

# LE PRÊTRE

Les terres de Légende sont oubliées de dieu. Elles sont infestées de morts-vivants, de monstres de toutes sortes. De vastes espaces sauvages séparent des îlots de civilisation et la sécurité bénie de leurs églises. Ce monde est impie. Il a besoin de vous. Apporter la gloire de votre divinité aux païens n'est pas juste dans votre nature, c'est votre vocation. Il vous appartient de convertir par l'épée, la masse ou les miracles, de plonger profondément au cœur des régions incultes et d'y implanter le germe du divin. Certains disent qu'il vaut mieux garder Dieu dans son cœur, mais ce sont des niaiseries. Dieu vit à la pointe d'une épée. Montrez au monde qui est le Seigneur !

## 1. CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

## 2. PEUPLE

Vous pouvez opter pour un peuple d'origine. Cochez la case voulue. Le peuple choisi vous donne droit à une action spéciale.

## 3. REPARTISSEZ LES SCORES

Répartissez les six scores suivants à ces caractéristiques: 16, 15, 13, 12, 9 et 8. Inscrivez ces scores dans la première case à droite de la caractéristique.

## 4. NOTEZ LES AJUSTEMENTS

A chaque score correspond un ajustement (bonus ou malus) que vous utiliserez lorsqu'une action le requiert (par ex. +CHA).

Les ajustements sont les suivants: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1). Notez l'ajustement dans la seconde case à droite de votre caractéristique.

## 5. CALCULEZ VOS POINTS DE VIE

Votre maximum de points de vie est égal à 8 + Constitution. Inscrivez-le dans la case prévue.

## 6. NOTEZ VOS DÉGÂTS

Votre dé de dégâts est un D6. Notez-le dans la case correspondante.

## 7. CHOISISSEZ UN ORDRE

Inscrivez son nom à l'endroit prévu et choisissez son domaine ainsi que les préceptes qui guident votre foi.

## 8. CHOISISSEZ VOS MIRACLES

Démarrez le jeu avec toutes vos prières et deux miracles de niveau 1. Cochez-les sur la fiche et décochez-les si, au cours du jeu, ces prières ou miracles sont révoqués par votre divinité.

## 9. CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous

pouvez transporter. Il est égal à 10 + FOR.

Inscrivez-le à l'endroit prévu sur la fiche de matériel.

Vous transportez des rations (5 utilisations, 1 poids), un crucifix marqué du symbole de votre ordre (0 poids), que vous décrirez.

Choisissez une protection parmi:

- Armure de cuir (1 armure, 1 poids)
- Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids) et 3 potions de soins.

Choisissez une arme parmi :

- Dague (contact, 1 poids)
- Bâton (proche, 2 mains, 1 poids)

Prenez un lot au choix parmi :

- 3 antidotes (0 poids)
- Potion de soins (0 poids)

Calculez votre total de points d'armure et notez le dans la case prévue pour cela..

## 10. PRÉSENTEZ VOTRE PERSONNAGE

Une fois que tout le monde a terminé, faites un tour de table et, lorsque c'est à vous, présentez votre personnage, son aspect, sa classe et tout ce qui vous semblera pertinent.

## 11. CHOISISSEZ VOS LIENS

Choisissez parmi les liens suivants et inscrivez-les sur votre fiche avec le nom d'un autre PJ. Vous devez avoir au moins un lien au départ. Inscrivez, en-dessous, le nom des PJ avec lesquels vous avez un ou plusieurs liens. Chaque lien avec un PJ vous octroie un ajustement de +1 à inscrire dans la case à droite de son nom (3 liens = +3 LIEN).

- *Nom du PJ* a insulté Dieu. Je n'ai pas confiance en lui.
- *Nom du PJ* est une personne bonne et pieuse. Je lui fais entièrement confiance.
- *Nom du PJ* est en danger permanent, je vais le protéger.
- Je vais tacher de convertir *Nom du PJ* à ma foi.

## LIENS

## AJUSTEMENT DE LIENS

## INSPIRATION DIVINE

Quand vous accomplissez une de vos pénitences, Dieu vous accorde une inspiration ou une bénédiction qui peut vous être utile. Le MJ vous dira quoi.

