

Ch.15 Divination.

Sommaire :

XV-A. Les fidèles.	1
XV-A-1. Les fidèles de Merin.	2
XV-B. La foi temporaire et Aura de foi.	2
XV-B-1. La foi temporaire.....	2
XV-B-2. Aura de foi et croyants.....	2
XV-B-3. Féal/X.	3
XV-C. Les miracles.	3
XV-C-1. Cultes.	3
XV-C-2. Aspects des miracles.	3
XV-C-3. Nombre maximal de miracles par fidèle.....	4
XV-D. Actions et lancement de miracles.	4
XV-E. Accomplir un miracle.	4
XV-E-1. Combien de miracles un fidèle peut-il accomplir lors d'un même tour ?.....	4
XV-E-2. L'appel.	4
XV-E-3. Choix de la cible.	4
XV-E-4. Divination et Vol.....	5
XV-E-5. Calcul de la difficulté.....	5
XV-E-6. Application de la Ferveur.....	5
XV-E-7. Renforcement du lien.	5
XV-E-8. Application de la censure.	5
XV-E-9. Vérification de la distance.....	5
XV-E-10. Test de divination.	5
XV-E-11. Application des effets du miracle.....	6
XV-F. Exemple de divination.	6
XV-F-1. Tour 3 : phase mystique.	6
XV-F-2. Tour 4 : phase d'activation.....	6
XV-G. Les litanies.	7
XV-H. Les Reliques.	7
XV-I. Moine-guerrier et différences avec un Fidèle pur.	7

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés.



Le principal intérêt des fidèles lors d'une partie de Confrontation réside dans leur faculté d'accomplir des miracles. Un fidèle ne peut faire que les miracles qui lui ont été attribués au moment de la constitution des armées. Ces miracles n'ont pas de valeur (en PA) mais le fidèle est limité dans le nombre de miracles qu'il peut maîtriser.

Il est toutefois possible d'inclure un fidèle sans aucun miracle dans une armée. Son rôle consiste alors à neutraliser les fidèles adverses par l'application de la censure.

XV-A. Les fidèles.

Tous les combattants dotés d'une spirale de foi sont des fidèles. Il existe cependant plusieurs types de fidèles.

Les fidèles dits **purs** ont consacré leur existence à la foi de leur peuple.

Les **Moines-guerriers** sont d'ardents défenseurs de leur foi qui ont mis leur ferveur à profit pour devenir de redoutables combattants. Les Moines guerriers sont identifiables grâce à la compétence « Moine guerrier » inscrite sur leur carte de références.

Les fidèles purs et les Moines guerriers peuvent être de deux types différents.

Les fidèles dits **orthodoxes** représentent la majorité des prêtres et officiers des différents cultes en vigueur sur Aarklash. Ces fidèles tirent leur puissance de la présence des croyants de leur peuple autour d'eux.

À l'inverse, quelques fidèles qualifiés d'**iconoclastes** se servent de la foi de leurs adversaires pour la retourner contre eux et servir leurs sombres divinités.

XV-A-1. Les fidèles de Merin.

Les fidèles de Merin ont une relation avec leur divinité plus forte que celles des fidèles des autres cultes. Pour représenter ceci, ils bénéficient tous de la compétence « Illuminé » (voir XIX-B-65).

XV-B. La foi temporaire et Aura de foi.

XV-B-1. La foi temporaire.

(photos/schémas)

Les fidèles tirent la foi nécessaire à la réalisation de leurs miracles de la présence des croyants sur le champ de bataille. En termes de jeu, cette énergie est symbolisée par des **points de foi temporaire** (FT) qui sont utilisés pour permettre aux fidèles d'accomplir des miracles.

La FT des fidèles est calculée à chaque nouveau tour, lors de la phase mystique ; elle peut donc varier d'un tour à l'autre. Elle dépend du rang du fidèle, de son type et du nombre de croyants dans son **aura de foi**. La valeur associée au culte du fidèle sur sa carte de références (dans la section compétences) indique le rayon (en cm) de l'aire dans laquelle les croyants doivent se trouver pour que le fidèle puisse bénéficier de leur foi.

