer un élan divin à vos coups. Lorsque vous réussissez une attaque d'arme de corps à corps contre une créature, vous pouvez jouer votre réaction pour lui infliger des dégâts supplémentaires de force égaux au double de votre bonus de maîtrise. En outre, vous pouvez aussitôt tenter de bousculer la cible selon la règle normale (cf. chapitre **Combat**), si ce n'est qu'il ne vous en coûte aucune action. Pour le test de Force (Athlétisme) correspondant, vous bénéficiez d'un avantage.

Conduit divin : Rafale divine

À partir du niveau 6, vous savez puiser dans le divin pour vous transformer l'espace d'un instant en furie insaisissable.

À votre tour de jeu, vous pouvez au prix d'une action effectuer autant d'attaques d'arme de corps à corps que votre modificateur de Sagesse (minimum 1). Par ailleurs, vos déplacements à ce tour de jeu ne provoquent pas d'attaques d'opportunité.

Impact divin

Au niveau 8, vous acquérez la faculté d'insuffler l'énergie de votre divinité aux coups que vous assénez avec votre arme. Une fois à chacun de vos tours de jeu, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez décider que celle-ci inflige 1d8 dégâts de force supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, ces dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Résonance de l'airain

Arrivé au niveau 17, votre puissance intérieure est telle que votre corps devient plus résistant que le bronze lorsque vous contractez vos muscles.

À votre tour de jeu, vous pouvez bander vos muscles au prix d'une action bonus pour bénéficier d'un bonus de +5 à la CA pendant un nombre de rounds égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1). Jusqu'à la fin de ces effets, quand une créature vous touche avec une attaque de corps à corps, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de se retrouver **étourdie** jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos long pour y recourir de nouveau.

☒ Domaine de l'indicible

Le domaine de l'indicible est celui des tabous, de la mort, des secrets, des idées insoutenables, des notions inconcevables. Cette angoisse de la conscience, intolérable pour beaucoup, accompagne donc le quotidien des prêtres de ce domaine, qui l'ont apprivoisée et savent la distiller au meilleur moment pour révéler l'ennemi et soutenir leurs amis dans les circonstances les plus exécrables. La quête de l'indicible en poussera d'autres à commettre des actes criminels, à se complaire dans la transgression des tabous ou à devenir les gardiens de secrets ancestraux destinés à demeurer cachés du commun des mortels.

Sorts du domaine de l'indicible

Niveau de prêtre	Sorts
1	<i>Déguisement, imprécation</i>
3	<i>Invisibilité, silence</i>
5	<i>Antidétection, communication avec les morts</i>
7	<i>Divination, protection contre la mort</i>
9	<i>Faux-semblant, quête</i>

Maîtrises supplémentaires

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des compétences Arcanes et Tromperie.

Gardien du secret

Dès le niveau 1 également, vous pouvez vous passer de composantes verbales pour lancer des sorts. En outre, au prix d'une action bonus, vous pouvez à votre tour de jeu vous adresser directement à une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m de vous et qui vous voit, simplement en remuant les lèvres. Personne d'autre ne peut saisir le contenu de votre message (à moins de savoir lire sur les lèvres).

Conduit divin : Silence sacré

À partir du niveau 2, lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 36 m s'apprête à parler (que ce soit pour livrer une information, lancer un sort ou autre chose), vous pouvez jouer votre réaction pour tenter de l'en empêcher. Elle effectue alors un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, les mots ne sortent pas de sa bouche. Si les paroles qu'elle était sur le point de prononcer entraînent dans l'incantation d'un sort, celui-ci est perdu. La créature peut réitérer le jet de sauvegarde à chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet en cas de réussite. Il suffit qu'elle rate un deuxième JS pour qu'elle éprouve une culpabilité inexplicable et qu'elle estime préférable de taire ce qu'elle avait à dire jusqu'à avoir terminé un repos long (dans le cas d'un sort, elle ne le lancera pas avant le lendemain). Au meneur de juger si la créature en question a de bonnes raisons de remettre le sujet sur la table une fois l'effet terminé.

