

A SUNDERED WORLD

JOUEUR



CLASSE INVOCATEUR

ASPECT

CORPS :

Peau parfaite, motifs luisants ou peau lumineuse

TÊTE :

Yeux pétillants, yeux luisants ou troisième œil

ACCESSOIRE :

Cheveux en cascade, chauve ou halo brillant

VÊTEMENTS :

Robes, vêtements très courts ou habit cérémoniel

ARMURE

POINTS DE VIE

MAX (6+CON)

ACTUEL

DÉGÂTS

6

ALIGNEMENT

LOYAL

Porter un jugement.

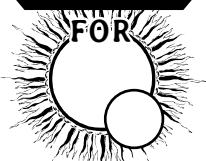
NEUTRE

Convertir d'autres personnes à votre cause.

BON

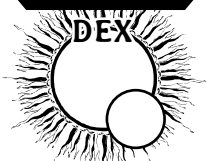
Utiliser vos pouvoirs pour sauver d'autres personnes.

FORCE



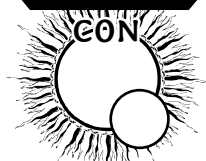
☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ



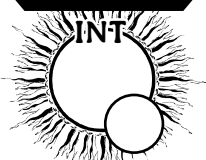
☐ Secoué -1

CONSTITUTION



☐ Malade -1

INTELLIGENCE



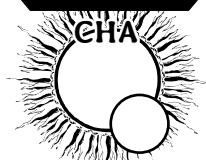
☐ Sonné -1

SAGESSE



☐ Confus -1

CHARISME



☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez l'origine de votre éclat divin et gagnez l'Action correspondante :

NAISSANCE

Vous êtes né ainsi et peut-être même est-ce la cause de votre existence. Avez-vous un père ? Ou ne serait-ce qu'une mère ? Votre caractéristique Divine est le Charisme. Lorsque vous récupérez des MANTRAS, vous regagnez un nombre de points de vie équivalents.

DON

Cela vous a été transmis, soit lors d'un rite de passage, soit par le biais d'un être angélique. Cela peut même vous avoir été transmis par un dieu mort. Votre caractéristique Divine est la Sagesse. Lorsque vous récupérez des MANTRAS, l'un de vos alliés gagne +1 à suivre.

SPONTANÉ

Cela s'est produit lors d'un moment décisif ou d'un moment de crise. Décrivez cet événement. Votre caractéristique Divine est la Constitution. Lorsqu'un ennemi vous inflige des dégâts, vous récupérez 1 MANTRA.

Vous débutez avec les Actions suivantes :

ÉCLAT DIVIN

Vous puisez dans un réservoir d'essence divine pour alimenter vos pouvoirs miraculeux, appelés ici MANTRAS. Votre MANTRA équivaut à votre caractéristique Divine (DIV). Vous pouvez dépenser 1 MANTRA pour accomplir l'une des choses suivantes :

- ❖ Toucher une autre créature et lui restaurer un point de vie ;
- ❖ Regagner un point de vie ou réduire des dégâts subis de 1.

Lorsque vous Montez un camp, vous regagnez tous les MANTRAS dépensés. Quand vous méditez un moment en écoutant les prières et les espoirs qui résonnent dans le Plan Astral, faites un jet+DIV.

Sur un 7+, vous regagnez la moitié de votre maximum de MANTRAS.

Sur un 7-9, vous gardez l'une des propositions suivantes :

- ❖ Votre éclat diminue — réduisez votre maximum de MANTRAS d'1d6 jusqu'à ce que vous Montiez un camp,
- ❖ Votre éclat divin attire une attention indésirable ;
- ❖ Les voix vous submergent — vous subissez -1 à suivre.

FAVEUR DIVINE

Lorsque vous utilisez l'Action Aider, vous pouvez dépenser des MANTRAS et faire un jet+MANTRAS dépensés à la place de +Liens.

