

For use with the 4th Edition

# DUNGEONS & DRAGONS

ROLEPLAYING GAME

Requires the use of the D&D Player's Handbook, Monster Manual, and  
Dungeon Master's Guide Player's Handbook 2, Monster Manual 2, Adventurer's Vault™  
core rulebooks, available from Wizards of the Coast, LLC

# PRIERES DIVINES

Un supplément non-officiel pour  
les classes divines du  
jeu de rôle D&D 4

**Haazeven**

[www.sden.org](http://www.sden.org)



## Table des matières

Pouvoirs d'invocateur	3
Talents de paladin	7
Pouvoirs de paladin	7
Talents de prêtre	11
Pouvoirs de prêtre	11
Pouvoirs de vengeur	22
Autres talents	24

**Auteurs :** Haazeven ([haazeven@yahoo.fr](mailto:haazeven@yahoo.fr))

**Editeur :** Haazeven

**Dernière version :** 24/07/09

**Ce document est une aide de jeu gratuite, téléchargeable depuis le Site de l'Elfe Noir (<http://www.sden.org>). La reproduction totale ou partielle du texte de cette oeuvre doit se faire en accord avec les auteurs originels, et en citant leurs noms, ainsi que le Site de l'Elfe Noir. Aucune partie de ce document ne saurait être intégrée dans un ouvrage publié à titre lucratif.**

**La couverture de ce document a été réalisée par Sade, et est utilisée avec l'autorisation de l'artiste.**

## PRIERES DIVINES

### Pouvoirs d'invocateur

#### Prières utilitaires de niveau 2

##### **Clarté d'Esprit**

Invocateur Utilitaire 2

*Votre esprit restera pur jusqu'à votre mort.*

**Rencontre \* Divin**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effets** : vous gagnez un bonus de +2 en Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure)** : l'effet est maintenu jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

##### **Invocation Véritable**

Invocateur Utilitaire 2

*Vous dérobez les magies divines pour votre propre usage.*

**Quotidien \* Divin**

**Action mineure**      **Proximité** explosion 10

**Cible** : vous

**Effets** : choisissez un pouvoir de conduit divin connu par au moins un de vos alliés dans l'explosion, et qu'il n'a pas encore utilisé. Pour cette rencontre, vous pouvez faire usage de ce pouvoir comme si vous le connaissiez (et ce, même si vous ne pouvez pas y avoir accès normalement), mais la cible ne peut pas l'utiliser. Vous êtes toujours soumis aux restrictions normales d'un pouvoir de conduit divin par rencontre.

#### Prières utilitaires de niveau 6

##### **Un Pied Dans le Royaume des Dieux**

Invocateur Utilitaire 6

*Vous n'êtes plus mortel, et vous avez un pied dans la Mer Astrale. Ceux qui vous attaquent ont du mal à se concentrer sur vous.*

**Quotidien \* Divin**

**Action simple**      **Personnelle**

**Effets** : chaque fois qu'une attaque vous rate, vous bénéficiez d'un camouflage contre la créature qui vous a attaqué jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que vous tombiez dans l'inconscience.

#### Prières de rencontre de niveau 9

##### **Tonnerre Chaotique**

Invocateur Attaque 9

*Vous vous entourez d'éclairs grondants.*

**Quotidien \* Divin, Electricité, Focaliseur, Périmètre, Tonnerre**

**Action simple**      **Proximité** explosion 2

**Effets** : l'explosion se transforme en périmètre, qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui entre ou commence son tour de jeu dans le périmètre subit 10 dégâts d'électricité. Toute créature dans le périmètre qui vous attaque subit 5 dégâts de tonnerre et est poussée de 2 cases.

**Maintien (mineure)** : le périmètre est maintenu jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Prières de rencontre de niveau 13

##### **Déclamation Sacrée**

Invocateur Attaque 13

*Vous prononcez quelques paroles sacrées pour châtier vos ennemis, et renforcer vos alliés.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Tonnerre**

**Action simple**      **Proximité** décharge 3

**Cible** : tous les ennemis pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.

**Effets** : les alliés dans la zone gagnent un bonus de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

##### **Portail Volcanique**

Invocateur Attaque 13

*En invoquant les dieux, vous brisez les frontières entre les plans, et invoquez un torrent de lave en fusion.*

**Rencontre \* Divin, Feu, Focaliseur**

**Action simple**      **Proximité** décharge 3

**Cible** : tous les ennemis pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

## PRIERES DIVINES

### Prières quotidiennes de niveau 15

#### Colère Divine Invocateur Attaque 15

*Vous invoquez votre colère pour qu'une vague de puissance dévaste vos ennemis.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Force**

**Action simple**      **Proximité** explosion 3

**Cible** : toutes les créatures prises dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts de force, et vous poussez la cible de 1 + modificateur d'Intelligence cases.

**Echec** : demi-dégâts, la cible n'est pas poussée.

#### Malédiction de Vertu Invocateur Attaque 15

*Vous maudissez ceux qui aident leur prochain.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Nérotique, Psychique**

**Action simple**      **Distance** 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques et psychique. La cible subit des dégâts psychiques égaux à 5 + votre modificateur de Charisme chaque fois qu'elle utilise un pouvoir qui soigne un allié ou qui lui confère un bonus quelconque (sauvegarde annule).

#### Trahison Lunatique Invocateur Attaque 15

*Vous forcez la cible à trahir ses alliés.*

**Quotidien \* Charme, Divin, Focaliseur, Psychique**

**Action simple**      **Distance** 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. La cible doit effectuer à son prochain tour de jeu une attaque de base contre un de ses alliés (si possible). Elle répète cette attaque à chaque round jusqu'à ce qu'elle se sauvegarde.

### Prières utilitaires de niveau 16

#### Esprit Divin Invocateur Utilitaire 16

*Vous parez votre esprit de puissance divine, ce qui repousse les attaques mentales.*

**Quotidien \* Divin, Psychique**

**Action simple**      **Personnelle**

**Effets** : vous gagnez une résistance 10 contre les dégâts psychiques, ainsi qu'un bonus de +2 en Volonté. Chaque fois qu'une créature rate une attaque contre votre Volonté, elle subit un nombre de dégâts psychiques égal à votre modificateur de Sagesse. Si le pouvoir en question portait le mot-clé psychique, elle subit des dégâts psychiques continus égaux à votre modificateur de Sagesse (sauvegarde annule). Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

### Prières de rencontre de niveau 17

#### Orage Chaotique Invocateur Attaque 17

*Vous invoquez une colonne d'éclairs.*

**Rencontre \* Divin, Electricité, Focaliseur**

**Action simple**      **Zone** explosion 5 à 20 cases

**Cible** : chaque créature pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.

**Effets** : tous les alliés dans l'explosion infligent des dégâts d'électricité sur leurs attaques d'arme et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

### Prières quotidiennes de niveau 19

#### Jugement des Auspices Invocateur Attaque 19

*Les dieux vous jugeront sur ce que vous valez vraiment, et non pas sur les objets que vous portez.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Périmètre**

**Action simple**      **Proximité** explosion 5

**Cible** : toutes les créatures prises dans la décharge

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Effets** : cette prière crée un périmètre qui se déplace en même temps que vous. Effectuez une attaque au moment où vous lancez cette prière, ainsi que contre chaque créature qui commence son tour de jeu ou qui entre dans le périmètre

**Réussite** : la cible ne peut plus utiliser d'objet magique et perd tous ses bonus d'objets magiques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIERES DIVINES

### Subtilisation de Contrôle

Invocateur Attaque 19

*Vous prenez le contrôle de la cible*

**Quotidien \* Charme, Divin, Focaliseur**

**Action simple**      **Distance** 10

**Cible** : une créature artificielle ou une créature dominée

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : vous dominez la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien (simple)** : la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Prières utilitaires de niveau 22

### Subversion d'Ame

Invocateur Attaque 22

*Vous vous repaissez des âmes qui rejoignent les dieux.*

**Quotidien \* Divin**

**Réaction immédiate**      **Distance** 20

**Déclencheur** : une créature tombe à 0 points de vie ou moins

**Effets** : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau + le niveau de la cible. Vous gagnez l'aura, les immunités et les résistances de la cible tant qu'il vous reste au moins 1 point de vie temporaire.

