

Prêtre

Les dieux ont besoin d'un lien avec le monde mortel, de même que de nombreux mortels ont besoin des dieux pour donner un sens à leur vie. Ce sont les prêtres qui endossent le rôle d'intermédiaires entre le monde astral et le monde matériel. Ces individus font preuve d'une grande dévotion dans leur recherche de la vérité à travers l'adoration et l'étude d'un dieu et de ses mystères. Lorsque les actions et les croyances d'un prêtre profitent à l'entité céleste qu'il vénère, et que celle-ci l'estime digne de cette mission, elle peut le désigner pour servir de réceptacle à son pouvoir divin. Sa divinité tutélaire veille à ce qu'il se consacre convenablement à la propagation de sa parole et de ses croyances et lui octroie la capacité de canaliser l'énergie divine par l'exercice de sa foi. La rigueur demandée dans l'exécution des rites varie selon les dieux et les sectes, mais si le prêtre vient à manquer à ses devoirs, il court le risque d'être privé de ses pouvoirs. La plupart des prêtres ainsi élus commencent par pratiquer un culte avant d'être sacrés par les entités qu'ils vénèrent, mais rien ne garantit au dévot d'être choisi, cette charge étant réservée à des individus d'exception.

Interpréter la parole divine

Malgré les exigences de la vie de prêtre, la parole d'un dieu est souvent sujette à interprétation. Le monde d'Eana est lié à huit divinités dont les noms varient d'une région à l'autre. De ce fait, on peut trouver des prêtres d'inclinations très différentes au service d'un même dieu, car ils en vénèrent simplement des aspects différents. Ainsi, comme les attributions de chaque divinité englobent de vastes domaines, de très nombreuses sectes et églises aux messages et aux missions variés apparaissent et disparaissent. Hélas, ces différentes interprétations théologiques sont à l'origine des conflits parmi les plus sanglants et opposent parfois des croyants vénérant un même dieu.

Sur la route

Les prêtres qui partent à l'aventure le font fréquemment sur ordre de leur dieu ou de leur église. Ils peuvent être missionnés pour accomplir une tâche en particulier ou simplement chargés de répandre les idéaux de leur dieu et de convertir de nouveaux croyants, mais ce n'est pas le cas de tous. Ceux qui se tournent vers la religion en quête de vérité parcourent le monde à la recherche des signes de leurs dieux ou pour découvrir les secrets mystiques que détiennent les êtres célestes.

Les églises et les temples qui forment des prêtres leur enseignent l'art du combat, mais aussi celui de la diplomatie, afin qu'ils puissent accomplir leur mission aussi bien par la lame que par le verbe. Leur recherche de la vérité à travers le divin en fait des personnages instruits, avec des domaines d'expertise spécialisés.

Pouvoirs sacrés

Les pouvoirs qui sont accordés à un prêtre dépendent en grande partie de sa divinité tutélaire et de l'aspect de celle-ci. Il est fréquent de voir des prêtres de divinités charitables manifester des pouvoirs de protection et de guérison, mais la plupart des dieux confèrent aussi à leurs élus les moyens de châtier leurs adversaires. Les prêtres militants de divinités guerrières se battent en première ligne et sont capables de déployer la pleine puissance du courroux de leurs maîtres, tandis que d'autres se consacrent à des aspects plus ésotériques de la religion, maîtrisant la divination, les invocations ou la communication avec les plans extérieurs. Sur le champ de bataille, ils manient souvent les armes de prédilection de leurs dieux et canalisent leurs pouvoirs à travers des symboles sacrés. Ils sont capables de soigner et de soutenir leurs alliés grâce à leurs bénédictions, de maudire leurs ennemis, de repousser, détruire ou contrôler les morts-vivants et d'utiliser de nombreux sorts.