## COMMUNION

Quand vous consacrez un moment ininterrompu (environ 1 heure) en communion tranquille:

- vous perdez tous les miracles que vous avez encore
- votre Seigneur vous offre de nouveaux miracles : choisissez-les, tant que le total de leurs niveaux ne dépasse pas votre niveau + 1.

- vos prières sont à nouveau toutes disponibles, elles ne comptent pas dans la limite de miracles.

Vous ne pouvez pas recevoir de miracles d'un niveau supérieur au vôtre.

## ACCOMPLIR UN MIRACLE

Quand vous exécutez un des miracles que votre divinité vous a accordé (prières comprises), lancez 2d6+SAG. Sur 10+, le miracle se produit et le Seigneur ne vous le retire pas. Vous pouvez le lancer à nouveau.

Sur 7-9 le miracle se produit mais choisissez une option:

- Vous attirez une attention malvenue ou vous vous mettez dans l'embarras (le MJ vous décrira comment).
- Produire ce miracle vous éloigne de Dieu : vous avez -1 continu pour accomplir des miracles jusqu'à ce que vous communiiez de nouveau.

- Une fois le miracle produit, il est révoqué. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas Communié et reçu ce miracle à nouveau.

A noter que maintenir des miracles et leurs effets peut parfois entraîner une pénalité pour accomplir un autre miracle.

## REPOUSSER LES MORTS VIVANTS

Quand vous brandissez votre symbole sacré et invoquez la protection du Seigneur, lancez 2d6+SAG. Sur 7-9, les morts-vivants demeurent hors de portée de vous tant que vous priez dans cette posture. Sur 10+, vous étourdissez momentanément les morts vivants intelligents et provoquez la fuite des autres. La moindre agression brise cet effet et ils peuvent alors agir normalement. Les morts vivants intelligents peuvent toujours trouver moyen de vous nuire à distance. Ils sont malins vous savez !

NOM

FORCE AJUST. INTELLIGENCE AJUST.  
 FOR   INT    
 FAIBLE -1  SONNE -1

DEXTÉRITÉ AJUST. SAGESSE AJUST.  
 DEX   SAG    
 SECOURU -1  CONFUS -1

CONSTITUTION AJUST. CHARISME AJUST.  
 CON   CHA    
 MALADE -1  MARQUÉ -1

ARMURE  DEGATS

POINTS DE VIE  MAXIMUM   
 10 + CONSTITUTION

XP

## ACTIONS DE DÉPART

### PEUPLE

- Citadin** : vous êtes instruit. Vous savez lire et écrire, plusieurs langues anciennes, et vous gagnez +1 pour étaler votre science à propos des dieux, des mythes et légendes.
- Homme des clans** : vous êtes instruit. Vous savez lire et écrire, mais votre foi est restée souple. Choisissez un sort de Sorcier. Vous pouvez lancer ce sort comme si c'était un miracle de Prêtre.
- Rural (forestier, montagnard)** : vous êtes instruit. Vous savez lire et écrire, et savez discerner les engeances du démon. Quand vous priez même brièvement, pour obtenir un conseil et que vous demandez: "Où est le mal ici ?", le MJ vous répondra sincèrement.

### ORDRE RELIGIEUX

Vous servez le Dieu unique de la Vraie Foi mais votre ordre vénère plus particulièrement un Saint Patron. Donnez un nom à votre Ordre (celui de votre Saint Patron) et choisissez son domaine:

- Soins et guérison  Conquête
- Civilisation  Savoir et mystères
- Les opprimés et les oubliés

Choisissez un précepte pour votre ordre religieux :

^  Votre ordre prêche la souffrance purificatrice : recevez

*Pénitence* : Souffrance

^^  Votre ordre est sectaire et renfermé : recevez *Pénitence* :

Percer les Secrets

^^  Votre ordre requiert d'importants sacrifices : recevez

*Pénitence* : Offrandes

^^  Votre ordre croit en l'ordalie et la guerre sainte : recevez

*Pénitence* : Victoire

# ACTIONS DE BASE

## TAILLER EN PIÈCES (FOR)

Quand vous attaquez un ennemi en mêlée, jetez 2d6+FOR. Sur 10+, vous infligez vos dégâts à l'ennemi et évitez son attaque. Vous pouvez choisir d'infliger +1d6 dégâts en vous exposant à l'attaque ennemie. Sur 7-9, vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais vous subissez une riposte.

