

# MIRACLES

L'acquisition du talent *Dévotion* et de ses pré requis confère à votre personnage le statut de prêtre et lui permet par ce fait, d'invoquer des miracles. Un prêtre débute sa carrière avec 5 niveaux de miracle qu'il peut distribuer à son choix parmi ceux mentionnés dans la liste suivante, à noter que le talent *Faveur Divine* permet d'augmenter de 1 le niveau d'un miracle. Un personnage ayant acquis le statut d'initié, suite à l'acquisition du talent du même nom, débute sa carrière avec 1 seul niveau de miracle à placer dans le celui de son choix.

Chacun des miracles invoqués nécessite l'utilisation de 1 point d'essence peu importe leur niveau et donc, les miracles ne peuvent être lancés uniquement qu'en situation de combat. Une exception à cette règle existe pour les prêtres ainsi que pour les initiés, si ceux-ci se trouvent dans un endroit saint, tel une église ou un lieu de prière clairement défini par l'Ordre, ils peuvent invoquer le miracle *Imposition des Mains* sans être dans une situation de combat et sans nécessiter l'utilisation de 1 point d'essence.

Afin d'accomplir l'invocation d'un miracle, le prêtre ou l'initié doit arrêter de se déplacer et doit ensuite tracer le symbole associé sur la cible désirée. Puisque l'invocation des miracles n'utilise ni parole ni concentration, il est impossible de déconcentrer un prêtre pour lui faire perdre le miracle qu'il invoque. Certains miracles requièrent des parchemins sur lesquels le symbole doit être tracé puis ensuite le parchemin déchirer pour que le miracle prenne effet, ces parchemins sont des ingrédients indispensables au miracle et sans ceux-ci le miracle ne peut tout simplement pas être invoqué.

---

## Liste des Miracles

### **Ange Gardien**

Ce miracle se lance uniquement sur un allié du prêtre et aura pour effet de transférer les points de dégât subis par le bénéficiaire directement au prêtre dans un endroit au choix de ce dernier. Afin d'être facilement utilisable, le bénéficiaire devra utiliser l'annonce du miracle pour déclarer au prêtre qu'il a été atteint d'une attaque, ce dernier se devra alors de simuler la douleur de l'attaque transmise. Les points de dégât ainsi infligés au prêtre ignorent les points d'armure de celui-ci. Le niveau du miracle influence le nombre de coups qui seront transmis au prêtre avant que le miracle ne prenne fin.

Niveau 1 : 1 coup transmis au prêtre.

Niveau 2 : 3 coups transmis au prêtre.

Niveau 3 : 5 coups transmis au prêtre.

#### *Annonce Bénéficiaire : Gardien*

*Note : Les attaques transmises au prêtre par ce miracle sont les premières attaques subies par le bénéficiaire avant les points d'armure normaux et magiques. Le prêtre se devra d'être attentif puisque chaque fois qu'il entendra l'annonce de ce miracle, il devra simuler la douleur de l'attaque lui étant transmise.*

### **Bénédiction**

Ce miracle se lance uniquement sur une arme de mêlée et enchante temporairement celle-ci afin que les attaques lancées soient déclarées comme bénites. L'arme enchantée frappera un nombre de coups bénits équivalent au niveau du miracle. Les attaques bénites devront être calculées et déclarées par le porteur de l'arme afin de savoir quand le miracle prendra fin et seules les attaques touchées seront calculées.

Niveau 1 : 1 coup déclaré bénit.

Niveau 2 : 3 coups déclarés bénits.

Niveau 3 : 5 coups déclarés bénits.

*Annonce Bénéficiaire : Bénit*

### **Bouclier Divin**

Ce miracle se lance sur le prêtre ou sur un allié du prêtre et confère au bénéficiaire des points d'armure temporaires s'ajoutant aux points d'armure qu'il possède déjà. Les points d'armure que confère ce miracle ne sont appliqués que sur le corps et ne protège pas les bras ni les jambes. Le nombre de points d'armure conféré par ce miracle varie en fonction du niveau du miracle. Le bénéficiaire de ce miracle se devra de calculer les charges restantes afin de savoir quand le miracle prendra fin et de déclarer l'annonce lors des coups encaissés par le miracle.

Niveau 1 : 1 point d'armure dans le corps.

Niveau 2 : 2 points d'armure dans le corps.

Niveau 3 : 3 points d'armure dans le corps.