« J'ai accepté la gloire des astres dans mon cœur et même si ce fardeau pèse parfois lourdement sur mes épaules, je ne l'échangerais pour rien au monde. », *Suor Matia, prophétesse de la divinité Mort.*

☒ Divinités et affinités aux domaines

Les divinités sont immortelles au sens où le temps n'a plus de prise sur elles, mais elles sont aussi mortelles, susceptibles de périr et d'être anéanties dans le Plan Astral où elles demeurent. La divinité Monde est une exception : son énergie essentielle ne se trouve pas dans le Plan Astral mais, selon la mythologie druidique, dans le cœur d'Eana. Les huit dieux présentés ci-dessous sont connus dans toutes les civilisations, sous des noms et des titres différents. Il existe peut-être une multitude d'autres divinités, liées à d'autres plans d'existence et pouvant bénéficier de cultes puissants. C'est par exemple le cas de l'étrange Eau noire qui semble être la divinité vénérée par les mystérieux aboleths.

Il existe sur Eana un grand nombre d'églises, de sectes et de manières de révéler les divinités ou leurs aspects. Selon les régions, Forgeron sera davantage honoré comme dieu artisan et gardien, ou bien comme dieu solaire, celui qui fait la lumière et chasse les ténèbres. Il existe également des cultes qui honorent collectivement plusieurs dieux. Dans ces cas, les érudits hésitent : les pouvoirs viennent-ils un peu de chaque divinité, ou bien le prêtre apprend-il à puiser directement à une source de magie divine dans le Plan Astral ?

Des alignements aux tonalités

Lorsqu'un mortel devient une divinité, son alignement s'estompe au profit de nouveaux impératifs qui président à son statut divin. Là où la plupart des êtres vivants conscients sont dotés d'un alignement traduisant leur rapport aux principes moraux et éthiques, les divinités expriment l'une ou l'autre des tonalités antagonistes qui régissent l'univers : harmonique ou entropique. Les forces harmoniques œuvrent pour la lumière, la cohésion et la prolifération de la vie là où les forces entropiques tendent vers les ténèbres, la dissociation et l'extinction de toute chose. Le monde d'Eana compte quatre forces principales liées à l'harmonie (Monde, Façonneur, Forgeron et Flore) et quatre autres liées à l'entropie (Mort, Givreuse, Nuit et Tempête).

Ces enjeux sont bien loin des préoccupations morales et éthiques des fidèles qui leur vouent un culte. C'est la raison pour laquelle les divinités sont parfois vénérées par des personnes très différentes, dont les aspirations le sont tout autant. Les communautés prêtent volontiers des intentions bonnes ou mauvaises à telle ou telle entité : Xonim est tantôt la protectrice des cités, tantôt la corruption qui la ronge ; Tamerakh est tantôt le libérateur des opprimés, tantôt le destructeur ; Forgeron est le guide protecteur, ou le tyran inflexible.



☒ Divinités Harmoniques



Monde

Autres noms : Eana (Elfes, druides et rôdeurs du Cyfandir), Cerf Stellaire (Lothrienne, Arolavie), Grand arbre (terres de Mibu)

Monde serait la première divinité, celle qui donna naissance précisément au monde qui porte son nom, Eana. Monde est honoré par les populations vivant en étroite relation avec la nature, en particulier les sociétés de chasseurs, cueilleurs, petits cultivateurs ou pêcheurs. Personne n'a jamais entendu parler pourtant de vœux ou prières exaucées par Eana. Cette divinité supérieure ne confère de pouvoirs qu'aux druides et aux rôdeurs. Du point de vue des druides, Eana incarne l'équilibre nécessaire à l'existence même de toutes les formes de vie.



Façonneur

Autres noms : le Fou (Royaumes des Sables), le Potier (peuples nains), le Père de la multitude (empire kaani)

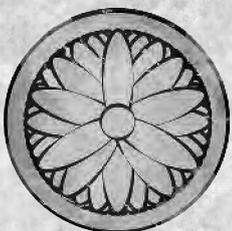
Façonneur est le créateur par excellence, celui qui surprend, étonne, prend au dépourvu et émerveille, parfois horrifie. Il est en quête d'idées, d'inspiration et valorise à hauteur égale la beauté parfaite et la monstruosité difforme. Des mythes font de lui le responsable de l'étonnante diversité des espèces, expérimentant les formes, les couleurs, les idées... C'est la raison pour laquelle certains prêtres de Façonneur encouragent l'expérience individuelle et l'aventure. D'autres soutiennent les inventeurs, ceux qui cherchent des solutions novatrices aux problèmes ou se confrontent volontiers à la difficulté. Une autre facette du Façonneur peut donner lieu à des cultes vénérant la monstruosité.



