

## Les miracles de la foi

Un croyant possédant un grade dans sa religion peut faire appel à son dieu pour exaucer des miracles. Il possède un nombre de pouvoirs égal à 2X son score de foi. Le croyant peut choisir chaque matin les miracles qui lui seront accordés pendant la journée. Le SD à atteindre avec la compétence Prière est indiqué dans la description de chaque miracle. Il est possible d'accomplir un nombre de miracle journalier égal à son score d'esprit divisé par 2. Il débloque également un don du ciel au niveau 3 puis au niveau 5. Les dons du ciel sont tirés au hasard et ne peuvent être modifiés.

## L'Islam

L'Islam a été fondé en Arabie, au VIIème siècle, par le prophète Mahomet. L'islam enseigne d'abord et avant tout qu'il n'existe qu'un seul dieu, nommé Allah. On ne vit qu'une fois et c'est la manière dont on le fait qui détermine la place que l'on obtiendra au paradis. Les femmes sont encore considérées comme inférieures aux hommes. La polygamie est une pratique tolérée, mais uniquement pour les hommes. Le texte sacré de l'islam est Le Coran. Le lieu de culte est la mosquée qui est systématiquement sanctifiée. La prière est conduite par l'imam. Bien que l'Islam ait sa part de saints hommes, sa tradition miraculeuse est nettement moins riche que celles du Christianisme ou du Judaïsme. L'Islam s'appuie sur cinq piliers, qui sont :

### Le credo :

« Allah est le seul vrai dieu et Mahomet est son prophète »

### La prière quotidienne :

Chaque jour, les musulmans doivent prier à l'aube, à midi, dans le milieu de l'après-midi, au crépuscule et à la tombée de la nuit. Ils doivent à chaque fois se tourner en direction de La Mecque. Avant de prier, il leur faut commencer par se laver de toute impureté, physique ou morale.

### L'aumône :

Les musulmans sont censés partager leurs possessions avec les démunis.

### Le jeûne :

Au cours du ramadan, qui dure un mois lunaire, les musulmans doivent jeûner en journée. Ce jeûne est extrêmement strict : il est interdit de boire, de manger, de fumer et d'avoir des relations sexuelles de l'aube au crépuscule. Les seuls passe-droits sont accordés aux malades, aux mères allaitant, aux enfants en bas âge, aux soldats et aux voyageurs.

### Le pèlerinage (Hajj) :

Tout musulman doit se rendre à La Mecque au moins une fois dans sa vie, quelle que soit la distance qui le sépare de la ville sainte.

## LE SUNNISME

A la mort de Mahomet, Abou Bakr a pris la tête de l'islam, après avoir reçu le titre de calife, il continua à unifier la nation que Mahomet avait créée. Deux autres amis du prophète devinrent califes, mais tous deux furent assassinés. Le quatrième calife de l'Islam fut le beau-fils de Mahomet, Ali. En l'an 661, il se fit voler le pouvoir par la dynastie Omeyyade. La majorité des musulmans sont sunnites. Ils préservent la tradition de l'Islam et reconnaissent les califes « orthodoxes », c'est à dire les quatre qui ont succédé à Mahomet. Il existe quatre sectes principales au sein du mouvement sunnite : les écoles hanéfite, malikite, shafi'ite et hanbalite. Leurs divergences se trouvent principalement au niveau de l'interprétation de la loi et des cérémonies.

## LE CHI'ISME

Dix neuf ans après qu'Ali ait été détrôné par les Omeyyades, son fils Hussein défia la nouvelle dynastie. Il fut vaincu et sommairement exécuté. Les chi'ites pensent qu'Ali est le seul vrai successeur de Mahomet. Cette secte considère que la genèse de l'islam ne se limite pas à Mahomet et au Coran. Bien au contraire les imams ont reçu d'autres révélations au cours des générations qui ont suivi la mort du prophète (le terme imam est bien plus restrictif que pour les sunnites). Le premier imam fut le frère d'Hussein, Zain. Les chi'ites attendent également la venue du mahdi (ou messie) qui fera entrer le monde dans une ère de paix et de justice. Ils sont également persuadés que le texte sacré recèle de nombreux sens cachés et allégories.