Quand tous les points de vie temporaires ont été consommés, vous pouvez utiliser n'importe quel pouvoir à volonté de la cible dont vous connaissez l'existence en une réaction immédiate.

### Prières de rencontre de niveau 23

### Vague de Lumière

Invocateur Attaque 23

*Une lumière aveuglante surgit de votre main tendue.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Guérison, Radiant**

**Action simple**      **Proximité** décharge 5

**Cible** : tous les ennemis pris dans la décharge

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Effets** : chaque allié dans la zone peut soit dépenser une récupération pour regagner des points de vie, soit se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

### Prières quotidiennes de niveau 25

### Poison de la Vengeance

Invocateur Attaque 25

*Vous forcez vos ennemis à vous venger.*

**Quotidien \* Charme, Divin, Focaliseur, Poison, Psychique**

**Réaction immédiate**      **Proximité** explosion 3

**Déclencheur** : une attaque vous amène à 0 points de vie ou moins

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion, sauf la créature qui vous a attaqué (si elle se trouve dans l'explosion).

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : la cible est dominée (sauvegarde annule). Tant qu'elle est dominée, elle dirige tous ses efforts pour trouver et tuer la créature qui vous a tué. Elle gagne un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence sur ses jets d'attaque contre cette créature.

*Premier jet de sauvegarde réussi* : la cible est dominée, affaiblie, et subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux), et ne gagne aucun bonus aux jets d'attaque.

*Deuxième jet de sauvegarde réussi* : la cible subit 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

**Echec** : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Spécial** : ce pouvoir continue même si vous décédez. Si vous mourrez, toutes les cibles affectées subissent un malus sur leurs jets de sauvegarde contre ce sort égal à votre modificateur de Constitution.

### Prières de rencontre de niveau 27

### Feu Solaire

Invocateur Attaque 27

*Un pilier de feu tombe du soleil sur vos ennemis.*

**Rencontre \* Divin, Feu, Focaliseur, Radiant**

**Action simple**      **Zone** explosion 5 à 20 cases

**Cible** : toutes les créatures prises dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants. Si la cible est un mort-vivant, elle subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Charisme chaque fois qu'elle tente une attaque (sauvegarde annule).

## PRIERES DIVINES

### Prières quotidiennes de niveau 29

#### Cape du Phénix

Invocateur Attaque 29

*Tel le phénix, vous renaîtrez de vos cendres.*

**Quotidien \* Divin, Feu, Focaliseur, Guérison**

**Action simple**      **Proximité** explosion 5

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et la cible subit la malédiction du phénix (sauvegarde annule).

Si la cible tombe à 0 points de vie ou moins alors qu'elle est sous la malédiction du phénix, toutes les créatures adjacentes subissent 10 + modificateur d'Intelligence dégâts de feu.

**Effets** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez une vitesse de vol égale à votre VD, et vous gagnez une résistance 20 au feu.

**Spécial** : vous pouvez utiliser cette prière en une réaction immédiate, déclenchée quand vous tombez à 0 points de vie ou moins.

Dans ce cas, vous pouvez en une action libre vous déplacer en vol à hauteur de votre VD, et vous regagnez autant de points de vie que votre valeur de récupération. Ajoutez votre modificateur de Sagesse aux points de vie récupérés.

#### Trêve Divine

Invocateur Attaque 29

*Plus personne ne se battra.*

**Quotidien \* Charme, Divin, Focaliseur, Psychique**

**Action simple**      **Proximité** explosion 20

**Cible** : toute créature à portée

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : la cible est hébétée, et ne peut plus utiliser de pouvoirs d'attaque (sauvegarde annule les deux). La cible ne peut pas se sauvegarder avant la fin du prochain tour de jeu. La cible peut agir normalement dès qu'elle est attaquée.

Une fois qu'elle s'est sauvegardée, ou si elle est attaquée, elle est affectée par ce pouvoir comme s'il avait échoué.

**Echec** : la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Tant qu'elle est affaiblie, elle subit 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques chaque fois qu'elle tente une attaque.

**Maintien (simple)** : effectuez une autre attaque dans la zone. Les cibles déjà touchées sont automatiquement affectées.

## PRIERES DIVINES

### Talents de paladin

#### Courage exemplaire [paladin]

**Prérequis** : classe de paladin

**Avantage** : quand vous résistez avec succès à un pouvoir de terreur, vous conférez à tous vos alliés adjacents un bonus de +2 en Volonté contre les effets de terreur jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

### Pouvoirs de paladin

#### Prières utilitaires de niveau 2

##### Appel aux Armes

Paladin Utilitaire 2

*Vous êtes prêt en un dixième de seconde.*

**Quotidien \* Divin, Téléportation**

**Action mineure**    **personnelle**

**Effets** : vous téléportez tout votre équipement sur vous, s'il se trouve à moins de 10 cases. Ceci inclut l'armure, le bouclier, l'arme, et tout autre objet qui vous appartient.

##### Ephod de Mêlée

Paladin Utilitaire 2

*Vous revêtez une cape magique qui vous protège contre les attaques à distance.*

**Rencontre \* Divin**

**Action mineure**    **Personnelle**

**Effets** : jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous gagnez un bonus égal à votre modificateur de Charisme à la CA et aux jets de Réflexes, uniquement contre les attaques à distance.

##### Signal Sacré

Paladin Utilitaire 2

*Vous appelez vos semblables à votre aide.*

**Quotidien \* Divin**

**Action mineure**    **personnelle**

**Effets** : tous les paladins à moins de 50 cases connaissent immédiatement votre position actuelle. Ils savent également si vous êtes en bonne santé (plus de la moitié des points de vie), immobilisé, en péril ou mourant.

Si vous activez ce pouvoir en extérieur, tous les paladins à moins 1,5 km voient le signal se déployer dans le ciel (ils ont la localisation avec moins de précision).

Ce pouvoir s'active automatiquement la première fois de la journée que vous arrivez à 0 points de vie ou moins.

#### Prières utilitaires de niveau 6

##### Cœur de Fer

Paladin Utilitaire 6

*Votre foi et votre courage protégeront vos alliés.*

**Rencontre \* Divin**

**Action mineure**    **Distance 10**

**Cible** : vous ou un allié

**Effets** : la cible gagne un bonus égal à votre modificateur de Charisme à répartir entre les Défenses de son choix. Ce bonus dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure)** : si la cible est à portée, les effets persistent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

##### Membres Endurants

Paladin Utilitaire 6

*Les dieux vous redonne force et vigueur.*

**Quotidien \* Divin, Guérison**

**Action mineure**    **personnelle**

**Effets** : prenez votre second souffle. Le bonus en Vigueur est égal à votre modificateur de Sagesse. De plus, rejouez immédiatement un jet de sauvegarde contre les conditions affaibli, immobilisé ou ralenti.

#### Prières de rencontre de niveau 9

##### Explosion d'Energie Vitale

Paladin Attaque 9

*Votre énergie vitale irradie autour de vous.*

**Quotidien \* arme, divin, guérison, radiant**

**Action simple**    **Explosion 1**

**Cible** : tous les ennemis dans la zone

**Attaque** : Charisme contre Vigueur

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants.

**Effets** : vous et tous les alliés dans la zone pouvez dépenser une récupération.

## PRIERES DIVINES

### Prières utilitaires de niveau 10

#### Force de Volonté

Paladin Utilitaire 10

*Vous puisez votre force dans votre foi.*

**Quotidien \* Divin**

**Action simple**    **Personnelle**

**Effets :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser votre modificateur de Sagesse à la place de votre modificateur de Force, de Dextérité ou de Constitution (choisissez au moment d'activer ce pouvoir, vous ne pouvez pas changer avant un repos prolongé).