Forgeron

Autres noms : Verndari (c'est-à-dire le Défenseur, chez les nains), l'Ordonnateur ou le Juge (Shi-huang), le Guerrier (appellation diffuse dans les régions nordiques)

Forgeron est une divinité associée au feu et à l'ordre. Il est celui qui tranche les différends et qui apporte la lumière du soleil, protégeant les peuples de la sauvagerie. Forgeron est le dieu favori des nains et de tous ceux qui endossent un rôle de défenseur de la société. Quoiqu'adoré par des individus d'alignements bons, Forgeron a également un aspect rigide et parfois implacable qui peut se traduire par des cultes honorant ses aspects inquiétants ou tyranniques.



Flore

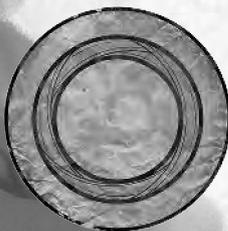
Autres noms : Coirë (elfes), Lif-edlish (Septentrion), Belle (Cyrillane, Royaumes des Sables)

Flore est la déesse enfant du printemps et de l'éclosion de la vie. Elle apporte la joie, l'amour et la chance, elle console des épreuves et redonne espoir. On la prie pour protéger l'innocence et trouver le bonheur. Malgré son aspect fragile, Flore est une divinité qui soutient le courage et dont on dit parfois qu'elle serait capable de se battre bien après que les forteresses de Forgeron se seront effondrées. À l'image de la vie, elle sait éclore et prospérer dans les pires conditions, se découvrant des trésors d'ingéniosité pour s'adapter et évoluer.



☒ Divinités Entropiques

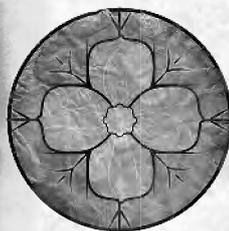
Mort



Autres noms : Masque (Royaumes des Sables), Abysses (Îles Barbaresques et sociétés insulaires), Lame (empire kaani)

Mystérieuse, souvent incompréhensible, Mort est la divinité incarnant la fin, l'éternité, l'impermanence, le silence, l'oubli et le secret. On doit à son clergé des sceaux et objets magiques qui protègent de toute tentative de pénétrer l'esprit ou d'imposer à un individu de dire la vérité. De nombreux adeptes de Mort luttent contre les morts-vivants et tout ce qui nuit au cycle naturel. Ils sont souvent impliqués aussi dans l'étude de mystères. D'autres branches du culte de Mort exaltent le morbide et les notions de décrépitudes liées à cette entité. Des cultes plus inquiétants voient dans la mort la transcendance ultime et œuvrent dans l'ombre pour la promouvoir en attisant les guerres, les épidémies et les catastrophes de tout genre.

Givreuse



Autres noms : La Vieille (terres de Mibu), Nolwë (la Sage, chez les elfes), La Morsure (empire kaani)

Givreuse est une déesse de l'hiver, de la pureté, du temps, de l'humilité, de la modération, de la patience et de la détermination. Elle guide les populations au travers des épreuves, faisant montre de sagesse et d'une grande liberté d'esprit. Là où Flore voit la vie comme un tout, Givreuse accepte la mort de ceux qui ont renoncé à se battre ou qui ont fait leur temps. Les prêtres vénérant cette divinité valorisent souvent la tempérance et se regroupent parfois en communauté vivant dans l'ascèse. Dans les régions polaires, les prêtres de Givreuse guident leur tribu, enseignant le cycle des saisons et la survie. Quand les temps sont particulièrement difficiles, il arrive à certains de tenter, en désespoir de cause, d'obtenir la clémence de la déesse par des rituels et des sacrifices.