## SAIVE (DEX)

Quand vous visez et tirez sur un ennemi à distance, lancez 2d6+DEX. Sur 10+, c'est un coup au but, infligez vos dégâts. Sur 7-9, infligez vos dégâts et choisissez une option:  
 - vous vous exposez au danger pour tirer (au choix du MJ)  
 - vous tirez au jugé : -1d6 dégâts  
 - vous devez vous y reprendre à plusieurs fois : épuisez 1 munition

## DÉFIER LE DANGER

Quand vous agissez malgré une menace imminente ou que vous subissez une catastrophe, décrivez la façon de vous y prendre et lancez 2d6...  
 +FOR si vous passez en force  
 +DEX si vous agissez rapidement ou évitez le danger  
 +CON si vous endurez ce qui vous arrive  
 +INT si vous faites preuve d'ingéniosité  
 +SAG si vous usez de patience ou de volonté  
 +CHA si vous usez de vos charmes ou d'un talent de société  
 Sur 10+ vous parvenez à vos fins sans subir le danger. Sur 7-9 vous trébuchez, hésitez ou flanchez: le MJ vous présente une situation qui empire, un marché pénible ou un choix désagréable.

## ÉTALER SA SCIENCE (INT)

Quand vous faites appel à votre savoir concernant quelque chose, lancez 2d6+INT. Sur 10+, le MJ vous dira quelque chose d'intéressant et d'utile à ce sujet. Sur 7-9, le MJ vous indiquera juste quelque chose d'intéressant; à vous de le rendre utile. Le MJ peut vous demander "comment le sais-tu?". Dites-lui tout de suite la vérité.

## DÉFENDRE (CON)

Quand vous défendez une personne, un objet ou un endroit d'une attaque, lancez 2d6+CON. Sur 10+, retenez 3. Sur 7-9, retenez 1. Aussi longtemps que vous défendez, dès lors que vous (ou ce que vous protégez) subissez une attaque, vous pouvez dépenser 1 pour choisir l'une des options suivantes:  
 - redirigez vers vous l'attaque ennemie  
 - diminuer de moitié l'effet ou les dégâts de l'attaque  
 - offrir à un allié un avantage de +1 sur sa prochaine action envers l'attaquant  
 - infliger autant de dégâts que votre niveau à l'adversaire

## DISCERNER LA RÉALITÉ (SAG)

Lorsque vous observez attentivement une situation ou une personne, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, posez 3 questions de la liste ci-dessous. Sur 7-9, posez-en une. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

- Que s'est-il passé ici récemment ?
- Que va-t-il se passer ?
- A quoi dois-je être attentif ?
- Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?
- Qui est vraiment maître de la situation ici ?
- Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ?

## NÉGOCIER (CHA)

Quand vous négociez avec un PNJ et que vous avez une monnaie d'échange, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, il fera ce que vous demandez à condition que vous promettiez d'abord de faire ce qu'il désire. Sur 7-9, il fera ce que vous demandez si vous apportez immédiatement la preuve que vous tiendrez parole.

## AIDER OU GÊNER (LIEN)

Quand vous aidez ou gênez quelqu'un, lancez 2d6+LIEN. Sur 10+, il reçoit, au choix, +1 ou -2 à son prochain jet. Sur 7-9, le modificateur est identique mais vous vous exposez également au danger, à une riposte ou à un coût.

MATÉRIEL	CHARGE MAX	+ FOR =	Po	
	POIDS	CONSOMMABLES		POIDS
		_____	○○○○○ ○○○○○	
		_____	○○○○○ ○○○○○	
		_____	○○○○○ ○○○○○	
		_____	○○○○○ ○○○○○	
		_____	○○○○○ ○○○○○	
		_____	○○○○○ ○○○○○	
		_____	○○○○○ ○○○○○	
		_____	○○○○○ ○○○○○	
POIDS TOTAL				

## ACTIONS AVANCÉES

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

### L'ÉLU

Choisissez un miracle. Il vous est accordé comme s'il était d'un niveau inférieur.