Conduit divin : Offrande funeste

À partir du niveau 6, au prix d'une action, vous pouvez effectuer une attaque de sort au corps à corps sur une créature à portée d'allonge (un simple contact est suffisant si la créature est consentante) pour lui infliger 2d10 dégâts nécrotiques ou radiants (selon votre choix). En cas de réussite, vous désignez une autre créature que vous voyez dans un rayon de 27 m, qui subit à son tour le double des dégâts subis par la première. La deuxième créature a droit à un jet de sauvegarde de Constitution ou de Sagesse (selon son choix) pour réduire les dégâts de moitié.

Révélation

Au niveau 8, vous acquérez la faculté de divulguer une vérité insoutenable à vos ennemis. Au prix d'une action bonus, vous pouvez à votre tour de jeu vous adresser directement à une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m de vous et qui vous voit, simplement en remuant les lèvres. Personne d'autre ne peut saisir le contenu de votre message (à moins de savoir lire sur les lèvres). La créature en question doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sous peine de subir 1d8 + votre modificateur de Sagesse dégâts psychiques et d'être incapable d'agir pendant 1 round. Lorsque vous atteignez le niveau 14, ces dégâts passent à 2d8 + votre modificateur de Sagesse. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse. Vous récupérez ce quota en terminant un repos court ou long.

Destins liés

Arrivé au niveau 17, vous êtes capable de vous lier à un de vos alliés, pour pouvoir vous venir mutuellement en aide dans l'urgence. Au prix d'une action, vous partagez un secret inavouable avec une créature consentante que vous voyez dans un rayon de 18 m de vous et qui vous voit, simplement en remuant les lèvres.

Personne d'autre ne peut saisir le contenu de votre message (à moins de savoir lire sur les lèvres). À partir de là, si l'un ou l'autre tombe à 0 point de vie, il peut aussitôt absorber une partie de l'énergie vitale de l'autre (pas d'action requise), à condition que les deux se situent sur le même plan d'existence. L'autre créature subit donc un nombre de points de dégâts (aucune résistance ne peut s'y appliquer) choisi par la première, mais qui ne peut excéder la moitié des points de vie qu'il lui reste. La créature qui invoque le lien regagne quant à elle autant de points de vie, comme si elle ne les avait jamais perdus.

Ce lien persiste normalement jusqu'à la mort de l'une des deux créatures. Vous pouvez toutefois le révoquer à la fin d'un repos long, mais l'opération altère temporairement votre lien avec le divin. Si tel est le cas, vous ne récupérez pas vos emplacements de sort selon la règle normale avant d'avoir terminé un autre repos long. Quoi qu'il en soit, vous ne pouvez pas vous lier par cette aptitude à plus d'une créature.

☒ **Domaine du partage**

Le domaine du partage représente l'échange, le sacrifice de soi, le dialogue, la communion et la symbiose. Médiateurs, réconciliateurs et excellents pédagogues, les prêtres explorant ce domaine n'officiant pas que dans les coulisses ou à la cour des rois. Souvent grands voyageurs, ils évoluent parfois au sein de groupes d'aventuriers qui ont appris à compter sur leurs talents quand la situation paraît inextricable. De nombreux cultes pratiquant la charité ou œuvrant auprès des déshérités se réclament de ce domaine. Sur un registre plus sombre, certains groupes valorisant le sacrifice, notamment lors de rituels ou dans des contextes de guerre, sont tantôt considérés comme des sectes dangereuses qu'il faut pourchasser, tantôt comme des saints méritant l'admiration.

Sorts du domaine du partage

Niveau de prêtre	Sorts
1	<i>Charme-personne, mot de guérison</i>
3	<i>Amélioration de caractéristique, augure</i>
5	<i>Délivrance des malédictions, don des langues</i>
7	<i>Divination, protecteur de la foi</i>
9	<i>Mythes et légendes, sanctification</i>

Maîtrise supplémentaire

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise de la compétence Persuasion. De plus, lorsque vous effectuez un test de caractéristique associé à cette compétence, votre bonus de maîtrise est doublé.