Nuit

Autres noms : Xonim (empire kaani), la Magicienne (Cyrillane, Royaume des sables), la Vigilante (Îles Barbaresques)

De son vivant, Xonim fut la mère du conquérant Tamerakh, une magicienne et une femme politique avisée. Elle accéda à la divinité grâce à son fils qui vint la libérer du monde des morts. Dorénavant, elle est la déesse de la magie, de l'obscurité, des intrigues, de la beauté et de la richesse. Elle est connue pour son ambivalence et pour sa sympathie à l'égard des tieffelins qu'elle protège, peu importe leurs actes. Politicienne avisée, elle a rendu son clergé indispensable en lui permettant de fabriquer les célèbres liens de Xonim, des chaînes qui privent les lanceurs de sorts entravés de tout pouvoir. Les prêtres de Xonim, craints et envieux, deviennent souvent conseillers – d'une guilde, d'une faction ou d'un roi. Leur dogme les incite à défendre du mieux qu'ils peuvent les intérêts du camp qu'ils choisissent, même s'ils doivent s'opposer pour cela à d'autres prêtres de même obédience. À eux de démontrer leurs mérites et leur intelligence dans cette compétition qui se joue durant toute leur vie.



Tempête

Autres noms : Tamerakh (empire kaani), Le Destructeur (une grande partie du Cyfandir), Le Libérateur (multiples sectes, notamment en Cyrillane)

Le fier Tamerakh fut un chef de guerre, conquérant violent avant d'accéder au rang de divinité et de devenir Tempête. Pour lui, le mot « impossible » n'avait pas de sens : les limites étaient faites pour être dépassées. Excessif, d'une audace folle, mais également doté d'une intelligence acérée lui permettant de saisir les occasions qui se présentaient, Tamerakh entreprit de s'affranchir de l'ultime frontière : la mort. Il n'était pas question pour lui de devenir une momie ou un vampire, non, sa voie était l'éternité du divin. Il triompha du destin et devint un dieu. Mieux, il libéra sa mère Xonim de la mort et la divinisa. Tamerakh est vénéré par les rebelles, par tous ceux qui veulent lutter contre un ordre. Il est le dieu des bouleversements, celui qui donne leur chance à ceux qui ont la témérité de sortir des sentiers battus pour se tailler un destin à leur mesure. L'instabilité qu'encourage Tamerakh est souvent très mal vue par les autorités qui voient dans ses sectes de dangereux éléments séditieux.

Le panthéon de l'Étoile

Le culte polythéiste de l'Étoile est l'un des plus répandus dans le Cyfandir, jusqu'à devenir la religion officielle en Lothrienne. Dans son courant principal, il célèbre cinq divinités : Flore en tant qu'enfant ou jeune fille sous le nom d'Aster; Façonneur en tant qu'enfant ou adolescent sous le nom de Günd, Forgeron sous l'aspect d'un homme d'âge mûr nommé Ulgurd, Givreuse en femme âgée appelée Haldrin, et Mort sous la forme d'un masque séraphique et nommée simplement « le Masque ». Nuit et Tempête ne sont pas reconnus comme des dieux, mais plutôt comme des esprits maléfiques associés à des anges déçus, l'un comme corrupteur sous le nom de Niflhel, l'autre comme destructeur sous le nom de Varanid, représentant tous deux des périls mortels pour les sociétés. Le culte d'Eana, quoique toléré, est considéré comme une religion antique et païenne.

Des hérétiques vénèrent l'étoile à sept branches et ajoutent Niflhel et Varanid au panthéon initial comme de véritables divinités. Ces croyants clament que leur message est le plus juste et encourrent les foudres de l'église de l'Étoile. Pour eux, le monde d'Eana est influencé par sept divinités : vouloir en ignorer deux sous prétexte qu'elles sont ambivalentes ou dangereuses est seulement infantile. Il faut accepter la réalité divine telle qu'elle est.

Aptitudes de classe

Tous les prêtres acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de prêtre
Points de vie au niveau 1 : 8+ votre modificateur de Constitution
Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes
Outils : aucun
Langue : une langue exotique au choix
Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : deux au choix entre Histoire, Intuition, Médecine, Persuasion et Religion

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

-  (a) une masse d'armes ou (b) un marteau de guerre (si maîtrise)
-  (a) une armure d'écailles ou (b) une armure de cuir ou (c) une cotte de mailles (si maîtrise)
-  (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante au choix
-  (a) un sac de religieux ou (b) un sac d'aventurier
-  Un bouclier et un symbole sacré