### Prières de rencontre de niveau 13

#### Punition Terrible

Paladin Attaque 13

*Vous prononcez le châtement des dieux avant d'armer votre coup.*

**Rencontre \* Arme, Divin, Radiant**

**Réaction immédiate**    **Corps à corps arme**

**Déclencheur :** vous un un allié êtes attaqué

**Cible :** la créature qui a déclenché le pouvoir

**Attaque :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vous gagnez un bonus de +2 sur vos jets d'attaque d'opportunité contre la cible effectués avant la fin de votre tour de jeu suivant.

### Prières quotidiennes de niveau 15

#### Cœur de Bravoure

Paladin Attaque 15

*Votre dieu renforce votre foi et votre détermination, et vous terrifiez ainsi vos adversaires.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Périphère, Terreur**

**Action simple**    **Proximité explosion 1**

**Cible :** tous les créatures dans la zone

**Attaque :** Charisme contre Volonté

**Réussite :** la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effets :** l'explosion crée un périmètre qui se déplace en même temps que vous. Tous les alliés qui entrent ou qui commencent leur tour de jeu dans le périmètre bénéficient d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme sur toutes leurs Défenses contre les effets de terreur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tous vos adversaires considèrent ce périmètre comme du terrain difficile. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient.

**Maintien (simple) :** effectuez une nouvelle attaque.

### Prières utilitaires de niveau 16

#### Forge Divine

Paladin Utilitaire 16

*Vous transformez armes et armures.*

**Quotidien \* Divin, Métamorphose**

**Action simple**    **Corps à corps contact**

**Cible :** une arme ou une armure en métal que vous ou un allié portez

**Effets :** vous pouvez transformer le type de l'armure ou de l'arme en n'importe quelle autre arme ou armure métallique (à l'exception des armes et armures en matériaux spéciaux).

Aussi, vous pouvez changer les propriétés magiques de l'arme ou de l'armure, tant que les nouvelles sont de niveau inférieur aux propriétés actuelles.

Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, pendant 5 minutes. Vous pouvez y mettre fin en une action mineure.

#### Réponse au Signal Sacré

Paladin Utilitaire 16

*Vous vous téléportez auprès d'un allié en danger.*

**Quotidien \* Divin, Téléportation**

**Réaction immédiate**    **Distance 50**

**Déclencheur :** un signal sacré est activé à portée

**Effets :** vous êtes immédiatement téléporté sur une case adjacente au paladin qui a activé le signal sacré. Si aucune de ces cases ne sont sûres ou sont déjà occupées, vous êtes téléporté sur la case non dangereuse et non occupée la plus proche.

#### Vaillance

Paladin Utilitaire 16

*Votre bravoure est un exemple pour tous.*

**Quotidien \* Divin, Périphère**

**Action simple**    **Proximité explosion 5**

**Cible :** vous et tous les alliés dans la zone

**Effets :** l'explosion se transforme en périmètre qui vous suit tant que le pouvoir persiste. Vous et tous vos alliés dans le périmètre ajoutez votre modificateur de Charisme à toutes vos défenses contre les attaques ayant le mot-clé terreur, et sur les jets de sauvegarde pour annuler les effets induits par de telles attaques.

Ce pouvoir prend fin si vous tombez à 0 points de vie ou moins. Autrement, il dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

## PRIERES DIVINES

### Prières quotidiennes de niveau 19

#### Lame de la Guerre

Paladin Attaque 19

*Votre épée tourbillonne autour de vous, et des répliques apparaissent et vous frappent vos ennemis.*

**Quotidien \* Arme, Divin, Force, Périmètre**

**Action simple**      **Proximité** explosion 2

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts de force.

**Echec** : demi-dégâts.

**Effets** : l'explosion se transforme en périmètre. Chaque ennemi qui entre dans le périmètre ou qui y commence son tour de jeu subit des dégâts de force égaux à votre modificateur de Charisme. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Magnanimité

Paladin Attaque 19

*Votre dieu vous incite à la compassion, mais vous vous vengez dès que l'on refuse votre bénédiction.*

**Quotidien \* Arme, Divin, Psychique**

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : la cible est étourdie et gagne une résistance égale à votre niveau contre tous les dégâts (sauvegarde annule les deux). Dès que la cible se sauvegarde avec succès, elle subit 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

### Prières utilitaires de niveau 22

#### Arme des Dieux

Paladin Utilitaire 22

*Vous invoquez une arme de lumière pure.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Invocation**

**Action simple**      **Personnelle**

**Effets** : vous invoquez une lame de lumière pure entre vos mains. Cette arme agit comme n'importe quelle arme de votre choix. Elle dispose des mêmes propriétés que votre focaliseur (y compris le bonus d'altération).

Grâce à cette arme, la portée de vos pouvoirs de corps à corps doté du mot-clé **Arme** devient égale à 2 + votre modificateur de Charisme.

L'arme reste jusqu'à la fin de la rencontre. On ne peut vous l'enlever des mains. Vous pouvez la faire apparaître et disparaître en une action libre à votre tour de jeu.

#### Cape des Anges

Paladin Utilitaire 22

*Des ailes de lumière poussent dans votre dos.*

**Quotidien \* Divin**

**Action simple**      **Personnelle**

**Effets** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez une vitesse de vol égale à votre VD, et vous éclairez autant qu'une torche. De plus, vous gagnez une résistance égale à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme contre tous les dégâts. Cette résistance n'est pas valable contre les dégâts nécrotiques, est annulée jusqu'à la fin de votre tour de jeu si vous subissez des dégâts nécrotiques.

#### Rejet de la Mort

Paladin Utilitaire 22

*Votre force vitale repousse les morts-vivants.*

**Rencontre \* Divin**

**Action mineure**      **Distance** 10

**Cible** : vous et un nombre d'allié égal à votre modificateur de Sagesse

**Effets** : les cibles ajoutent votre modificateur de Constitution à leurs jets d'attaque contre les morts-vivants, et votre modificateur de Charisme sur leurs jets de dégâts. Ce bonus dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : les effets persistent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant pour toutes les cibles encore à portée.

### Prières de rencontre de niveau 23

#### Main de la Justice

Paladin Attaque 23

*Votre arme est une incarnation vivante de la justice.*

**Rencontre \* Arme, Divin**

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une nouvelle attaque dès que la cible vous inflige des dégâts avant la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : si vous êtes adjacent à la cible, vous pouvez maintenir l'effet.

## PRIERES DIVINES

### Prières quotidiennes de niveau 25

#### Censure Divine

Paladin Attaque 25

*Les morts-vivants et les démons n'ont rien à faire ici !*

**Quotidien \* Arme, Divin, Psychique**

**Action simple**      **Proximité** explosion 3

**Cible** : chaque créature d'origine autre que naturelle, ou chaque mort-vivant dans la zone

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques. Vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Echec** : demi-dégâts.

#### Fléau des Démons

Paladin Attaque 25

*Votre arme se pare de radiance sacrée, et renvoie les démons d'où ils viennent.*

**Quotidien \* Arme, Divin, Radiant, Téléportation**

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Force dégâts radiants. Si la cible est d'origine démoniaque, elle subit 1[A] dégâts supplémentaires, et est téléportée dans son plan (sauvegarde annule). Au moment de revenir, elle réapparaît sur la case qu'elle avait quitté, ou la case non occupée et sure la plus proche.

**Echec** : demi-dégâts, aucun effet supplémentaire si la créature est d'origine démoniaque.

### Prières quotidiennes de niveau 29

#### Je Suis le Seul Juge

Paladin Attaque 29

*Alors que vous touchez la cible, vous emmenez son esprit rendre ses comptes devant les dieux, pour qu'ils le juge.*

**Quotidien \* Arme, Divin, Psychique**

**Réaction immédiate**      **Corps à corps** arme

**Déclencheur** : vous un un allié êtes attaqué

**Cible** : la créature qui a déclenché le pouvoir

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques, 10 dégâts psychiques continus et la cible est étourdie (sauvegarde annule les deux). Si la cible avait réussi l'attaque qui a déclenché le pouvoir, elle subit 3[A] dégâts psychiques supplémentaires.