Exemple : *Viraë, la prêtresse fianna, possède la compétence « Fidèle de Danu/12,5 ». Cela signifie que son aura de foi couvre un rayon de 12,5cm autour de son socle.*

XV-B-2. Aura de foi et croyants.

Le terme **croyant** désigne tout combattant pris en compte dans le calcul de la FT d'un fidèle. Sauf exception liée à un effet de jeu, les combattants suivants ne sont jamais considérés comme des croyants :

- Combattants dont la Discipline est notée « - » (Morts-vivants et Constructs, par exemple).
- Apatrides.
- Êtres élémentaires (Familiers et Élémentaires).

Les autres combattants peuvent être considérés comme des croyants en fonction du type du fidèle concerné. Les fidèles **orthodoxes** considèrent comme des croyants tous les combattants **de leur peuple et de leur camp**, y compris les mercenaires s'ils sont issus du même peuple qu'eux. Les fidèles **iconoclastes** considèrent comme des croyants **tous les combattants adverses**.

Lors de chaque phase mystique, les joueurs calculent la FT de chacun de leurs fidèles pour le tour à venir. Au début de la phase, la FT de chaque fidèle est ramenée à 0, même s'il reste des points du tour précédent. Le calcul est ensuite effectué comme suit pour chaque fidèle. En fonction de son type et de son rang, un fidèle génère un certain nombre de points qui s'ajoutent à sa FT.

Pénalité de corps à corps : Si un fidèle **pur** se trouve au contact d'un adversaire au moment de calculer sa FT, il génère pour lui-même un point de FT de moins que la normale. Cette restriction ne s'applique pas aux Moines-guerriers.

F.T Générée par les fidèles				
Foi	Dévo	Zélate	Doyen	Avatar
Fidèle pur	2	3	4	7
Moine-guerrier	1	2	3	6

En plus de ces points, les croyants situés dans l'aura de foi du fidèle lui rapportent aussi de la FT en fonction de leur nombre et du rang du fidèle.

- Dévo : 1 point de FT par tranche, même incomplète, de trois croyants.
- Zélate : 1 point de FT par tranche, même incomplète, de deux croyants.
- Doyen et Avatar : 1 point de FT par croyant.

Le fidèle lui-même n'est pas comptabilisé dans ce calcul. En revanche, s'il se trouve dans l'aura de foi d'un autre fidèle, il peut entrer en compte dans le calcul de la FT de celui-ci.

Exemple : *Quatre croyants se trouvent dans l'aura de foi d'un Dévo. Ils représentent deux tranches de trois croyants et fournissent par conséquent deux points de FT supplémentaires au fidèle.*

Les fidèles commencent la partie avec une FT égale à leur FOI.

Exemple : *Un magistrat du Griffon est un Dévot Moine-guerrier doté des Aspects suivants: Création/1; Altération/0; Destruction/1. Au début de la partie, sa FT est de $1 + 0 + 1 = 2$.*

XV-B-3. Féal/X.

Certains profils sont dotés de la compétence « Féal/X ».

Ces combattants ne génèrent pas de la FT comme les autres croyants pour les fidèles orthodoxes de leur camp.

Si un Féal se trouve dans l'aura de foi d'un fidèle de son camp, il n'est pas comptabilisé avec les autres croyants. Au lieu de cela, il augmente directement la FT du fidèle d'un nombre de points égal à X. Si un tel croyant est présent dans l'aura de foi de plusieurs fidèles, Féal/X s'applique à tous.



Attention : *un Féal est comptabilisé par tous les Fidèles amis, même s'ils sont Iconoclastes.*

Si un fidèle possède lui-même cette compétence, la valeur X de celle-ci ne s'ajoute pas à sa FT, mais seulement à celle des fidèles orthodoxes de son camp dans l'aura de foi desquels il se trouve.