Polyglotte

Également dès le niveau 1, vous parlez, lisez et écrivez trois langues supplémentaires, dont une exotique.

Conduit divin : Grâce divine

À partir du niveau 2, vous savez trouver l'inspiration divine pour exceller dans une discipline qui vous est pourtant étrangère. Au prix d'une action, vous acquérez la maîtrise d'une compétence, d'un type d'outils, d'une arme ou d'une armure. Vous ne bénéficiez de cette maîtrise que pendant 10 minutes.

Conduit divin : Miracle

À partir du niveau 6, l'entité divine que vous révèrez vous octroie parfois une grâce magique peu commune. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser un emplacement de sort pour lancer un sort que vous n'avez pas préparé de niveau équivalent, à condition que son temps d'incantation soit « 1 action » ou « 1 action bonus ». Ce sort peut en outre être issu de n'importe quelle liste de classe. Vous êtes en revanche tenu de fournir les composantes matérielles qui ont un coût, le cas échéant.

Apaisement

Au niveau 8, chaque fois que vous tentez de désamorcer une situation conflictuelle ou d'entamer un dialogue dans des circonstances houleuses, vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Charisme (Persuasion) ou Charisme (Tromperie) correspondants, et vos interlocuteurs subissent un désavantage à leurs tests de Sagesse (Intuition) et Charisme (Intimidation) correspondants.

Invocation d'avatar

Arrivé au niveau 17, vous devenez capable de faire directement intervenir à vos côtés un avatar de votre divinité. Au prix d'une action, vous invoquez une manifestation physique de votre dieu, qui persiste pendant un nombre de rounds égal à votre modificateur de Sagesse. Cet avatar présente votre propre profil actuel, si ce n'est que ses points de vie sont égaux à vos points de vie maximums, qu'il n'est soumis à aucun état préjudiciable et qu'il est forcément visible et lumineux (équivalent d'une torche). Toute créature qui le touche avec une attaque d'arme de corps à corps subit aussitôt un nombre de dégâts radiants égal à votre niveau. En situation de combat, l'avatar attaque vos ennemis au mieux de ses possibilités (vous pouvez le contrôler si votre meneur l'autorise).

Pour le reste, il répond à vos questions comme si vous l'aviez contacté par l'intermédiaire du sort contact avec les plans (vous n'êtes pas soumis au jet de sauvegarde imposé par l'incantation de ce sort).

Une fois que vous avez recouru à cette aptitude, vous devez terminer un repos long pour pouvoir la réutiliser. En outre, si vous y recourez deux fois à moins de sept jours d'intervalle, il y a 50 % de chances pour que votre divinité reste sourde à toute tentative de l'invoquer par cette aptitude pour l'année à venir.

☒ Domaine du temps

Les prêtres de ce domaine savent que l'écoulement du temps est un concept très relatif, comme bien des aspects de la réalité. Mais le temps demeure un souverain aussi puissant que capricieux, auquel même les dieux doivent se soumettre. Il fait peu de concessions et reste insondable pour tous. Quelques mortels ont appris à amadouer le temps, à entretenir avec lui des rapports privilégiés leur permettant de mieux entrevoir l'histoire et la vérité, à défaut de les comprendre. Ces prêtres sont capables d'altérer imperceptiblement leur environnement pour surprendre l'adversité et garder une longueur d'avance.

Sorts du domaine du temps

Niveau de prêtre	Sorts
1	<i>Repli expéditif, sanctuaire</i>
3	<i>Immobilisation de personne, marche de brume</i>
5	<i>Lenteur, rapidité</i>
7	<i>Liberté de mouvement, porte dimensionnelle</i>
9	<i>Immobilisation de monstre, mythes et légendes</i>

Maîtrises supplémentaires

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des compétences Arcanes et Histoire.