**Echec** : demi-dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIERES DIVINES

### Talents de prêtre

#### Expulsion des impurs [prêtre]

**Prérequis** : classe de prêtre.

**Avantage** : quand vous utilisez votre pouvoir de Renvoi des morts-vivants, vous pouvez choisir d'affecter les créatures d'origine démoniaque plutôt que les morts-vivants.

### Pouvoirs de prêtre

#### Prières à volonté de niveau 1

##### Maladie Sanglante

Prêtre Attaque 1

*Vous châtiez un impie au hasard.*

**A volonté \* Divin, Focaliseur**

**Action simple**      Proximité explosion 10

**Cible** : un ennemi choisi au hasard dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 2 dégâts continus (sauvegarde annule). Augmentation à 5 dégâts continus au niveau 21.

##### Radiante Résonnante

Prêtre Attaque 1

*Vous baignez la cible d'une lumière aveuglante, et qui se ravive si vous l'attaquez à nouveau.*

**A volonté \* Arme, Divin, Radiant**

**Action simple**      Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants. A votre prochain tour de jeu, la cible subit modificateur de Sagesse dégâts radiants supplémentaires si vous réussissez un jet d'attaque contre elle.

Augmentation des dégâts radiants à 2[A] + modificateur de Charisme au niveau 21, et des dégâts supplémentaires au double de votre modificateur de Sagesse.

#### Prières quotidiennes de niveau 1

##### Bénédiction de la Guerre

Prêtre Attaque 1

*Votre dieu guide votre arme et celles de vos alliés.*

**Quotidien \* Arme, Divin**

**Action simple**      Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Spécial** : vous considérez le résultat naturel de votre jet d'attaque comme d'un point supérieur.

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

**Echec** : demi-dégâts

**Effets** : tous vos alliés adjacents considèrent le résultat naturel de leur prochain jet d'attaque comme d'un point supérieur (avant la fin de votre tour de jeu suivant).

##### Résonance Empathique

Prêtre Attaque 1

*La cible ressent la peine de ceux à qui elle a fait du tort.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Psychique**

**Action simple**      Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. La cible subit un malus de -2 sur tous ses jets d'attaque (sauvegarde annule). Ce malus augmente de un point chaque fois que la cible réussit une attaque.

#### Prières utilitaires de niveau 2

##### Appel de la Foi

Prêtre Utilitaire 2

*Les dieux vous aideront toujours.*

**Quotidien \* Divin**

**Action mineure**      Distance 10

**Cible** : vous ou un allié

**Effets** : la cible gagne un bonus de pouvoir +2 sur son prochain test de compétence.

## PRIERES DIVINES

### Soins Sacrés

Prêtre Utilitaire 2

*Vous soignez une créature, même si elle est loin.*

**Rencontre \* Divin, Guérison**

**Action mineure**      **Distance 10**

**Condition** : formé en Soins

**Cible** : un allié

**Effets** : avant la fin de votre prochain tour de jeu, vous pouvez effectuer des tests de Soins sur la cible, et ce, même si vous n'êtes pas au contact de la cible.

### Prières de rencontre de niveau 3

### Déchirure de l'Ame Souveraine

Prêtre Attaque 3

*Vous brisez la volonté de la cible.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Psychique**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, la cible subit un malus égal à votre modificateur de Charisme sur sa Défense de Volonté jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

### Poing de Fer

Prêtre Attaque 3

*Vous serrez votre symbole sacré dans votre poing, et portez à la cible un coup magistral.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur**

**Action simple**      **Corps à corps contact**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force +2 contre CA

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Force dégâts, la cible est poussée de 1 case et tombe au sol.

### Prières quotidiennes de niveau 5

### Arrêt du Golem

Prêtre Attaque 5

*Vous arrêtez l'avancée d'un golem.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible** : une créature artificielle

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

### Chance Malchanceuse

Prêtre Attaque 5

*La malchance s'abat sur la cible.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur**

**Interruption immédiate**      **Distance 10**

**Déclencheur** : la cible effectue un jet de d20

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : la cible doit relancer le d20, avec un malus égal à votre modificateur de Sagesse. Elle doit choisir le deuxième résultat.

### Malédiction du Géant

Prêtre Attaque 5

*La cible se croit tellement grande qu'elle ne fait plus attention à vous.*

**Quotidien \* Charme, Divin, Focaliseur**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de Perception contre toute créature de taille inférieure ou égale à la sienne (sauvegarde annule). Toutes les marques actives sur la cible sont annulées.

**Echec** : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de Perception contre toute créature de taille inférieure ou égale à la sienne jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

## PRIERES DIVINES

### Prières utilitaires de niveau 6

#### Equilibre de la Loi

Prêtre Utilitaire 6

*Vous protégez l'esprit de la cible en le plongeant dans un état de méditation calme et serein.*

**Rencontre \* Divin**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible :** vous-même ou un allié à portée

**Effets :** la cible gagne un bonus de +2 sur en Volonté jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Ce bonus augmente à +4 contre les effets de charme, d'illusion ou de terreur.

**Maintien (mineure) :** si la cible est à portée, vous maintenez l'effet.

#### Force du Fer

Prêtre Utilitaire 6

*Vous conférez à vos alliés la force du dieu-golem.*

**Quotidien \* Divin**

**Action mineure**      **Distance 10**

**Cible :** vous ou un allié

**Effets :** jusqu'à la fin de la rencontre, la cible ajoute votre modificateur de Sagesse à tous les dégâts d'attaque au corps à corps qu'elle réussit. Ce pouvoir prend fin si vous-même ou la cible tombez inconscient.

#### Invisibilité pour les Golems

Prêtre  
Utilitaire 6

*Vous empêchez les créatures artificielles de vous voir..*

**Quotidien \* Divin, Périmètre**

**Action simple**      **Proximité explosion 3**

**Cible :** vous et tous les alliés dans l'explosion

**Effets :** l'explosion devient un périmètre centré sur vous, qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tous vos alliés qui entrent ou qui commencent leur tour dans le périmètre deviennent invisibles aux yeux des créatures artificielles jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Si un allié attaque une créature artificielle alors qu'il est dans le périmètre, l'effet prend fin pour toutes les cibles, mais vous pouvez réactiver ce pouvoir en une action simple à votre tour de jeu suivant.

Si vous attaquez une créature artificielle, l'effet prend fin pour toutes les cibles, et vous ne pouvez pas réactiver le pouvoir.

Si un allié invisible attaque une créature artificielle en-dehors du périmètre, il redevient immédiatement visible, mais sans conséquence pour les autres cibles.

#### Sauvetage In-Extremis

Prêtre Utilitaire 6

*Vous sauvez tous les peuples de ce monde*

**Quotidien \* Divin, Guérison**

**Action mineure**      **Proximité explosion 10**

**Cible :** tous les alliés dans la zone

**Effets :** la cible récupère autant de points de vie que votre modificateur de Sagesse.

#### Visage Divin

Prêtre Utilitaire 6

Ce pouvoir est similaire au sort de magicien déguisement, si ce n'est qu'il porte le mot-clé divin et non arcanique. De plus, vous ne pouvez prendre que l'apparence de votre dieu.

### Prières de rencontre de niveau 7

#### Bannissement des Ombres

Prêtre Attaque 7

*Vous renvoyez une créature d'ombre dans son plan.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Radiant, Téléportation**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible :** une créature d'origine ombreuse

**Attaque :** Sagesse contre Volonté

**Réussite :** 1d12 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible disparaît sur son plan (sauvegarde annule). Quand la cible revient, elle revient sur sa case si elle est inoccupée, ou sur la case inoccupée et non dangereuse la plus proche.