COLÈRE DIVINE

Lorsque vous déchaînez votre colère, décrivez-la puis dépensez vos MANTRAS et faites un jet+MANTRAS dépensés.

Sur un 7+, vous infligez 1d8 dégâts à un ennemi proche.

Sur un 7-9, retenez deux propositions dans cette liste :

- ❖ Votre colère épuise votre éclat — vous perdez 1d4 MANTRAS supplémentaires (si cela vous amène en dessous de 0, appliquez le reliquat à vos points de vie) ;
- ❖ Votre éclat divin attire une attention indésirable ;
- ❖ Vous blessez quelqu'un ou quelque chose involontairement — le MJ vous précisera qui ou quoi exactement.

FAÇONNEUR ASTRAL

Lorsque vous utilisez Assemblage astral ou Dérivant, vous pouvez dépenser des MANTRAS et faire un jet+MANTRAS dépensés à la place de + INT.

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du (ou des) PJ avec lesquels vous êtes lié :

_____ vénère le sol sur lequel j'ai marché.

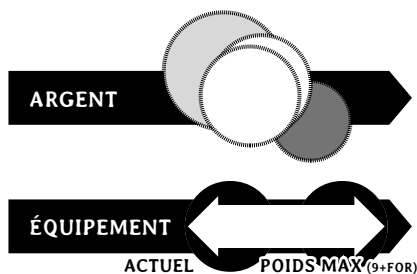
_____ croit que tout ce que je dis est parole d'évangile.

_____ est le plus fidèle de mes disciples.

_____ m'aide à ne pas abuser de mes pouvoirs.

_____ pourrait bénéficier de mes conseils.

RACE



Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

TREMBLEZ

Lorsque vous brillez d'une lumière aveuglante et parlez d'une voix tonnante, dépensez des MANTRAS et faites un jet+MANTRAS dépensés.

Sur un 7+, quiconque peut vous voir ou vous entendre hésite ou bien est paralysé de fascination ou de peur, au choix du MJ.

Sur un 10+, vous gagnez également +1 à suivre contre ces personnes.

CROYEZ EN MOI...

Lorsque vous Défendez ou Aidez quelqu'un, sur un 10+ vous récupérez 2d4 MANTRAS. Sinon, vous regagnez 1d4 MANTRAS.

COHORTE CÉLESTE

Vous gagnez un serviteur angélique. À quoi ressemble-t-il ? Traitez-le comme une Recrue possédant quatre points de compétences et une LOYAUTÉ débutant à +3. Lorsque vous Commandez celui-ci, retenez toujours le résultat 10+ et si celui-ci est détruit, alors un nouveau prendra bientôt sa place.

ÉGIDE DIVIN

Tant que vous possédez un MANTRA, vous gagnez +1 armure.

PUISSANCE DIVINE

Tant que vous avez un MANTRA, vos attaques au corps à corps gagnent le marqueur *puissant* et infligent +1 dégât. Lorsque vous Taillez en pièces ou Défiez le danger en passant en force, vous pouvez choisir de dépenser des MANTRAS et faire un jet+MANTRAS dépensés à la place de +FOR.

RÉTRIBUTION DIVINE

Lorsque vous subissez des dégâts provoqués par une attaque au corps à corps, si vous dépensez suffisamment de MANTRAS pour réduire les dégâts à 0, alors vous infligez vos dégâts à l'attaquant en ignorant l'armure.

LE SEIGNEUR DONNE...

Lorsque vous dépensez des MANTRAS pour Aider un allié et que celui-ci obtient un 12+ alors il réussit au-delà de toutes attentes — non seulement il parvient à ses fins, mais en plus le MJ lui proposera un meilleur dénouement, un instant de toute beauté ou un moment de grâce.

DEMI-DIEU DE LA GUERRE

Vous pouvez dépenser un MANTRA afin d'invoquer une arme possédant le marqueur *proche*. Celle-ci possède l'un des marqueurs suivants pour chaque point de MANTRA additionnel dépensé : *allonge*, *1 perforant*, *+1 dégât*, *précise*, *lancée* (elle gagne alors aussi gratuitement le marqueur *courte*).