Ascendant temporel

Dès le niveau 1 également, vous êtes capable de manipuler subtilement le flux du temps pour réagir plus vite que tout le monde. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'initiative.

Conduit divin : Instant décisif

À partir du niveau 2, vous savez pousser vos alliés à réagir plus vite que leur ombre. Lors du premier round d'un combat, si personne n'est encore intervenu, vous pouvez au prix d'une action bonus augmenter de +10 le résultat du jet d'initiative d'un nombre de créatures consentantes égal à votre modificateur de Sagesse.

Conduit divin : Soubresaut du pendule

Au niveau 6, vous recevez la capacité de déjouer les coups de l'ennemi in extremis. Quand vous ou un allié êtes touché par une attaque d'arme de corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour imposer un retour dans le temps de quelques fractions de seconde. Vous pouvez attendre que les dégâts aient été déterminés avant de décider de recourir à cette aptitude. L'adversaire en question (qui était persuadé d'avoir réussi son attaque) doit rejouer son jet d'attaque en subissant un désavantage. Si l'attaque réussit malgré tout, l'adversaire doit également relancer le jet de dégâts. Si l'attaque échoue, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de se retrouver **effrayé** jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Suspension divine

Au niveau 8, vous acquérez la faculté de provoquer une imperceptible interruption temporelle à l'impact des coups que vous assénez avec votre arme. Une fois à chacun de vos tours de jeu, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez décider que celle-ci inflige 1d8 dégâts psychiques supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, ces dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Gardien du sablier

Arrivé au niveau 17, vous savez altérer localement l'écoulement du temps. Au prix d'une action bonus, vous produisez une aura asynchrone d'un rayon de 9 m. Vous et tous vos alliés pris dans l'aura bénéficiez jusqu'au début de votre tour de jeu suivant des effets du sort *rapidité*, à la différence que l'action supplémentaire octroyée permet également de lancer un sort dont le temps d'incantation est « 1 action » et que la torpeur normalement consécutive aux effets de *rapidité* n'est pas ressentie. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse. Vous récupérez ce quota en terminant un repos long.



Domaine de la vie

Le domaine de la vie a trait aux énergies positives, ces forces fondamentales de l'univers qui sont à la source de toute vitalité. Les dieux qui y sont associés veillent à préserver la vie et la santé, notamment en soignant les blessés et les malades, en assistant les nécessiteux et en repoussant les sbires de la mort et de la fausse vie.

Sorts du domaine de la vie

Niveau de prêtre	Sorts
1	<i>Bénédiction, soins</i>
3	<i>Arme spirituelle, restauration mineure</i>
5	<i>Retour à la vie, signal d'espérance</i>
7	<i>Protecteur de la foi, protection contre la mort</i>
9	<i>Rappel à la vie, soins de groupe</i>

Maîtrise supplémentaire

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des armures lourdes.

Disciple de la vie

Dès le niveau 1 également, vos sorts de guérison s'avèrent plus efficaces. Chaque fois que vous lancez un sort du 1^{er} niveau ou supérieur pour restituer des points de vie à une créature, celle-ci en récupère un nombre supplémentaire égal à 2 + le niveau du sort.

Conduit divin : Survivance

À partir du niveau 2, vous pouvez recourir à votre Conduit divin pour soigner les plus blessés.

Au prix d'une action, vous brandissez votre symbole sacré pour invoquer les énergies curatives afin de restituer un nombre de points de vie égal au quintuple de votre niveau de prêtre. Désignez autant de créatures que vous le souhaitez dans un rayon de 9 m de vous et répartissez ces points de vie entre elles. Cette aptitude ne peut pas permettre à une créature d'atteindre plus de la moitié de ses points de vie maximums. Vous ne pouvez pas recourir à Survivance sur un mort-vivant ou une créature artificielle.

Guérisseur saint

À partir du niveau 6, les sorts de guérison que vous lancez sur autrui vous soignent également. Lorsque vous lancez un sort du 1^{er} niveau ou supérieur qui restitue des points à une créature autre que vous, vous récupérez également un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort.