Le prêtre

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Emplacements de sort par niveau de sort										
				1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e		
1	+2	Sorts, Domaine divin	3	2										
2	+2	Conduit divin (1/repos), aptitude de Domaine	3	3										
3	+2	-	3	4	2									
4	+2	Augmentation de caractéristique	4	4	3									
5	+3	Destruction des morts-vivants (FP ½)	4	4	3	2								
6	+3	Conduit divin (2/repos), aptitude de Domaine	4	4	3	3								
7	+3	-	4	4	3	3	1							
8	+3	Augmentation de caractéristique, Destruction des morts-vivants (FP 1), aptitude de Domaine	4	4	3	3	2							
9	+4	-	4	4	3	3	3	1						
10	+4	Intervention divine	5	4	3	3	3	2						
11	+4	Destruction des morts-vivants (FP 2)	5	4	3	3	3	2	1					
12	+4	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1					
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1				
14	+5	Destruction des morts-vivants (FP 3)	5	4	3	3	3	2	1	1				
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1			
16	+5	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	1	1			
17	+6	Destruction des morts-vivants (FP 4), aptitude de Domaine	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1		
18	+6	Conduit divin (3/repos)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1		
19	+6	Augmentation de caractéristique	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1		
20	+6	Amélioration d'Intervention divine	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1	

Sorts

Intermédiaire de votre divinité et représentant de sa puissance, vous pouvez lancer des sorts de prêtre.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs que vous choisissez parmi la liste de sorts du prêtre. Vous choisissez d'autres sorts mineurs de prêtre au fil de votre progression, comme le montre la colonne Sorts mineurs de la table **Le prêtre**.

Préparer et lancer des sorts

La table **Le prêtre** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1^{er} niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.

Vous préparez la liste des sorts de prêtre que vous pouvez lancer. Pour cela, vous sélectionnez dans la liste des sorts de prêtre un nombre de sorts égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de prêtre (minimum d'un sort). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement de sort.

Si vous êtes par exemple prêtre de niveau 3, vous disposez de quatre emplacements du 1^{er} niveau et de deux emplacements du 2^e niveau. Si vous êtes doté d'une Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut compter six sorts du 1^{er} ou 2^e niveau, selon la combinaison de votre choix. Si vous préparez le sort du 1^{er} niveau soins, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1^{er} ou du 2^e niveau. Le fait de lancer un sort ne le retire pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés après avoir terminé un repos long. La préparation d'une nouvelle liste de sorts de prêtre se fait dans la prière et la méditation, ce qui vous demande d'y consacrer au moins 1 minute par niveau de chacun des sorts de votre liste.

Caractéristique magique

La Sagesse est la caractéristique magique associée aux sorts du prêtre. Votre magie émane de votre piété. Vous recourez à la Sagesse chaque fois qu'un sort de prêtre fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Sagesse lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de prêtre que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de prêtre.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Rituels

Vous avez la possibilité de lancer comme rituels les sorts de prêtre que vous avez préparés et qui comportent le mot-clé « rituel ».

focaliseur

Vous pouvez vous servir d'un symbole sacré (cf. chapitre **Équipement**) comme focaliseur de vos sorts de prêtre.

Domaine divin

Choisissez un domaine associé à votre divinité : étrange, force, indicible, partage, temps, vie ou voyage. Chacun de ces domaines est détaillé à la fin de la description de la classe, avec des exemples des dieux qui y sont associés. Ce choix vous confère des sorts de domaine et d'autres aptitudes, dès le niveau 1. Il vous octroie également une nouvelle application du Conduit divin (aptitude de niveau 2), ainsi que d'autres bénéfices aux niveaux 6, 8 et 17.

Sorts de domaine

Chaque domaine est assorti de sa liste de sorts dits « sorts de domaine » qui vous sont octroyés lorsque vous atteignez les niveaux de prêtre indiqués. Une fois que vous avez acquis un sort de domaine, on considère qu'il est toujours préparé,

sans qu'il soit décompté du nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

Si vous disposez d'un sort de domaine qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de prêtre, il n'en est pas moins considéré comme un sort de prêtre dans votre cas.