Pour les Iconoclastes, les ennemis dotés de la compétence « Féal/X » sont considérés comme des croyants normaux (le calcul de leur FT ne tient pas compte de la compétence).

Exemple : *Sered est un Zélote, Moine guerrier, orthodoxe et doté de Fidèle de Merin/12,5. Au moment de calculer sa FT, huit croyants sont à 12,5cm ou moins de lui. Parmi ces croyants se trouve un thallion du Griffon doté de la compétence « Féal/1 ». La FT de Sered est calculée de la façon suivante:*

En tant que Zélote Moine-guerrier, Sered génère 2 FT.

Le thallion du Griffon génère 1 FT grâce à Féal/1.

En tant que Zélote, Sered gagne 1 FT pour chaque tranche, même incomplète, de 2 croyants dans son aura de foi. Les sept autres croyants génèrent donc 4 FT de mieux.

Sered dispose donc d'une FT de $2 + 1 + 4 = 7$.

XV-C. Les miracles.

Tout comme les magiciens avec leurs sortilèges, les fidèles doivent apprendre les miracles qu'ils tenteront d'accomplir au cours de la partie. Toutefois, un fidèle ne peut pas apprendre n'importe quel miracle. De même, il ne peut en retenir qu'un nombre limité.

XV-C-1. Cultes.

Chaque miracle est lié à un ou plusieurs cultes. L'accessibilité d'un miracle dépend de son culte.

Chaque peuple révère un ou plusieurs dieux ; les Akkylanniens prient Merin l'Unique, les Sessairs vénèrent la déesse Danu et les gobelins adorent le dieu Rat. Pour pouvoir apprendre un miracle lié à un culte spécifique, un fidèle doit lui-même appartenir à ce culte.

Exemple : *Un miracle lié au culte de Danu ne peut être appris que par un fidèle de Danu.*

Certains miracles sont liés à l'une des trois voies d'Alliance : les Méandres des Ténèbres, les Voies de la Lumière et les Chemins du Destin. Un miracle lié à un culte d'Alliance peut être appris par n'importe quel fidèle appartenant à un peuple issu de la même voie d'Alliance.

Exemple : *Un miracle des Voies de la Lumière peut être appris par n'importe quel fidèle des peuples suivants : Lions d'Alahan, Griffons d'Akkylannie, elfes cynwälls, nains de Tir-Nâ-Bor, Keltois du clan des Sessairs et Sphinx.*

Les miracles associés au **culte universel** peuvent être appris par n'importe quel fidèle, quels que soient son peuple et ses cultes.

XV-C-2. Aspects des miracles.

Chaque miracle est associé à trois valeurs d'Aspects représentées sur la spirale de la foi, au sommet de sa carte. Pour apprendre un miracle, un fidèle doit posséder, dans chacun des trois Aspects, une valeur supérieure ou égale à celle du miracle.

Exemple : *Le miracle « Vigueur de la déesse » est associé aux aspects suivants: Création/1; Altération/1; Destruction/0. Pour pouvoir l'apprendre, un fidèle doit avoir une valeur d'au moins 1 en Création et en Altération.*

XV-C-3. Nombre maximal de miracles par fidèle.

Un fidèle **pur** peut posséder un nombre maximal de miracles égal à $(rang + 1) \times 2$.

Un **Moine-guerrier** peut posséder un nombre maximal de miracles égal à $rang + 1$.

Exemples : *Orhain l'érudite est un dévot (rang 1). Il peut donc posséder $(1 + 1) \times 2 = 4$ miracles. Sered est un zélote Moine-guerrier (rang 2). Il peut donc posséder $2 + 1 = 3$ miracles.*

XV-D. Actions et lancement de miracles.