Impact divin

Au niveau 8, vous acquérez la faculté d'insuffler l'énergie de votre divinité aux coups que vous assénez avec votre arme. Une fois à chacun de vos tours de jeu, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez décider que celle-ci inflige 1d8 dégâts radiants supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, ces dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Guérison souveraine

À partir du niveau 17, lorsque vous êtes censé lancer un ou plusieurs dés pour restituer des points de vie par l'intermédiaire d'un sort, on considère que vous obtenez le maximum pour chaque dé. Si un effet indique par exemple que vous restituez 2d6 points de vie à une créature, elle en récupère en fait directement 12.

☒ Domaine du voyage

Ce domaine représente le mouvement, l'espace et les puissances dynamiques qui peuvent parfois se montrer destructrices. Les prêtres liés à ce domaine sont généralement de grands voyageurs qui ne craignent pas les expéditions dont on ignore la destination. Leurs dieux savent qu'ils peuvent compter sur la disponibilité de ces émissaires, toujours prêts à partir à l'aventure à l'autre bout du monde, outre-plan ou dans l'inconnu le plus angoissant. Maîtres des espaces, ces prêtres se retrouvent donc au sein de bien des cultes.

Sorts du domaine du voyage

Niveau de prêtre	Sorts
1	<i>Disque flottant, grand pas</i>
3	<i>Messager animal, passage sans trace</i>
5	<i>Marche sur l'onde, vol</i>
7	<i>Bannissement, invocation d'élémentaires mineurs</i>
9	<i>Télékinésie, voyage par les arbres</i>

Maîtrises supplémentaires

Quand vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous recevez la maîtrise des compétences Arcanes et Nature.

Guide

Marcheur infatigable, vous savez dès le niveau 1 couvrir de longues distances à vive allure et en faire profiter vos compagnons. Votre VD augmente de 3 m. En outre, lorsque vous effectuez une marche forcée, vous et jusqu'à 6 de vos compagnons n'êtes soumis à des jets de sauvegarde de Constitution visant à éviter la fatigue qu'à partir de la 11^e heure et bénéficiez d'un avantage à ces jets.

Conduit divin : Percée fulgurante

À partir du niveau 2, vous savez insuffler un élan de mobilité à l'ensemble de votre groupe.

Au prix d'une action bonus, vous brandissez votre symbole religieux pour invoquer des flux invisibles qui distordent l'espace dans un rayon de 9 m. Toutes les créatures alliées concernées (ce qui vous inclut) voient leur VD doublée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Durant ce même intervalle, ces mêmes créatures peuvent entreprendre l'action **Se dégager** à leur tour de jeu (gratuitement pour vous, au prix d'une action bonus pour les autres).

Conduit divin : Contact à distance

À partir du niveau 6, vous savez glisser votre main dans un espace extradimensionnel vous permettant de toucher une créature distante. Lorsque vous lancez un sort dont la portée est « contact », vous pouvez étendre celle-ci pour atteindre une cible que vous voyez dans un rayon de 30 m.

Impact divin

Au niveau 8, vous acquérez la faculté d'insuffler une force élémentaire aux coups que vous assénez avec votre arme. Une fois à chacun de vos tours de jeu, lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez décider que celle-ci inflige 1d8 dégâts supplémentaires à la cible. Vous choisissez le type de ces dégâts supplémentaires entre feu, foudre et froid. Lorsque vous atteignez le niveau 14, ces dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Regroupement

Arrivé au niveau 17, vous avez la capacité de rappeler vos alliés à vos côtés en une fraction de seconde. Au prix d'une action bonus, vous pouvez désigner une ou plusieurs créatures consentantes situées dans un rayon de 120 m de vous pour qu'elles se retrouvent aussitôt chacune dans un espace inoccupé à 1,50 m de vous. Vous pouvez ainsi invoquer un nombre de créatures égal à votre modificateur de Sagesse, avec la possibilité de le faire en plusieurs fois. Vous récupérez ce quota après avoir terminé un repos long.