PLUIE DE FEU

Lorsque vous utilisez Colère Divine, vous pouvez dépenser un MANTRA pour chaque créature additionnelle que vous souhaitez affecter.

SANCTUAIRE

Vous possédez un sanctuaire qui vous est consacré. Décrivez la localité où celui-ci est bâti. Tant qu'il est intact, chaque fois que vous regagnez des MANTRAS, vous en récupérez +1d4.

NE SOUFFRIR AUCUN MAL

Lorsque vous Discernez la réalité, vous pouvez demander au MJ quelles sont les personnes présentes étant maléfiques, possédées ou des Diables déguisés.

QUE TA VOLONTÉ SOIT

FAITE...

Lorsque vous vous trouvez dans un domaine en ruines, vous pouvez dépenser sept MANTRAS pour complètement altérer tous les objets qui sont proches de vous.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

...ET LE SEIGNEUR

REPREND

Prérequis : Le Seigneur Donne...

Lorsque vous gênez quelqu'un, vous pouvez dépenser des MANTRAS et faire un jet+MANTRAS dépensés.

...QUI CROIT EN TOI

Prérequis : Crois En Moi...

En y consacrant quelques moments, vous pouvez transférer n'importe quelle quantité de MANTRAS à une créature que vous pouvez voir, en réduisant votre maximum de MANTRAS d'une quantité équivalente. Tant que cette créature possède ces MANTRAS, elle a accès à toutes Actions que vous possédez vous permettant de dépenser des MANTRAS.

...QUE TON RÈGNE VIENNE

Prérequis : Que Ta Volonté Soit Faite...

Lorsque vous vous tenez au cœur d'un domaine divin abandonné, le MJ vous dira ce que vous devez faire pour vous l'accaparer. Une fois accaparé, vous pouvez tout y reconstruire selon votre fantaisie et les Anges commenceront à y congrégier afin de vous servir.

APOCALYPSE NOW

Prérequis : Pluie de Feu

Lorsque vous utilisez Colère Divine, cette Action gagne le marqueur *ignore l'armure* et inflige +1d6 dégâts.

CRAIGNEZ MON COURROUX

Prérequis : Tremblez

Tant que vous possédez des MANTRAS, vous possédez le marqueur *terrifiant*. Lorsque vous tentez de Négocier avec quelqu'un après avoir démontré votre pouvoir divin, vous gagnez +1.

CATHÉDRALE

Prérequis : Sanctuaire

Toute une cathédrale a été bâtie en votre honneur. Décrivez la localité où celle-ci est bâtie. Tant qu'elle est intacte, lorsque vous regagnez des MANTRAS, vous en regagnez +2d4.

CŒUR CÉLESTE

Prérequis : Cohorte Céleste

Vous gagnez plusieurs serviteurs angéliques, dont le total des points de compétences n'excède pas 12. Si l'un d'entre eux meurt, il sera remplacé la prochaine fois que vous écouterez les espoirs et les prières qui résonnent à travers le Plan Astral.

CLÉ DE PORTAIL

Vous pouvez dépenser dix MANTRAS pour ouvrir un portail angélique dans un délai de quelques minutes, ou bien de dépenser quinze MANTRAS pour l'ouvrir immédiatement.

ACTE DE FOI

Lorsque vous tentez une Action dans laquelle vous pouvez dépenser des MANTRAS, et n'en dépensez aucun, sur un 10+ vous regagnez 1d6 mantras et sur un 7-9 vous regagnez 1d4 mantras.

BOUCLIER DE LA FOI

Prérequis : Égide Divin

Tant que vous possédez des MANTRAS, chacun de vos alliés se trouvant proches de vous gagnent +1 armure et vous pouvez dépenser des MANTRAS pour réduire les dégâts infligés par toutes les créatures que vous pouvez voir, à quantité égale.