Appeler un miracle est une action cumulative, même si certains miracles doivent être appelés en-dehors de la phase d'Activation (phase Stratégique, phase de Combat....). Quel que soit le moment où un miracle doit être appelé, il est pris en compte lors de l'activation avec l'exception suivante :

Un fidèle peut effectuer un engagement (mais pas une charge) sur un combattant ennemi, à condition de ne pas dépasser MOU cm, et appeler des miracles avant et/ou après son engagement. Si un test de Courage est nécessaire pour pouvoir assaillir sa cible, il doit être effectué avant tout appel.

Note : *cela signifie qu'un fidèle est dans la situation suivante :*

A partir du moment où il a déjà appelé un (ou plusieurs) miracle, un fidèle ne peut pas effectuer de déplacement de plus de MOU cm, ni de déplacement à couvert.

Si le fidèle s'est déplacé de plus de MOU cm durant son activation ou s'il a effectué une charge ou un déplacement à couvert, il ne peut plus appeler aucun miracle jusqu'à la fin du tour (mais peut continuer à faire de la censure normalement).

XV-E. Accomplir un miracle.

La plupart des miracles doivent être accomplis au moment de l'activation du fidèle. Cependant, certains miracles particuliers doivent être lancés lors d'autres phases. Lorsque c'est le cas, cela est mentionné sur la carte du miracle.

Pour tenter d'accomplir un miracle, un fidèle doit posséder une FT au moins égale à la ferveur du miracle.

XV-E-1. Combien de miracles un fidèle peut-il accomplir lors d'un même tour ?

Un fidèle ne peut lancer un même miracle qu'une seule fois par tour. A chaque fois qu'un fidèle lance un miracle, sa FT diminue. Cependant, tant qu'il lui reste suffisamment de points, un fidèle peut tenter d'accomplir des miracles.

XV-E-2. L'appel.

Lorsqu'un fidèle tente d'accomplir un miracle, il procède à un rituel nommé « appel ». En termes de jeu, l'appel se déroule en plusieurs étapes successives.

1. Choix de la cible.
2. Calcul de la difficulté.
3. Application de la ferveur.
4. Renforcement du lien (si le joueur le souhaite).
5. Application de la censure (si l'adversaire le souhaite).
6. Vérification de la distance.
7. Test de divination.
8. Application des effets du miracle.

XV-E-3. Choix de la cible.

Le joueur qui contrôle le fidèle doit désigner une cible sur laquelle celui-ci possède une ligne de vue. Il n'est pas autorisé à s'assurer que la distance entre le fidèle et sa cible ne dépasse pas la portée du miracle. Le joueur doit donc évaluer la distance ; si celle-ci se révèle trop importante par la suite, le miracle sera sans effet. Les ressources utilisées seront tout de même perdues.

Appeler un miracle contre un adversaire au contact de combattants du camp du fidèle ne comporte aucun risque de toucher ces derniers. Contrairement à un tir dans la mêlée, un miracle affecte toujours la cible désignée.

Attention ! *Sauf exception, un même miracle ne peut pas être appelé avec succès sur la même cible plusieurs fois au cours d'un même tour, même s'il est appelé par plusieurs fidèles différents.*

XV-E-4. Divination et Vol.

Un fidèle peut choisir pour cible un combattant situé à un palier directement inférieur ou supérieur au sien. La distance entre le fidèle et sa cible est mesurée au sol, depuis le socle du fidèle (ou le pion le représentant) jusqu'au socle de la cible (ou le pion la représentant).

Lorsqu'un fidèle cible une figurine à un palier différent du sien, il gagne FOI-2 pour la durée de l'appel.

Un combattant en vol ne dissimule jamais un autre combattant en vol et un combattant au sol ne dissimule jamais un autre combattant au sol si le miracle provient du palier 1.



XV-E-5. Calcul de la difficulté.