### REVIGORER

Quand vous soignez quelqu'un, il reçoit +2 à son prochain jet de dégâts.

### PESÉE DES ÂMES

Quand quelqu'un pousse son dernier soupir en votre présence, il ajoute +1 à son jet de dés.

### SÉRÉNITÉ

Quand accomplissez un miracle, vous ignorez la première pénalité de -1 d'autres miracles continus en cours.

### PREMIERS SOINS

Le miracle Apaisement compte dorénavant comme une prière et ne compte plus dans la limite de niveaux des miracles.

### INTERVENTION DIVINE

Quand vous communiquez, retenez 1 et perdez ce que vous reteniez. Dépensez 1 quand un allié ou vous-même subissez des dégâts au nom de votre Seigneur et celui-ci intervient par une manifestation appropriée (un souffle de vent soudain, une chute providentielle, un éclair de lumière) et annule les dégâts.

### PÉNITENT

Quand vous encaissez des dégâts et supportez la douleur, vous pouvez choisir de subir +1d4 dégâts (ignorez l'armure). Si vous le faites, vous avez +1 la prochaine fois que vous accomplissez un miracle.

### POUVOIR

Quand vous accomplissez un miracle, sur un 10+ vous pouvez opter pour un effet de la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez doubler l'effet ou le nombre de cibles du miracle.

### GUIDE SPIRITUEL

Quand vous sacrifiez quelque chose de valeur au Très-Haut et que vous priez pour un conseil, votre divinité vous dit ce qu'il souhaiterait vous voir faire. Si vous le faites, marquez 1 PX.

### PROTECTION DIVINE

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 2 armure.

### SOIGNEUR DÉVOUÉ

Quand vous soignez les blessures de quelqu'un d'autre, ajoutez votre niveau au montant soigné.

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

### ONCTION

Requiert : L'Élu.

Choisissez un miracle. Il vous est accordé comme s'il était d'un niveau inférieur, en plus de celui déjà choisi pour l'Élu.

### APOTHÉOSE

Après avoir choisi cette action et la première fois que vous vous retirez en prière (conformément à votre liturgie), choisissez un attribut associé à votre Saint Patron (une coupe de jouvence, des ailes en saphir, un troisième oeil extra-lucide...). Quand vous émergez de votre prière, votre être définitivement doté de cet attribut.

### LE FAUCHEUR

Après un combat, lorsque vous prenez le temps de dédier votre victoire à votre Saint Patron et de consacrer les morts, vous avez +1 à votre prochain jet.

### PROVIDENCE

Remplace : Sérénité.

Vous ignorez la pénalité de -1 pour deux miracles que vous maintenez.

### SOINS SUPERIEURS

Requiert : premiers soins.

Soins compte dorénavant comme une prière et ne compte plus dans la limite de niveaux des miracles.

### INVINCIBILITÉ DIVINE

Remplace : Intervention divine.

Quand vous communiquez, retenez 2 et perdez ce que vous reteniez. Dépensez 1 quand un allié ou vous-même encaissez des dégâts au nom du Très-Saint et celui-ci intervient par une manifestation appropriée (un souffle de vent soudain, une chute providentielle, un éclair de lumière) et annule les dégâts.

### MARTYR

Remplace : Pénitent

Quand vous encaissez des dégâts et supportez la douleur, vous pouvez choisir de subir +1d4 dégâts (ignorez l'armure). Si vous le faites, vous avez +1 la prochaine fois que vous accomplissez un miracle et ajoutez votre niveau aux dégâts que ce miracle soigne ou inflige.

### ARMURE DIVINE

Remplace : Protection Divine.

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 3 armure.

### PLEINS POUVOIRS

Requiert : Pouvoir.

Quand vous obtenez 12+ en accomplissant un miracle, vous pouvez doubler les effets ou le nombre de cibles de votre miracle.

### MULTICLASSE - NOVICE

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

## Prières

Chaque fois que vous communiquez, vous avez de nouveau accès à toutes vos prières sans avoir à les compter dans la limite de niveau des miracles.

### ☐ LUMIÈRE Continu

Un objet que vous touchez brille d'une lumière divine, aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible mais a l'allure d'une torche ordinaire. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Tant que ce miracle est maintenu, vous avez -1 pour accomplir un autre miracle.