#### Couronne d'Epines

Prêtre Attaque 7

*Une couronne d'épine vous recouvre, ce qui vous renforce et blesse vos alliés.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Psychique**

**Action simple**      **Proximité explosion 1**

**Cible :** chaque créature prise dans l'explosion

**Attaque :** Sagesse contre Volonté

**Réussite :** 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule), et vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme.

## PRIERES DIVINES

### Justice Divine

Prêtre Attaque 7

*Votre marteau est chargé de la fureur vengeresse des dieux.*

**Rencontre \* Arme, Divin**

**Action simple** Corps à corps arm

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

**Effets** : si la cible a tenté une attaque contre vous au cours de son dernier tour de jeu (qu'elle soit réussie ou non), ajoutez +2 à l'attaque, et votre modificateur de Charisme aux dégâts (et ce, même si l'attaque échoue)

Si la cible vous a infligé des dégâts à son dernier tour de jeu (y compris par l'intermédiaire de dégâts continus), ajoutez un bonus de +2 à l'attaque, et votre modificateur de Sagesse aux dégâts (et ce, même si l'attaque échoue).

Ces bonus sont cumulables entre eux.

### Lance d'Argent

Prêtre Attaque 7

*Une lance de force argentée jaillit de votre main.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Force**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de force. Ce pouvoir est considéré comme étant de l'argent en ce qui concerne la vulnérabilité de certaines créatures.

### Plaies Sanglantes

Prêtre Attaque 7

*Vous ouvrez les plaies de la cible.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur**

**Réaction immédiate** Distance 5

**Déclencheur** : un ennemi est touché par un allié

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

## Prières quotidiennes de niveau 9

### Arme Sacrée

Prêtre Attaque 9

*Vous convoquez l'arme de votre dieu, qui claque à chaque fois qu'elle touche un adversaire.*

Ce pouvoir est similaire à Arme spirituelle. Cependant, il inflige 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre et assourdi la cible (sauvegarde annule) sur une attaque réussie. Le pouvoir acquiert le mot-clé **tonnerre**.

### Cape de Vertu

Prêtre Attaque 9

*Vous vous parez d'une cape de lumière qui aveugle vos ennemis et encourage vos alliés.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Radiant**

**Action simple** Proximité explosion 1

**Cible** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

**Effets** : tous vos alliés qui commencent leur tour sur une case adjacente gagnent un bonus de +1 sur toutes leurs Défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Maintien (mineure)** : répétez l'attaque. Les effets durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Eclair du Châtiment

Prêtre Attaque 9

*Vous envoyez un éclair sur la cible, qui est projetée dans les airs.*

**Quotidien \* Divin, Electricité, Focaliseur**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité, et vous faites glisser la cible de 3 cases.

**Maintien (simple)** : répétez l'attaque contre la même cible.

### Effritement des Os

Prêtre Attaque 9

*Vous rendez les os de la cible fragiles.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur**

**Action simple** Distance 10

**Cible** : une créature non immatérielle

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Spécial** : si la cible est un mort-vivant, vous gagnez un bonus de +2 sur votre jet d'attaque

**Réussite** : la cible subit une vulnérabilité 10 contre tous les dégâts de force, radiants, ainsi que les dégâts des armes des catégories bâton, fléaux, haches, lames lourdes, marteaux et masses (sauvegarde annule).

**Echec** : la cible subit une vulnérabilité 5 contre tous les effets mentionnés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIERES DIVINES

### Lance de Soleil

Prêtre Attaque 9

*Vous lancez sur vos alliés une lance de lumière pure*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Guérison, Radiant**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible :** une créature

**Attaque :** Sagesse contre Réflexes

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

**Effets :** tous vos alliés adjacents à la cible récupèrent un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Sagesse.

### Malédiction de Solidité

Prêtre Attaque 9

*Vous marquez la cible de votre symbole, et elle revient sur terre sur votre pouvoir.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Force**

**Action simple**      **Distance 10**

**Spécial :** vous ignorez l'immatérialité de la cible pour cette attaque.

**Cible :** une créature immatérielle

**Attaque :** Sagesse contre Volonté

**Réussite :** 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de force. La cible perd son immatérialité (sauvegarde annule).

**Echec :** demi-dégâts, la cible perd son immatérialité jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

## Prières utilitaires de niveau 10

### Allié Inconditionnel

Prêtre Utilitaire 10

*Vous encouragez vos alliés à poursuivre dans leur direction.*

**Quotidien \* Divin, Guérison**

**Action simple**      **Distance 5**

**Cible :** un allié

**Effets :** la cible gagne un bonus égal à votre modificateur de Sagesse sur toutes ses défenses contre les attaques ayant le mot-clé terreur. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre.

### Assaut Furieux

Prêtre Utilitaire 10

*Vous faites entrer vos alliés dans une transe guerrière et meurtrière.*

**Quotidien \* Divin**

**Action simple**      **Proximité explosion 5**

**Cible :** vous et tous les alliés dans l'explosion

**Effets :** au début de son prochain tour de jeu, la cible peut effectuer une attaque de base au corps à corps. Si l'attaque réussit, elle gagne un bonus de +1 en Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.

### Canal Sacré

Prêtre Utilitaire 10

*Vous ouvrez un lien entre vous et la cible, permettant de la soigner à distance.*

**Quotidien \* Divin, Guérison**

**Action simple**      **Distance 20**

**Cible :** un allié

**Effets :** tant que la cible reste à moins de 20 cases, vous pouvez utiliser n'importe lequel de vos pouvoirs de guérison sur elle, même si elle n'est pas à portée du pouvoir. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

### Chaleur Bénie

Prêtre Utilitaire 10

*Vous enveloppez la cible d'une chaleur bienfaisante.*

**Quotidien \* Divin, Feu, Focaliseur**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible :** vous ou un allié

**Effets :** la cible gagne une résistance au feu égale à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Sagesse, jusqu'à la fin de la rencontre. De plus, chaque fois qu'elle utilise un pouvoir ayant le mot-clé feu, elle ajoute un bonus de +2 à son jet d'attaque.

### Choix du Destin

Prêtre Utilitaire 10

*Vous choisissez le destin de vos alliés.*

**Quotidien \* Divin**

**Action mineure**      **Distance 10**

**Cible :** vous ou un allié

**Effets :** la cible gagne un bonus sur son prochain jet de d20. Ce bonus est égal à votre modificateur de Sagesse (si le résultat du dé est pair), ou votre modificateur de Charisme (si le résultat du dé est impair).

Si la cible fait un 1 naturel, elle peut relancer le dé. Si la cible fait un 20 naturel, elle gagne des points de vie égaux à 10 + votre modificateur de Sagesse.

Si ces bonus ne sont pas utilisés avant la fin de votre prochain tour de jeu, ils sont perdus.

### Eminence Divine

Prêtre Utilitaire 10

*Vous prenez des allures de dieu.*

**Quotidien \* Divin**

**Action simple**      **Personnelle**

**Effets :** jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez remplacer votre modificateur de Charisme par votre modificateur de Sagesse. Ce pouvoir cesse dès que vous tombez dans l'inconscience.

## PRIERES DIVINES

### Frères d'Arme

Prêtre Utilitaire 10

*Vous et vos alliés êtes relié par une connexion mystique.*

**Quotidien \* Divin, Guérison**

**Action simple**      **Distance** 10

**Cible** : vous et un nombre d'allié égal à votre modificateur de Sagesse

**Effets** : les cibles peuvent s'échanger des récupérations comme elles le souhaitent. Elles récupèrent un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme.

