

SACRIFICES ET PRIÈRES

ENCOURAGER LES SACRIFICES ET LES PRIÈRES

Les joueurs assistent au sacrifice du sanglier et ont l'impression qu'ils doivent le faire à plusieurs reprises, car cela s'inscrit dans le ton de la campagne. Mais il n'y a rien d'autre dans le jeu tel qu'il est écrit. Vous pouvez considérer que son effet unique est dû au fait qu'il scelle un lien avec la prophétie. Je trouve cela plutôt médiocre. Vous pourriez préférer encourager les sacrifices et les prières à tous les dieux, pour améliorer l'aspect mythologique. Au lieu d'utiliser les points de héros (du DMG), vous pouvez utiliser une règle alternative :

- A chaque niveau, un personnage remet ses Points de Foi à 0 puis gagne (Maîtrise + bonus SAG) points.
- Les Points de Foi peuvent être utilisés pour demander une faveur divine par le biais de prières et de sacrifices.
- La faveur doit être quelque chose que le dieu peut fournir à travers son portfolio.

PRIÈRES

Si les sacrifices peuvent donner lieu à des bénédictions, pourquoi pas les prières ? Bien qu'elles ne soient pas aussi fortes qu'un sacrifice, les dieux ressentent et apprécient toujours l'amour et le respect. Les gens prient les dieux tous les jours ! Les limites sont les suivantes :

- Un personnage peut prier pour obtenir la faveur ou la protection d'un dieu, respectivement comme action bonus ou comme réaction.
- Si un personnage a déjà prié un dieu lors d'une scène, il ne peut pas le prier à nouveau lors de cette scène, mais peut prier un second dieu lors de la même scène.
- Notez que les dieux n'aiment pas être en troisième position sur la liste et ne répondront pas à un troisième appel, sinon vous risqueriez fortement la défaveur.
- La bénédition du dieu doit être utilisée au cours du même tour où la prière a été effectuée.

SACRIFICES

Les sacrifices font partie du mode de vie. Ils sont faits pour honorer et remercier les dieux, pour leur demander protection et faveurs. Le fait de sacrifier à un dieu spécifique lui donne une augmentation de puissance proportionnelle à la qualité du sacrifice, et si le sacrifice lui plaît, il peut recevoir une bénédition parmi plusieurs autres. Les dieux ne savent pas toujours qui effectue un sacrifice, ni ce qui a été sacrifié. Il se présente souvent à eux comme un transfert d'amour, d'énergie ou de santé, et le dieu peut lui rendre la pareille en lui accordant une bénédition, s'il le souhaite. Il y a cependant des limitations :

- Un personnage ne peut pas bénéficier de plus d'un sacrifice par jour.
- Un sacrifice doit être fait sous forme de rituel d'une heure (un animal normal pour une faveur mineure, un animal rare pour une faveur majeure, et un sacrifice spécial (animal avec étincelle divine, créature légendaire, ennemi du dieu) pour une plus grande faveur).
- Les ennemis d'un dieu peuvent recevoir sa bénédition (il appréciera le cadeau ou ne réalisera pas qui l'a envoyé).

- Le personnage en charge du sacrifice peut faire en sorte que les membres de son petit groupe d'individus avec qui il est lié reçoivent la bénédition.
- Il utilise alors un ou plusieurs points de foi, et le MJ lui donnera un avantage correspondant.
- Cet avantage doit généralement être utilisé les jours suivants.

BÉNÉDICTIONS

La bénédition peut prendre n'importe quelle forme liée au portfolio du dieu. Les bénédictions de cette table sont typiques des héros dans le besoin, et non des adorateurs typiques qui espèrent le beau temps, des voyages sûrs et des récoltes saines. Les joueurs peuvent toujours demander au MD une bénédition moins puissante et plus banale, et peuvent souvent l'obtenir. Notez que les dieux peuvent ajuster la puissance de la bénédition en fonction de leur humeur ou de ce qu'ils pensent de ceux qui accomplissent le sacrifice.

PRIÈRES OU SACRIFICES

FAVEUR MINEURE (1 POINT DE FOI) :

- Ajoute 1d6 ou un avantage à une attaque, un test de caractéristique.
- Ajoutez un bonus de maîtrise à une compétence non maîtrisée.
- Ajoutez votre bonus de maîtrise à une sauvegarde qui ne s'applique pas normalement.
- Ajoutez 1d6 ou l'avantage à une sauvegarde.
- Gagner des points de vie temporaires égaux à votre bonus de maîtrise.
- Imposer un désavantage sur une attaque ennemie ou un test de caractéristique utilisé contre vous.

FAVEUR MAJEURE (3 POINTS DE FOI) :

- Permet d'effectuer une action de mouvement supplémentaire.
- Imposer un désavantage sur une sauvegarde ennemie contre un de vos sorts ou capacités.
- Relancer les dégâts d'une attaque, l'effet numérique variable d'un sort ou d'une capacité ou tout autre effet causé par vous. Vous pouvez choisir lequel des résultats utiliser.
- Gagnez 1 utilisation gratuite d'une capacité qui nécessite un Repos Court.
- Amener votre adversaire à relancer les dégâts d'une attaque, d'un effet numérique variable d'un sort ou d'une capacité ou d'un autre effet qui vous est causé. Vous pouvez choisir lequel des résultats à utiliser.
- Se stabiliser automatiquement.

GRANDE FAVEUR (5 POINTS DE FOI) :

- Regagnez les utilisations de capacités comme si vous aviez pris un Repos Court (ne gagnez pas les autres avantages d'un Repos Court).
- Obtenez 1 utilisation gratuite d'une capacité qui nécessite un Repos Long.
- Jouer un tour supplémentaire.
- Empêcher la mort instantanée.