### ☐ CONSÉCRATION

La nourriture ou l'eau que vous avez en main au moment de la prière est consacré par votre divinité. En plus d'être bénite ou maudite, la substance est purifiée de toute souillure ordinaire.

### ☐ CONSEIL

Le symbole de votre divinité apparaît devant vous et vous indique le chemin ou l'action que votre divinité aimerait voir entreprendre, puis disparaît. Ce message est exclusivement signifié; vos moyens de communiquer par cette prière sont extrêmement limités.

## Miracles de Niveau 1

### BÉNÉDICTION

Votre divinité se penche sur un combattant de votre choix: celui-ci reçoit +1 continu pour toute la durée du combat tant qu'il y participe. Tant que vous maintenez ce miracle, vous recevez -1 lorsque vous accomplissez un autre miracle.

### APAISEMENT

Soignez un allié que vous touchez d'1d8 dégâts. Les blessures se referment et la douleur cesse.

### ARME MAGIQUE Continu

L'arme que vous brandissez quand vous accomplissez ce miracle inflige +1d4 dégâts jusqu'à ce que vous révoquiez ce miracle. Tant que vous maintenez ce miracle, vous recevez -1 pour accomplir un autre miracle.

### SANCTUAIRE

Alors que vous accomplissez ce miracle, vous marchez autour de l'endroit que vous consacrez à votre Saint patron. Tant que

vous restez dans cette zone, vous savez quand quelqu'un agit dans le sanctuaire avec malveillance (y compris y entrer avec des intentions nuisibles). De plus, quiconque reçoit des soins dans le sanctuaire récupère +1d4 PV.

### PARLER AUX MORTS

Vous pouvez parler brièvement avec un cadavre. Il répondra à trois de vos questions du mieux qu'il peut, selon ce qu'il a appris de son vivant ou après sa mort.

### TÉLÉPATHIE

Vous formez un lien télépathique vous permettant de discuter par la pensée avec une personne que vous touchez. Vous ne pouvez avoir qu'un seul lien télépathique à la fois.

### CHARME

La personne (ni animal, ni monstre) que vous touchez pendant l'exécution du miracle vous considère comme un ami jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou que vous lui prouviez le contraire.

## Miracles de Niveau 3

### SOINS

Soignez un allié que vous touchez de 2d8 dégâts. L'hémorragie cesse et les fractures sont réduites.

### OBSCURITÉ Continu

La zone que vous regardez devient miraculeusement obscure. Tant que vous maintenez ce miracle, vous avez -1 pour accomplir un autre miracle.

### CAUSER LA PEUR Continu

Choisissez une cible que vous voyez et un objet proche. La cible est effrayée par l'objet tant que vous maintenez le miracle. Sa réaction dépend d'elle: fuir, paniquer, implorer, combattre. Vous ne pouvez pas affecter des cibles dont l'intelligence est inférieure à celle d'un animal (automates, morts-vivants, constructions magiques, etc.). Tant que vous maintenez ce miracle, vous recevez -1 lorsque vous lancez un autre miracle.

### PARALYSIE

Choisissez une cible que vous voyez. Elle peut parler mais ne peut agir tant que vous la gardez en vue et que vous n'accomplissez pas un autre miracle. Ce miracle s'arrête si votre cible subit des dégâts quelle qu'en soit la cause.

### SUSTENTATION

Vous pouvez passer le reste de la journée sans consommer de nourriture ni d'eau.

### CLAIRVOYANCE Continu

Vous voyez la véritable nature de toute chose sur laquelle votre regard se pose. Vous percez les illusions et voyez les choses cachées. Le MJ vous décrira la zone en ignorant les illusions et tromperies, magiques ou autres. Tant que vous maintenez ce miracle, vous avez -1 pour accomplir un autre miracle.

## Miracles de Niveau 5

### RÉVÉLATION

Votre Saint Patron répond à vos prières en vous conférant un moment de compréhension absolue. Le MJ vous éclairera sur la situation actuelle. Si vous tenez compte de cette information pour agir, vous avez +1 à cette action.

### GUÉRISON

Soignez un allié que vous touchez de 3d8 dégâts.