*Annonce Bénéficiaire : Armure*

*Note : Les points d'armure magiques sont toujours les premiers à être utilisés dans le cas où le bénéficiaire du miracle porterait une armure. Il est impossible de bénéficier de plus d'un Bouclier Divin au même moment.*

### **Courage**

Ce miracle se lance sur le prêtre ou sur un allié du prêtre et immunise le bénéficiaire à toute forme de peur pour la durée du combat lors duquel le miracle a été invoqué. Le nombre de bénéficiaire de ce miracle varie en fonction du niveau de celui-ci.

Niveau 1 : 1 bénéficiaire.

Niveau 2 : 2 bénéficiaires.

Niveau 3 : 3 bénéficiaires.

*Annonce Bénéficiaire : Résistance*

### **Endurance aux Éléments**

Ce miracle se lance uniquement sur un allié du prêtre et confère au bénéficiaire des résistances temporaires pour contrer l'élément choisi par le prêtre. Les éléments pouvant être choisis par le prêtre

lors de l'invocation sont la glace (eau), la foudre (air) ou le feu. Le nombre de résistance conféré par ce miracle varie en fonction du niveau de celui-ci.

Niveau 1 : 1 résistance.

Niveau 2 : 2 résistances.

Niveau 3 : 3 résistances.

*Annonce Bénéficiaire : Résistance*

### **Imposition des Mains**

Ce miracle se lance sur le prêtre ou sur un allié du prêtre et guérit de façon instantanée les blessures du bénéficiaire. Le nombre de points de vie guérit par ce miracle varie en fonction du niveau de celui-ci. Ce miracle est le seul miracle qui peut être lancé sans nécessité une situation de combat, cependant, pour ce faire, le prêtre doit se trouver dans une église ou dans un lieu de prière clairement défini par l'Ordre.

Niveau 1 : 1 point de vie.

Niveau 2 : 3 points de vie.

Niveau 3 : 5 points de vie.

### **Sanctuaire**

Ce miracle se lance uniquement sur le prêtre et l'entoure d'une aura qui inflige des douleurs à tous ceux qui l'attaque en mêlée. Lorsque le sanctuaire est en effet et que quelqu'un frappe le prêtre, il reçoit 1 point de dégât dans un endroit de son choix. Le sanctuaire demeure en effet jusqu'à ce que le nombre de charges déterminé par le niveau du miracle soient consommé.

Niveau 1 : 1 charge de sanctuaire.

Niveau 2 : 2 charges de sanctuaire.

Niveau 3 : 3 charges de sanctuaire.

*Annonce Bénéficiaire : Sanctuaire*

### **Source de Vie**

Ce miracle se lance uniquement sur le prêtre et transforme celui-ci en source de guérison pour ses alliés. Ce miracle permet aux alliés du prêtre de se guérir instantanément de 2 points de vie en touchant le prêtre. Pendant l'utilisation de ce miracle, le prêtre ne peut plus lancer aucun miracle, ne peut plus se déplacer ni même parler. Le prêtre demeure en source de vie jusqu'à ce que le nombre de charges déterminé par le niveau du miracle soit consommé ou que le combat soit terminé.

Niveau 1 : 1 charge de source de vie.

Niveau 2 : 3 charges de source de vie.

Niveau 3 : 5 charges de source de vie.

### **Résurrection**

Ce miracle guérit instantanément de 3 points de vie à distance un nombre de personne variant selon le niveau du miracle. Les personnes affectées doivent être dans le stade de coma, ce miracle n'a aucun effet sur une personne encore consciente. Ce miracle requière que le symbole associé soit tracé sur un parchemin qui doit être déchiré à la suite de l'invocation.

Niveau 1 : 1 personne dans le coma.

Niveau 2 : 2 personnes dans le coma.

Niveau 3 : 3 personnes dans le coma.

*Note : Ce miracle nécessite un parchemin.*

### **Vade Retro**

Ce miracle inflige un nombre de point de dégât, déterminé par le niveau, sur un mort-vivant et requière que le symbole du miracle soit tracé sur un parchemin qui doit être déchiré à la suite de l'invocation.

Niveau 1 : 1 point de dégât sur 1 mort-vivant.

Niveau 2 : 3 points de dégât sur 1 mort-vivant.

Niveau 3 : 5 points de dégât sur 1 mort-vivant.

*Note : Ce miracle nécessite un parchemin.*