☒ Conduit divin

Au niveau 2, vous acquérez la capacité de canaliser directement l'énergie de votre divinité pour en tirer des effets magiques. Vous disposez au départ de deux effets de ce type : Renvoi des morts-vivants et un effet déterminé par votre domaine. Certains domaines vous octroient des effets supplémentaires au gré de votre progression en niveaux, ce qu'indique leur description le cas échéant.

Lorsque vous recourez au Conduit divin, vous choisissez quel effet produire. Il vous faut ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir réutiliser votre Conduit divin.

Certains effets de Conduit divin entraînent des jets de sauvegarde. Lorsque vous recourez à un tel effet associé à cette classe, le DD correspondant est tout simplement égal au DD de sauvegarde de vos sorts de prêtre.

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser deux fois votre Conduit divin entre deux repos. À partir du niveau 18, trois utilisations de Conduit divin sont possibles entre deux repos. Tout repos court ou long vous permet de récupérer votre quota d'utilisations de l'aptitude.

Conduit divin : Renvoi des morts-vivants

Au prix d'une action, vous brandissez votre symbole sacré en récitant une prière de condamnation de la fausse vie. Chaque mort-vivant qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être « renvoyé » pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts. Une créature renvoyée doit consacrer son tour de jeu à

s'éloigner de vous autant que possible et ne se déplacera vers un espace situé à 9 m ou moins de vous que si elle ne peut pas faire autrement. Elle ne peut en outre pas jouer de réactions. La seule action à laquelle elle a droit est **Foncer** ou tenter de se soustraire à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où se rendre, elle peut se rabattre sur l'action **Esquiver**.

☒ Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

☒ Destruction des morts-vivants

À partir du niveau 5, lorsqu'un mort-vivant rate son jet de sauvegarde contre votre aptitude de Renvoi des morts-vivants, il est aussitôt détruit si son facteur de puissance est inférieur ou égal au seuil indiqué sur la table **Destruction des morts-vivants**.

Destruction des morts-vivants

Niveau de prêtre	Détruit les morts-vivants de FP...
5	½ ou moins
8	1 ou moins
11	2 ou moins
14	3 ou moins
17	4 ou moins

☒ Intervention divine

À partir du niveau 10, vous pouvez invoquer votre divinité pour qu'elle intervienne en votre faveur quand la situation est critique.

Implorer cette assistance se fait au prix de votre action. Vous décrivez l'aide requise et lancez un dé de pourcentage. Si le résultat est inférieur ou égal à votre niveau de prêtre, votre divinité intervient. C'est le meneur qui décide comment le dieu se manifeste. Les effets d'un sort de prêtre ou de domaine font souvent l'affaire.

Si votre divinité intervient, vous ne pouvez pas réutiliser cette aptitude dans les 7 jours qui viennent. Dans le cas contraire, vous pourrez y recourir de nouveau après avoir terminé un repos long.

Au niveau 20, votre prière fait automatiquement intervenir la divinité sans passer par un jet de dé.

« Histoires de prêtres... »

La melessé au visage peint de khôl et d'argile blanche à l'image d'un crâne louvoie entre les stèles d'un cimetière profané et infesté de zombies. Son armure de lamelles de bambou est chargée de grigris. La tête réduite qu'elle brandit devant elle émet une lueur nacrée qui réduit les morts-vivants à l'impuissance. Elle les regarde d'un œil triste tout en scandant des prières à Mort et à ses ancêtres et, l'un après l'autre, les repousse dans leurs sépultures. Une fois qu'ils sont couchés dans leurs tombes, son contact leur arrache l'énergie maléfique qui les enchaînait dans un torrent de miasmes noirâtres et les libère de la malédiction de la non-vie.



Un drakéide aux écailles argentées s'affaire parmi les blessés, bénissant les armes des soldats qui repartent au front. Deux chevaliers font irruption sous la tente en portant leur seigneur, mortellement blessé. Le drakéide se penche sur le corps inerte et retire le carreau d'arbalète qui lui transperce la gorge. Levant un chapelet de cristal, il entonne une prière à Givreuse qui fait geler le sang du héros mort dans ses plaies. Un froid glacial envahit la tente, puis la chaleur revient et les glaçons cramoisis se détachent des blessures du seigneur qui se relève, indemne.