### DIVINATION

Nommez une personne, un lieu ou une chose dont vous voulez apprendre quelque chose. Dieu vous en donne une vision aussi claire et nette que si vous étiez sur place.

### CONTAGION Continu

Choisissez une créature que vous voyez. Celle-ci souffre d'une maladie de votre choix tant que vous maintenez ce miracle. Dans ce cas, vous avez -1 pour accomplir un autre miracle.

### PAROLE DES SANS VOIX

Ce miracle vous permet de parler aux esprits qui habitent les objets. Un objet inanimé que vous touchez de cette façon répondra à 3 de vos questions du mieux qu'il peut.

### EMPRISONNER L'ÂME

Vous emprisonnez l'âme de la créature mourante dans une gemme. La créature piégée est consciente de son emprisonnement mais vous pouvez négocier ou utiliser des miracles ou d'autres effets pour la manipuler. Toutes les actions à l'encontre de la créature piégée se font à +1. Vous pouvez libérer l'âme à tout moment mais jamais la piéger de nouveau.

## Miracles de Niveau 7

### MOT DE RAPPEL

Accomplissez ce miracle en choisissant un mot. La première fois que vous prononcerez ce mot, vous et tout allié qui vous touche serez immédiatement renvoyé à l'endroit où vous avez choisi le mot. Cela ne peut concerner qu'une seule destination à la fois. Tout nouveau mot de rappel choisi annule aussitôt le précédent.

### RÉGÉNÉRATION

Soignez un allié que vous touchez d'un nombre de points de dégâts équivalent à votre maximum de PV.

### NUIRE

Touchez un ennemi pour le frapper de la colère divine: infligez-lui 2d8 dégâts et recevez vous-même 1d6 dégâts (les deux ignorent l'armure).

### AMPUTATION Continu

Désignez un des appendices de la cible, comme un bras, un tentacule ou une aile. Cet appendice tombe sans causer de blessures mais tout en restant très douloureux. Cette amputation peut, par exemple, empêcher une créature ailée de décoller ou un taureau de vous encorner. Tant que vous maintenez ce miracle, vous avez -1 pour accomplir un autre miracle.

### MARQUE DE DIEU

Choisissez une créature impie dont vous connaissez le vrai nom. Ce miracle crée une rune sur une surface choisie qui tuera cette créature si jamais elle la lit.

### CONTRÔLE CLIMATIQUE

Priez pour du soleil, de la pluie, du vent, ou de la neige. D'ici un jour ou deux, votre divinité répondra. Le temps changera selon vos souhaits et se maintiendra pendant quelques jours.

## Miracles de Niveau 9

### TEMPÊTE VENGERESSE

Votre Saint patron vous envoie une manifestation climatique surnaturelle de votre choix. Une pluie de sang ou d'acide, des nuages d'âmes torturées, un vent à emporter les bâtiments, tout ce que vous pouvez imaginer : demandez-le et cela viendra.

### RESTAURATION MIRACULEUSE

Désignez un événement dans le passé de votre cible. Toutes les conséquences de cet événement, comme les dégâts, l'empoisonnement, la maladie, les effets magiques, s'achèvent et se réparent.

### CONSUMER LA NON-VIE

Le mort-vivant sans esprit que vous touchez est détruit et son énergie mortelle est transférée pour vous soigner ou l'un des alliés que vous touchez. Le nombre de dégâts soignés est égal au nombre de PV qu'il restait au mort-vivant.

### PRÉSENCE DIVINE Continu

Toutes les créatures doivent vous demander l'autorisation de vous approcher et vous devez leur répondre oralement. Sans votre autorisation, ils encaissent +1d10 dégâts à chaque fois qu'ils subissent des dégâts en votre présence. Tant que vous maintenez ce miracle, vous avez -1 pour accomplir un autre miracle.

### PLAIES Continu

Nommez une cité, une ville, un campement ou tout autre endroit où vivent des gens. Tant que vous maintenez ce miracle, cet endroit subit une plaie correspondant au domaine de votre Saint patron (sauterelles, mort des premiers nés, etc.). Tant que vous maintenez ce miracle, vous avez -1 pour accomplir un autre miracle.