### Habits Divins

Prêtre Utilitaire 10

*Vous vous entourez d'une parure divine qui vous protège.*

**Quotidien \* Charme, Divin**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effets** : vous gagnez un bonus à la CA égal à votre modificateur de Sagesse. Tout allié adjacent bénéficie d'un bonus à la CA égal à la moitié. Ce pouvoir prend fin à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : vous maintenez l'effet jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Vigueur

Prêtre Utilitaire 10

*Vous n'allez pas vous arrêter là !*

**Quotidien \* Divin, Guérison**

**Action simple**      **Distance** 10

**Cible** : vous ou un allié affaibli

**Effets** : la cible n'est plus affaiblie, et peut dépenser une récupération pour regagner des points de vie.

## Prières de rencontre de niveau 13

### Affliction Nécrotique

Prêtre Attaque 13

*Le corps de vos ennemis se racornit sous votre pouvoir, et vos alliés y puisent leur vigueur.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Guérison, Nécrotique**

**Action simple**      **Distance** 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, toute créature qui inflige des dégâts à la cible peut dépenser une récupération en une action libre.

### Déclamation Sacrée

Prêtre Attaque 13

*Vous prononcez quelques paroles sacrées pour châtier vos ennemis, et renforcer vos alliés.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Psychique, Tonnerre**

**Action simple**      **Proximité** décharge 3

**Cible** : tous les ennemis pris dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et de tonnerre.

**Effets** : les alliés dans la zone gagnent un bonus de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

### Défaveur Divine

Prêtre Attaque 13

*Vous tourmentez l'âme de la cible pour la plus grande gloire des dieux.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Psychique**

**Action simple**      **Distance** 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. Chaque fois que la créature subit des dégâts avant la fin de votre prochain tour de jeu, ajoutez votre modificateur de Sagesse en tant que dégâts psychiques supplémentaires.

## Prières quotidiennes de niveau 15

### Cœur Sacrificiel

Prêtre Attaque 15

*Vous invoquez votre dieu, et téléportez le cœur de la cible dans votre main.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Nécrotique, Téléportation**

**Action simple**      **Distance** 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

**Echec** : demi-dégâts, pas de dégâts continus.

**Maintien (simple)** : vous ne pouvez maintenir cette prière que si la cible ne s'est pas sauvegardée avec succès. La cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

## PRIERES DIVINES

### Regard Impie

Prêtre Attaque 15

*Dans votre regard luit le mal absolu.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Psychique, Terreur**

**Action simple**      **Proximité** décharge 3

**Cible** : tous les ennemis pris dans la décharge

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible subit un malus sur une défense de votre choix égal à votre modificateur de Charisme (sauvegarde annule).

**Echec** : demi-dégâts, la cible subit un malus jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Tempête Divine

Prêtre Attaque 15

*Vous créez un tourbillon d'armes de votre dieu.*

**Quotidien \* Arme, Divin, Périètre**

**Action simple**      **Proximité** explosion 3

**Cible** : tous les ennemis dans l'explosion

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

**Effets** : l'explosion devient un périmètre qui se déplace en même temps que vous et dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est considéré comme du terrain difficile. Vous pouvez répéter l'attaque en une action de mouvement.

## Prières utilitaires de niveau 16

### Agilité Divine

Prêtre Utilitaire 16

*La cible se déplace comme une pensée dans le vent.*

**Quotidien \* Divin**

**Action simple**      **Distance** 10

**Cible** : vous ou un allié

**Effets** : la cible gagne un bonus à sa VD égal à votre modificateur de Charisme. Elle ajoute votre modificateur de Sagesse à tous ses tests d'Acrobaties ou d'Athlétisme, et est considérée comme étant formée à ces deux compétences. La cible ne peut pas être ralentie, et est ralentie au lieu d'être immobilisée. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : si la cible est à portée, vous maintenez l'effet.

### Aura du Seigneur Suprême

Prêtre  
Utilitaire 16

*Vous gagnez une aura de majesté.*

**Quotidien \* Divin, Périètre**

**Action simple**      **Proximité** explosion 3

**Effets** : l'explosion devient un périmètre qui se déplace en même temps que vous. Vos alliés qui entrent ou commencent leur tour dans le périmètre gagnent un bonus égal à votre modificateur de Charisme sur un jet de d20 de leur choix pendant leur tour. Ce pouvoir cesse dès que vous tombez dans l'inconscience, à la fin de la rencontre, ou après 5 minutes.

### Confiance des Dieux

Prêtre Utilitaire 16

*Vous assurez à la cible que les dieux l'accompagnent.*

**Rencontre \* Divin**

**Réaction immédiate**      **Distance** 20

**Déclencheur** : vous ou un allié ratez un jet de sauvegarde

**Effets** : la cible relance le jet de sauvegarde, avec un bonus égal à votre modificateur de Sagesse. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la cible gagne un bonus égal à votre modificateur de Charisme sur une défense au choix.

### Eclairer les Ténèbres

Prêtre Utilitaire 16

*Votre pouvoir repousse les ombres de la mort.*

**Quotidien \* Divin, Périètre**

**Action simple**      **Proximité** explosion 3

**Cible** : vous et chaque allié qui entre ou commence son tour de jeu dans le périmètre

**Effets** : ce pouvoir crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes. Le périmètre se déplace en même temps que vous. Vous et tous vos alliés qui entrent ou commencent leur tour de jeu dans l'explosion gagnent une résistance 5 + votre modificateur de Sagesse contre les dégâts nécrotiques.

De plus, les cibles gagnent un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts contre les morts-vivants.

Ces effets durent tant que la cible est dans le périmètre, ou à la fin de votre tour de jeu suivant si la cible quitte le périmètre.

### Halo de Protection

Prêtre Utilitaire 16

*Les dieux protègent vos alliés.*

**Quotidien \* Divin**

**Action mineure**      **Distance** 10

**Cible** : vous ou un allié

**Effets** : jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la cible utilise sa valeur de défense la plus élevée contre toutes les attaques. De plus, elle gagne une résistance égale à votre niveau contre tous les dégâts.

## PRIERES DIVINES

### Malédiction de Blessure

Prêtre Utilitaire 16

*Les dieux accompagnent vos alliés.*

**Quotidien \* Divin**

**Interruption immédiate**      **Distance 10**

**Déclencheur** : un allié rate un jet d'attaque

**Effets** : l'allié peut relancer son jet d'attaque, avec un bonus égal à votre modificateur de Sagesse.

### Prescience

Prêtre Utilitaire 16

*Votre dieu vous permet d'anticiper les attaques.*

**Rencontre \* Divin**

**Interruption immédiate**      **Proximité explosion 5**

**Déclencheur** : vous ou un allié êtes attaqué

**Effets** : tout allié dans l'explosion ciblé par l'attaque peut utiliser votre score de Volonté au lieu de sa défense normale contre cette attaque.

## Prières de rencontre de niveau 17

### Collier d'Obéissance

Prêtre Attaque 17

*Vous apposez votre marque sur la cible, et vous la tirez vers là où vous le souhaitez comme un chien attaché à une laisse..*

**Rencontre \* Charme, Divin, Focaliseur, Psychique**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. A son prochain tour de jeu, la cible doit commencer par dépenser une action de mouvement pour se déplacer de 2 + modificateur de Charisme cases selon vos instructions.

### Projectile Divin

Prêtre Attaque 17

*Vous envoyez la cible tel un missile ardent contre vos adversaires*

**Rencontre \* Divin, Feu, Focaliseur**

**Action simple**      **Corps à corps contact**

**Cible** : vous ou un allié

**Effets** : la cible effectue une charge en une action libre. Elle gagne une VD de vol égale à sa VD + votre modificateur de Force dans le cadre de cette charge.

La cible peut utiliser n'importe lequel de ses pouvoirs à volonté au terme de la charge, du moment que ce pouvoir est une attaque de corps à corps dotée du mot-clé **Arme**.

Les dégâts infligés par cette charge sont des dégâts de feu (sauf si vous décidez du contraire). La cible peut lancer deux fois le jet de dégâts, et choisir le résultat le plus élevé. Elle ajoute votre modificateur de Sagesse et le bonus d'altération de votre focaliseur au jet de dégâts (mais pas au jet d'attaque).