La plupart des miracles ont une difficulté fixe inscrite sur leur carte. Certains sont cependant liés à une difficulté variable qui peut dépendre de divers paramètres, comme la distance entre le fidèle et sa cible ou encore une caractéristique de cette dernière. Il peut même arriver que la difficulté soit « Libre ». Cela signifie alors qu'il revient au joueur qui contrôle le fidèle de la déterminer.

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsqu'un des paramètres (difficulté, effets) d'un miracle est déterminé en fonction d'une caractéristique de la cible, c'est la valeur au moment de l'appel qui doit être prise en compte, en intégrant les éventuels modificateurs.

Exemple : Un fidèle tente d'appeler un miracle dont la difficulté est égale à l'ATT de la cible. Cette dernière est dotée d'une ATT de 4 sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui augmente cette valeur de 2 points. La difficulté du miracle est donc de 6 (4 + 2).

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsque la difficulté d'un miracle est variable (libre ou déterminée en fonction d'une caractéristique de la cible), elle ne peut pas descendre en-dessous de 5.

Exemple : Un fidèle tente de lancer un miracle dont la difficulté est égale à l'Attaque de la cible. Cette dernière est dotée de ATT=4 sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui diminue cette valeur de 3 points. La difficulté du miracle est donc a priori de 1 (4 - 3), mais elle remonte à 5, qui est le seuil minimal.



XV-E-6. Application de la Ferveur.

La Ferveur associée au miracle doit être déduite de la FT du fidèle avant de procéder à l'appel.

XV-E-7. Renforcement du lien.

(icône légendée)

Pour réaliser un miracle, un fidèle doit effectuer un test de divination. Pour ce jet, la caractéristique **Foi** utilisée par le fidèle est égale à la somme des Aspects inscrits sur sa carte de références.

Foi = Création + Altération + Destruction

Avant de procéder au test de divination, le joueur peut décider de renforcer le lien qui unit le fidèle à sa divinité pour augmenter ses chances de réussite. À cette fin, il peut dépenser des points de FT du fidèle pour lancer plusieurs d6 au moment du test de divination. Pour chaque point de FT sacrifié à cet effet, le joueur lance 1d6 supplémentaire. Il peut ainsi sacrifier autant de points de FT qu'il le désire, dans la limite de sa réserve.

XV-E-8. Application de la censure.

Lorsqu'un fidèle tente d'accomplir un miracle, l'adversaire peut désigner un (et un seul) de ses fidèles pour censurer celui qui tente l'appel. Le fidèle choisi pour appliquer la censure doit voir le fidèle à censurer.

Si ces conditions sont remplies, le fidèle peut sacrifier des points de FT pour diminuer les chances de réussite de son adversaire. Pour chaque point ainsi dépensé, le fidèle ennemi gagne FOI-1 pour la durée de l'appel.

Note : La censure n'est soumise à aucune restriction de portée, contrairement à la contre-magie.

XV-E-9. Vérification de la distance.

Une fois le miracle appelé avec succès, la distance entre le fidèle et la cible du miracle est mesurée. Si elle est supérieure à la portée du miracle, celui-ci est sans effet. Tous les points de FT précédemment utilisés sont perdus.

Si la cible se trouve à une distance inférieure ou égale à la portée du miracle, elle en subit les effets.

XV-E-10. Test de divination.

Le joueur effectue un test de divination dont la difficulté est égale à celle du miracle. Pour ce jet, il utilise la Foi de son fidèle.

Si le résultat final du jet est supérieur ou égal à la difficulté, le miracle est accompli avec succès. Dans le cas contraire, l'appel du fidèle est ignoré.

Appel au corps à corps : Si un fidèle pur se trouve au contact d'un combattant ennemi au moment d'effectuer l'appel, il gagne FOI-1 pour la durée de l'appel.

Les Moines-guerriers ne sont pas soumis à cette règle.

XV-E-11. Application des effets du miracle.

Si le miracle a été accompli avec succès, ses effets sont appliqués.

XV-F. Exemple de divination.

