

◆ Bréviaire de la Légende d'Ilburia

✠ Aux armes ! · 4 ⚡ · jet Éloquence difficile – apprise □

« Sortez vos lames ! Sus aux apostats et aux hérétiques ! »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, dégainer une arme ou sortir un objet ne prend qu'une Action Rapide (⚡) au lieu d'une Action de Mouvement (➡). Le pèlerin n'a pas besoin d'avoir son livre sacré en main pour utiliser cette Prière (et il pourra le sortir plus rapidement si c'est un succès).

✠ Détermination inébranlable · 6 ⚡ · jet Éloquence difficile – apprise □

« Aurélien Cœur de Griffon n'est pas né Empereur, mais c'est en gardant ses yeux rivés dans la lumière des Dieux et son cœur à l'abri de la peur qu'il a repris ce qui lui revenait de droit. Nous ne faillirons point ! »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne l'Avantage aux jets de Volonté pendant 1 round. De plus, si un personnage était déjà sous l'effet d'un jet raté, il peut en retenter un (en profitant de l'Avantage).

✠ L'Égide des Dieux · 7 ⚡ · jet Éloquence normal – apprise □

« La grêle de flèches des infidèles s'abattit sur les rangs des nobles troupes de l'Empire. Mais Leurs silhouettes se découpèrent au firmament, protégeant les hommes de Leur Égide scintillante. Et les traits de mort se changèrent en traits de pluie. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Confère +4 ⬇ pendant 1 round contre les attaques à distance.

✠ L'Épée des Dieux · 4 ⚡ · jet Éloquence normal – apprise □

« Épaisse était l'armure du Haut Roi Féhéride tissée de sorcellerie. Mais Ils levèrent Leurs lames de lumière à l'unisson. Et ce fut le soleil lui-même qui pourfendit l'hérétique. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne +2 ⚡ aux attaques de corps à corps pendant 1 round.

✠ L'Ultime Espoir · 10 ⚡ · jet Éloquence très difficile – apprise □

« En proie aux ténèbres, lorsque l'acier et le courage devinrent insuffisants, les Hommes prièrent à genoux. Alors Ils répondirent à l'appel. D'or resplendissant Ils étaient vêtus et d'un halo de juste colère Ils irradiaient, promesse de victoire éclatante. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, une fois dans le round, un personnage peut choisir de relancer 1 jet de Compétence, de Caractéristique ou de Chance, ou un unique dé qui ne fait partie d'aucun jet (comme un dé poison). Si pour une quelconque raison cette Prière dure plus d'un round, chaque personnage peut relancer 1 jet/dé chaque round.

◆◆◆

Joueur/euse : _____

Personnage : _____

Version : 2.1.1

✠ La Célérité des vents Jumeaux · 7 ⚡ · jet Éloquence difficile – apprise □

« Il y eut comme une bourrasque dans les cimes des pins séculaires. Les aiguilles tombèrent lorsqu'ils traversèrent la forêt, tels deux souffles vengeurs. Et dans Leur sillage doré se ruait l'armée des humains. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne +5 ⚡ pendant 1 round. Pour rappel, cela n'a pas d'effet sur les montures.

✠ La Vengeance des Dieux · 10 ⚡ · jet Éloquence très difficile – apprise □

« La vengeance des Dieux Jumeaux fut à la mesure de Leur grandeur : inéluctable et implacable. Ils firent payer le prix du sang à ceux qui s'en étaient pris au peuple élu des Hommes. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, à chaque fois qu'un humain attaque un personnage affecté au corps à corps, il subit immédiatement 1D ⚡/∞ □. Ces Dégâts sont résolus avant de résoudre l'attaque.

✠ Le Courroux des Cieux · 5 ⚡ · jet Éloquence difficile – apprise □

« Les rangs des archers de l'Empire décochèrent une pluie de flèches qui obscurcirent les cieux. Guidée par Leur simple regard, là où Il se posait s'abattait Leur implacable courroux, foudroyant les hérétiques. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne +1D en Tir pendant 1 round.

✠ Le Sang de Leurs ennemis · 15 ⚡ · jet Éloquence très difficile – apprise □

« Lorsque le premier des lieutenants honnis fut touché par l'acier, un flot carmin trahit sa faiblesse : ce qui peut saigner peut mourir ; ceux qui ont défié les Dieux le doivent ! »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, lorsqu'un personnage a blessé un adversaire, il peut immédiatement effectuer une unique attaque supplémentaire (au corps à corps ou à distance) contre ce même adversaire avec -2D. Cela ne peut se produire qu'une seule fois par personnage.

➡ Les Larmes des Dieux · 6 ⚡ · jet Éloquence normal – apprise □

« Le chevalier était tombé, et son haubert maculé de pourpre. Alors dans Leur infinie mansuétude, ils se penchèrent sur son corps brisé. Et l'eau la plus pure coula de Leurs yeux. Et le chevalier se releva indemne, prêt à reprendre le combat. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, le premier effet soignant des Points de Vie (♥) au personnage durant ce round est augmenté de 3 ♥.

►► **Vers la Victoire !** • 8 ⚡ • **jet Éloquence difficile – apprise** □

« L'armée honnie se dressait devant Eux et, prenant Leur élan, Ils se lancèrent à sa rencontre. Renouvelons ce jour, volons vers la Victoire ! Elle ne fait aucun doute car les Dieux Jumeaux sont avec nous ! »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Pendant 1 round, lorsqu'un personnage Charge, il a l'Avantage à son premier jet de Corps à corps à ce round et ne perd pas de Réaction du fait d'avoir chargé. Un cavalier effectuant une charge montée profite normalement de cette Prière, mais pas sa monture.

⚡ **Le Marteau Céleste** • 7 ⚡ • **jet Éloquence très difficile – apprise** □

« Lorsque les Dieux s'abattirent sur la cohorte Féhéride, ce fut comme si des comètes s'écrasaient dans leurs rangs. Comme des météores vengeurs qui frappèrent l'ennemi en plein cœur. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Donne +5 ⚡ à la prochaine attaque au Corps à Corps pendant 1 round. Si pour une quelconque raison cette Prière dure plus d'un round, chaque personnage obtient ce bonus à la première attaque de chaque round.

⚡ **Ni abandon, ni reddition** • 6 ⚡ • **jet Éloquence très difficile – apprise** □

« Durant la Grande Guerre, les Humains étaient en infériorité et cernés par les Féhérides et leurs scions, mais en levant les yeux aux cieux ils virent les Dieux Eux-mêmes combattre les dragons. Sous Leur regard d'or, il n'y aura ni abandon, ni reddition. »

Autant de personnages que de réussites sont affectés. Confère une Réaction (■) additionnelle pendant 1 round, lorsque c'est aux adversaires de jouer.