## Prières quotidiennes de niveau 19

### Douleur Chaotique

Prêtre Attaque 19

*Vous plantez votre arme dans la chair de votre ennemi, et appelez les énergies du chaos pour châtier vos autres adversaires.*

**Quotidien \* Arme, Divin, Psychique, Téléportation**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Un allié au hasard situé à moins de 10 cases peut se téléporter de 10 cases. Effectuez une attaque secondaire.

**Echec** : demi-dégâts, un allié au hasard situé à moins de 10 cases peut se téléporter de 5 cases. Pas d'attaque secondaire.

**Distance 10**

**Cible secondaire** : un ennemi à moins de 10 cases choisi au hasard

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Volonté

**Réussite secondaire** : autant de dégâts psychiques que la cible principale a subit de dégâts.

### Muraille Armée

Prêtre Attaque 19

*Vous créez un mur de bras en armure spectraux, qui portent des épées, et attaquent vos adversaires.*

**Quotidien \* Arme, Divin, Force, Invocation, Périmètre**

**Action simple**      **Zone mur 10 à 20 cases**

**Cible** : tous les ennemis adjacents au mur

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts de force, et vous faites glisser la cible d'une case.

**Effets** : vous invoquez un mur composé de bras de force, portant la même arme que la votre. Le mur est considéré comme du terrain difficile pour vos ennemis. Une fois par tour, vous pouvez répéter l'attaque principale en une action mineure.

Tous vos alliés situés dans le mur bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et aux jets d'attaque au corps à corps.

## PRIERES DIVINES

### Tranchant Infernal

Prêtre Attaque 19

*Votre arme marque la chair de votre ennemi d'une balafre maudite, et qui montre à tous quelle est la créature à abattre.*

**Quotidien \* Arme, Divin, Nérotique**

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques, et la cible est victime de la marque infernale (sauvegarde annule).

Tant que cet effet dure, la cible subit une vulnérabilité 5 contre toutes vos attaques et celles de vos alliés. Elle considère toutes les cases qui vous sont adjacentes comme du terrain difficile, et elle est affaiblie.

### Prières utilitaires de niveau 22

#### Araignée Mentale

Prêtre Utilitaire 22

*Vous reliez les esprits de vos alliés dans une communion sans faille.*

**Rencontre \* Divin, Périphère, Psychique**

**Action mineure**      **Proximité** explosion 5

**Cible** : tous vos alliés dans le périmètre

**Effets** : l'explosion se transforme en périmètre qui se déplace en même temps que vous et qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes. Vous et tous vos alliés qui commencent leur tour de jeu ou qui entrent dans le périmètre pouvez communiquer entre vous par télépathie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

De plus, si au moins une des cibles ne confère pas d'avantage de combat, aucune des cibles n'en confère.

#### Mentor

Prêtre Utilitaire 22

*Vous invoquez un ancien prêtre de votre foi, qui vous conseille et transmet votre magie à vos alliés.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Guérison, Invocation**

**Action mineure**      **Distance** 10

**Effets** : vous invoquez un mentor qui occupe une case à portée. Le mentor dure jusqu'à la fin de la rencontre, et ne peut pas être attaqué. Vous pouvez dépenser une action mineure à chacun de vos tours de jeu pour déplacer le mentor de 6 cases.

Quand vous ou un de vos alliés effectuez un jet d'attaque alors que vous êtes à moins de 10 cases du mentor, vous pouvez remplacer toutes les caractéristiques de votre arme ou de votre focaliseur par les propriétés magiques du focaliseur utilisé pour lancer cette prière.

De plus, si vous ou l'allié en question ratez votre jet d'attaque, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Vous ou n'importe quel allié situé adjacent au mentor gagnez un bonus égal à la moitié de votre modificateur de Charisme sur tous vos jets de sauvegarde.

### Protection Divine

Prêtre Utilitaire 22

*Vous invoquez la protection des dieux pour vos alliés.*

**Quotidien \* Divin, Périphère**

**Action simple**      **Proximité** explosion 5

**Effets** : l'explosion devient un périmètre qui se déplace avec vous. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre. Vous-même et tous vos alliés qui entrent ou commencent leur tour de jeu dans le périmètre gagnent un bonus égal à votre modificateur de Charisme sur une défense de votre choix jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous choisissez la défense en question lors de l'activation de le pouvoir. En une action mineure, la cible peut faire passer ce modificateur sur une autre défense de son choix. Vous pouvez également changer de défense. Dans ce cas, la défense qui est augmentée change immédiatement pour tous les autres alliés dans le périmètre.

### Prières de rencontre de niveau 23

#### Forge Quadruple

Prêtre Attaque 23

*Au moment d'attaquer, trois répliques de votre lame apparaissent autour de votre adversaire pour l'encercler.*

**Rencontre \* Arme, Divin, Invocation**

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible tente une action de mouvement lors de son prochain tour de jeu, vous gagnez une attaque d'opportunité gratuite contre elle, et ce, même si elle s'est décalée. Lancez quatre fois le jet d'attaque d'opportunité, et choisissez le résultat qui vous convient le mieux. Ajoutez votre modificateur de Sagesse +4 aux dégâts de l'attaque d'opportunité.

**Effets** : vous prenez la cible en tenaille pour cette attaque.

#### Marque de l'Esclave

Prêtre Attaque 23

*Vous vous imposez comme le seul maître de la cible. Et vous la châtiez si elle se dérobe.*

**Rencontre \* Charme, Divin, Focaliseur, Psychique**

**Action simple**      **Distance** 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : vous dominez la cible (sauvegarde annule). Dès qu'elle se sauvegarde avec succès, elle subit 3d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Echec** : 1d8 + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## PRIERES DIVINES

### Prières quotidiennes de niveau 25

#### Marque de Lumière

Prêtre Attaque 25

*Vous plantez votre arme dans la cible, et celle-ci semble s'illuminer de l'intérieur. Cette lueur la brûle et est une balise pour guider vos alliés.*

**Quotidien \* Arme, Divin, Radiant**

**Action simple**      **corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants. Choisissez un nombre d'alliés à moins de 6 cases égal à votre modificateur de Sagesse. Ces alliés bénéficient d'un avantage de combat contre la cible. De plus, la cible subit 5 dégâts radiants continus (sauvegarde, annule les deux effets).

**Echec** : demi-dégâts, pas d'autres effets.

#### Renvoi à la Justice Divine

Prêtre Attaque 25

*Vous apportez l'âme de la cible à votre dieu pour qu'il la juge en personne.*

**Quotidien \* Divin, Feu, Focaliseur, Psychique, Radiant, Téléportation**

**Action simple**      **Distance 5**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants. La cible est téléportée sur le plan de votre dieu, et elle revient à sa place au début de votre prochain tour de jeu. Si la case qu'elle occupait est indisponible, elle est téléportée sur la case la plus proche de son choix.

Si vous êtes à moins de 10 cases de la cible quand elle revient, vous pouvez effectuer une attaque secondaire en une interruption immédiate.

**Cible secondaire** : la cible principale

**Attaque secondaire** : Sagesse contre Volonté

**Réussite secondaire** : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et vous dominez la cible (sauvegarde annule).

**Echec** : demi-dégâts, la cible n'est pas téléportée, et vous ne pouvez pas effectuer d'attaque secondaire.

### Prières de rencontre de niveau 27

#### Guerre Sainte

Prêtre Attaque 27

*Vous amenez vos alliés à la guerre.*

**Rencontre \* Arme, Divin**

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Force dégâts.