(photos/schémas)

La situation représentée ci-dessus met en scène une force armée d'Alahan aux prises avec des Scorpions du Syharhalna. Les Lions d'Alahan sont menés par une pythie, prêtresse de la sororité d'Azël ; les Scorpions sont commandés par un vicaire du culte d'Arh-Tolth. Au terme du troisième tour, les hostilités sont engagées.

XV-F-1. Tour 3 : phase mystique.

Chaque joueur calcule la nouvelle FT de ses fidèles.

La **pythie d'Azël** est une orthodoxe dont le rang est Dévot.

Elle est également dotée de la compétence « Moine-guerrier ». Elle génère donc 1 FT pour elle-même. Son aura de foi est de 10cm et huit croyants se trouvent dans le périmètre délimité par ce rayon. En tant que Dévot, elle bénéficie de 1 FT par tranche, même incomplète, de trois croyants, soit 3 FT dans le cas présent. Sa FT pour le quatrième tour est donc de $1 + 3 = 4$.

Le **vicaire de Dirz** est un Dévot Iconoclaste et Moine-guerrier. Il génère donc 1 FT pour lui-même. Son aura de foi est de 15cm et onze croyants se trouvent dans ce rayon. En tant que Dévot, il bénéficie de 1 FT par tranche, même incomplète, de trois croyants, soit 4 FT dans le cas présent. Sa FT pour le quatrième tour est donc de $1 + 4 = 5$.

XV-F-2. Tour 4 : phase d'activation.

Réserve de FT de la pythie d'Azël : 4.

Réserve de FT du vicaire de Dirz : 5.

La pythie d'Azël est la première combattante d'Alahan à être activée.

Annonce de l'appel : La pythie d'Azël effectue une marche, puis, le joueur Lion annonce que ce fidèle tente d'accomplir le miracle « Inspiration guerrière ».

Choix de la cible et vérification des conditions : Le joueur Lion désigne le chevalier d'Alahan comme cible. La pythie dispose d'une ligne de vue dégagée sur celui-ci et peut donc tenter d'accomplir un miracle dont il sera la cible.

Calcul de la difficulté : La difficulté du miracle est égale à $1 + \text{DEF}$ de la cible. Le chevalier ayant $\text{DEF}=5$, la difficulté du miracle est donc de $1 + 5 = 6$.

Application de la ferveur : Le miracle accompli a une Ferveur, de 2. La FT de la pythie d'Azël est donc réduite de deux points et passe de 4 à 2.

Renforcement du lien : Le miracle a une difficulté de 6 et la somme des Aspects (FOI) de la pythie d'Azël est de 2. Si le joueur Lion ne renforce pas le lien de ce fidèle, le test de divination est effectué avec 1d6 et un '4' ou plus sera nécessaire ($2 + 4 = 6$). En revanche, si le joueur Lion décide de sacrifier 1 FT pour renforcer le lien, il lancera 2d6 pour son test de divination. Il choisit de sacrifier ses deux derniers points de FT pour renforcer le lien et la FT de la pythie d'Azël passe à 0.

Application de la censure : Le vicaire de Dirz dispose d'une ligne de vue dégagée sur la pythie, il peut appliquer la censure. Le joueur Scorpion décide de sacrifier 1 FT pour censurer la pythie. La FT du vicaire de Dirz passe de 5 à 4 et la pythie gagne FOI-1 pour la durée de l'appel.

Mesure de la distance : La distance entre la pythie et le chevalier est mesurée. Celle-ci est de 6cm. La portée du miracle étant « 10cm », le test de Divination peut être tenté.

Test de divination : Le joueur Lion ayant renforcé le lien en sacrifiant 2 FT, il lance 3d6 et obtient '1', '4' et '5'. Il choisit de conserver le '5' qui donne un résultat final de $5 + 2$ (FOI de la Pythie) – 1 (censure du Vicaire) = 6. Le miracle est tout de même appelé avec succès.