**Effets** : tous vos alliés à moins de 5 cases gagnent un bonus égal à votre modificateur de Charisme sur tous leurs jets d'attaque et de dégâts. Les effets durent jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : les effets continuent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

#### Mise Hors De Combat

Prêtre Attaque 27

*Votre dieu vous donne la force de mettre hors de combat votre adversaire.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Nérotique**

**Action simple**      **Distance 10**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Vigueur

**Réussite** : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée et étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

#### Purification de l'Exarque

Prêtre Attaque 27

*Vous appelez votre dieu pour purifier le terrain.*

**Rencontre \* Divin, Focaliseur, Guérison, Radiant**

**Action simple**      **Zone** explosion 5 à 20 cases

**Cible** : tous les ennemis pris dans la zone

**Attaque** : Sagesse contre Réflexes

**Réussite** : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

**Effets** : tous vos alliés dans la zone regagnent des points de vie comme si ils avaient dépensé une récupération. De plus, ils peuvent instantanément rejouer un jet de sauvegarde pour annuler des dégâts continus.

## PRIERES DIVINES

### Prières quotidiennes de niveau 29

#### **Avatar**

Prêtre Attaque 25

*Vous devenez l'incarnation parfaite de votre dieu.*

**Quotidien \* Divin, Focaliseur, Guérison, Psychique, Terreur**

**Action simple**      **Proximité** explosion 5

**Cible** : chaque ennemi pris dans la zone

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, la cible est hébétée et considère toute case entre elle et vous comme du terrain difficile (sauvegarde annule les deux).

**Echec** : demi-dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Effets** : vous prenez l'apparence de votre dieu. Au début de chacun de vos tours de jeu avant la fin de la rencontre, désignez vous-même ou un allié à moins de 10 cases. La cible bénéficie de l'un des effets suivants :

- bonus égal à votre modificateur de Charisme aux jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu ;
- bonus égal à votre modificateur de Sagesse sur une défense de son choix jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu ;
- la cible peut dépenser une récupération.

## Pouvoirs de vengeur

### Prières utilitaires de niveau 2

#### Sacrifice Divin

Vengeur Utilitaire 2

*Vous sacrifiez une partie de votre vie pour la bonne cause.***Rencontre \* Divin****Action mineure    Personnelle****Effets :** dépensez 1d10 points de vie par tiers héroïque. Vous ajoutez votre modificateur de Sagesse au prochain jet d'attaque que vous effectuez avant la fin de votre prochain tour de jeu.

### Prières utilitaires de niveau 6

#### Zèle

Vengeur Utilitaire 6

*Vous vous rapprochez inexorablement de votre adversaire.***Quotidien \* Divin****Action de mouvement    Personnelle****Effets :** déplacez-vous à hauteur de votre VD, en ignorant le terrain difficile. Ajoutez votre modificateur de Sagesse à la CA de toute attaque d'opportunité que votre déplacement déclenche. Vous marquez toutes les créatures qui vous sont adjacentes à la fin de votre déplacement, jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce qu'elles soient marquées par quelqu'un d'autre.

### Prières quotidiennes de niveau 9

#### Serment de l'Agonie

Vengeur Attaque 9

*Chaque coup que vous portez ne fait qu'accroître la douleur de la cible.***Quotidien \* Arme, Divin, Psychique****Action simple    Corps à corps arme****Cible :** une créature**Attaque :** Sagesse contre CA**Réussite :** 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est à l'agonie (sauvegarde annule). Tant qu'elle est à l'agonie, elle est hébétée, et augmente de 2 points tous les dégâts continus qu'elle subit.**Echec :** demi-dégâts.**Effets :** jusqu'à la fin de la rencontre, la cible doit réussir un jet de sauvegarde chaque fois que vous lui infligez des dégâts. En cas d'échec, elle subit des dégâts psychiques supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

### Prières utilitaires de niveau 10

#### Lame Sanguinaire

Vengeur Utilitaire 10

*Votre arme se gorge de sang, devenant de plus en plus puissante au fur et à mesure que vous blessez vos ennemis.***Quotidien \* Arme, Divin, Nécrotique****Action simple    Personnelle****Effets :** chaque fois que vous réussissez une attaque avec votre arme, vous gagnez une réserve de 1. Cette réserve augmente de +1 si la cible de l'attaque était en péril, de +2 si l'attaque était un coup critique, et de +3 si l'attaque a fait passer sa cible en-dessous de 0 points de vie (non cumulable avec le fait d'être en péril).

La réserve ne peut être supérieure au double de votre niveau.

Vous pouvez relâcher ce pouvoir sur n'importe quelle attaque réussie avec cette arme. Vous infligez alors des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à la réserve accumulée.

Ce pouvoir prend fin quand il est relâché, à la fin de la rencontre, si vous lâchez votre arme, ou si vous tombez dans l'inconscience.

### Prières de rencontre de niveau 17

#### Sens de l'Assassin

Vengeur Attaque 17

*Vous gagnez une intuition digne des meilleurs assassins.***Rencontre \* Divin****Action mineure    Personnelle****Effets :** jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, si vous gagnez un avantage de combat contre une cible, vous infligez 2d6 dégâts supplémentaires. De plus, vous réussissez un coup critique sur un 19 ou un 20 naturel.

### Prières utilitaires de niveau 22

#### Loi du Talion Divin

Vengeur Utilitaire 22

*Vous invoquez la justice des dieux, et la force de votre adversaire se retourne contre lui.***Quotidien \* Divin, Psychique****Interruption immédiate    Distance 20****Déclencheur :** vous êtes touché par une attaque**Effets :** l'attaque vous rate. Si la créature qui vous a attaqué est à portée, elle subit des dégâts psychiques égaux à ce qu'elle vous aurait infligé si elle avait réussi l'attaque. De plus, elle subit tous les états préjudiciables et dégâts continus provoqués par l'attaque.

## PRIERES DIVINES

### Prières de rencontre de niveau 23

#### Charge Vertueuse

Vengeur Attaque 23

*Vous chargez vos ennemis dans une fureur sacrée.*

**Rencontre \* Arme, Divin**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

**Effets** : ce pouvoir peut s'utiliser à la fin d'une charge. Ajoutez votre modificateur de Sagesse à votre VD dans le cadre de cette charge. Effectuez une attaque de base au corps à corps contre tout ennemi auprès duquel vous passez durant votre charge.

### Prières quotidiennes de niveau 29

#### Défier les Assassins

Vengeur Attaque 25

*Que ceux qui tentent de vous tuer ne s'y trompent pas : vous êtes un agent de mort, et leurs talents ne valent rien face à votre foi.*

**Quotidien \* Arme, Divin, Guérison**

**Action mineure** Personnelle

**Effets** : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité contre toute créature qui vous attaque, qui dispose d'un avantage de combat contre vous, et qui est capable d'infliger des dégâts supplémentaires en cas d'avantage de combat (par exemple, l'attaque sournoise).

Si l'attaque d'opportunité réussit, la cible perd son avantage de combat contre vous pour cette attaque. L'attaque inflige 1[A] points de dégâts supplémentaires.

Si l'attaque d'opportunité rate, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

### Prières quotidiennes de niveau 29

#### Brise-Âme

Vengeur Attaque 29

*Vous fracassez l'âme de la cible.*

**Quotidien \* Arme, Divin, Psychique**

**Action simple** Distance 5

**Cible** : une créature

**Attaque** : Sagesse contre Volonté

**Réussite** : 6[A] + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est étourdie (sauvegarde annule). Si la cible meurt, son âme doit être réparée par un rituel adéquat avant de pouvoir être ramenée à la vie.

**Echec** : demi-dégâts, la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Effets** : la cible ne peut bénéficier d'effets de guérison jusqu'à la fin de la rencontre. Cet effet prend fin si vous tombez dans l'inconscience.

## PRIERES DIVINES

### **Autres talents**

#### **Focalisateur divin [divin]**

**Prérequis** : n'importe quelle classe divine.

**Avantage** : vous gagnez le maniement de l'arme de prédilection de votre dieu. De plus, vous pouvez utiliser cette arme comme focalisateur pour vos prières divines.

#### **Volonté draconique [drakéide]**

**Prérequis** : drakéide

**Avantages** : vous gagnez un bonus de +3 en Volonté contre tous les effets de terreur.