Application des effets du miracle : Inspiration guerrière ayant été appelé avec succès sur le chevalier d'Alahan, celui-ci gagne la compétence « Contre-attaque » jusqu'à la fin du tour.

XV-G. Les litanies.



Attention : les cartes de miracles des pochettes Litanies et des Blisters commercialisés par RACKHAM ont dans de très nombreux cas été modifiées plus ou moins légèrement dans le cadre de cet ouvrage. Prière de vous référer aux livrets annexes pour prendre connaissance de ces changements.

Sauf exception mentionnée dans sa description, lorsqu'un des paramètres (difficulté, effet...) d'un miracle est déterminé en fonction d'une caractéristique de la cible ou du fidèle, c'est la valeur au moment de l'incantation qui doit être prise en compte, en intégrant les éventuels modificateurs.

Exemple : Un fidèle tente de lancer un miracle dont la difficulté est égale à l'Attaque de la cible. Cette dernière est dotée de $ATT=4$ sur sa carte de références, mais bénéficie d'un effet qui augmente cette valeur de deux points. La difficulté du miracle est donc de 6 ($4 + 2$).

Rappel : La compétence « Commandement/X » permet à un combattant d'utiliser la Discipline ou le Courage du commandant pour ses jets de dés. Cependant, en aucun cas les valeurs d'un commandant ne doivent être utilisées à la place de celles d'un autre combattant pour déterminer la difficulté ou l'effet d'un miracle.

Certains miracles permettent d'invoquer un combattant sur le champ de bataille, les règles génériques d'invocation sont décrites ailleurs (voir XIV-I).

XV-H. Les Reliques.

Les Reliques sont des artefacts uniques réservés aux Champions fidèles. Un fidèle ne peut posséder qu'un seul de ces objets à la fois. Les Reliques sont définies par plusieurs caractéristiques.

Le **culte** détermine l'origine de l'artefact. Une relique ne peut être utilisée que par un fidèle de la voie ou du culte correspondant. Certaines sont en outre réservées à des peuples particuliers (cette indication accompagne la mention du culte).



Les **Aspects** témoignent de l'emprise de la relique sur la réalité. Leurs valeurs sont précédées de modificateurs +/- qui s'appliquent aux Aspects du fidèle. Un fidèle ne peut pas utiliser une relique si celle-ci amène l'un de ses Aspects en dessous de 0. Ces modifications sont prises en compte et applicables pour toutes les règles du jeu.

L'**émanation** est un avantage que la relique confère à son porteur et qui reste actif durant toute la partie.

Les **prodiges** ne peuvent être mis en œuvre que lors de l'activation du fidèle, de la même façon que les miracles. Le fidèle doit dépenser une quantité de FT égale au chiffre indiqué entre parenthèses pour réaliser le prodige. Aucun test n'est nécessaire pour que celui-ci agisse et un fidèle ne peut pas être censuré lorsqu'il fait appel à un prodige. Ce type d'effet ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

XV-I. Moine-guerrier et différences avec un Fidèle pur.

Le nombre de miracles accessibles est différent :

- $(rang + 1) \times 2$ pour les fidèles purs.
- $rang + 1$ pour les Guerriers-mages.

Un Moine-guerrier peut appeler un miracle après/avant une course ou une charge.

Note : tant qu'il n'effectue pas de déplacement à couvert, un Moine-guerrier peut donc se déplacer librement au-delà de MOU cm et continuer à appeler des miracles.

Si le fidèle est un Moine-guerrier, l'assaut est considéré comme une charge si les conditions nécessaires sont remplies (voir V-C-1).

Un fidèle pur ne peut pas effectuer de charge, seulement un engagement.

Un fidèle pur gagne FOI-1 pour appeler ou censurer un miracle en corps à corps.
Un Moine-guerrier n'est pas soumis à ce malus.

Un fidèle pur subit un malus de -1 FT à la récupération de Foi temporaire en corps à corps.
Un Moine-guerrier n'est pas soumis à ce malus.