## LE SOUFISME

Les soufis sont les mystiques de l'islam. Ils recherchent une relation personnelle avec Allah. On les appelle souvent fakirs ou derviches. Ils vivent dans la plus grande pauvreté et s'imposent de nombreuses privations au nom de leur dieu. Ils n'observent pas la plupart des traditions qui ont tant d'importance pour le reste des Musulmans. Les soufis sont célèbres pour leurs exploits ; marcher sur le feu, s'allonger sur une planche garnie de clou, etc. Les gens ont tendance à remarquer ce genre d'exploits et les soufis les pratiquaient déjà bien avant le Jugement.

## LES INTERDITS DE L'ISLAM

Les sectes musulmanes imposent les mêmes restrictions à leurs fidèles.

Péché	SD	Nature du péché
Mineur (+1)	3	Manquer de respect à ses parents, manger du porc, boire de l'alcool, jouer de l'argent, envier son prochain
Majeur (+2)	5	Refuser d'aider les gens dans le besoin, ne pas respecter le jeun du ramadan, ne pas prier quotidiennement
Mortel (+3)	7	Blasphémer, tuer un autre musulman, voler, se livrer à l'adultère ou l'idolâtrie

Lorsque le croyant ne respecte pas les interdits de sa religion, celui-ci doit effectuer un jet de foi pour ne pas être sanctionné immédiatement. S'il rate son jet de foi, le SD de chaque miracle est augmenté de 1 à 3 en fonction de la gravité de l'incartade.

Réussir son jet de foi ne garantit pas pour autant l'immunité au croyant et accumuler les manquements peut avoir des conséquences graves. Perte de tout ou partie des miracles que le dieu veut bien accomplir, augmentation du SD pour lancer les miracles.

Afin de se réconcilier avec son dieu, le croyant devra se dévouer à son dieu et à ses fidèles corps et âme et celui-ci consentira peut-être à lui redonner sa confiance.

## **Dons du ciel :**

- (As) Ange gardien
- (2) Bouclier de la foi
- (3) Elu
- (4) Foi inébranlable
- (5) Humilité
- (6) Longévité
- (7) Prophétie
- (8) Providence
- (9) Résistance à la magie
- (10) Robustesse
- (V) Sagesse
- (D) Sublime perception
- (R) Vitalité
- (Jok) Volonté de fer

### **Ange gardien**

Ce Don du Ciel confère une certaine protection au Croyant. Tous les jets de Tirer le prenant pour cible encourrent un malus de -2. Ce modificateur vient s'ajouter à tous ceux que la situation peut imposer.

Le Héros bénéficie même de cette aide s'il est ligoté et si on lui presse le canon d'un Colt sur la tempe !

### **Bouclier de la foi**

Grâce à ce Don du Ciel, le Croyant peut utiliser son Aptitude de Foi comme défense active, au lieu d'esquive ou de corps à corps. Le personnage doit donc défausser sa plus forte carte d'action pour y faire appel.

### **Elu**

Tout héros possédant ce Don du Ciel reçoit une pépite blanche supplémentaire au début de chaque session de jeu. Celle-ci doit obligatoirement être utilisée au cours de la partie. Dans le cas contraire, elle est perdue.

### **Foi inébranlable**

Le personnage gagne un bonus de +1 à sa Taille pour ce qui est de déterminer les blessures subies. Son physique ne change en rien, pas plus que son apparence.

### **Humilité**

Celui qui possède ce don du ciel sait faire taire son orgueil. Il peut décider au début de la session de jeu s'il l'utilisera ou non. Si oui, il ne sera jamais affecté par les tentatives de Bluff, Intimider, ou Ridiculiser. En contrepartie, il ne pourra pas non plus utiliser les compétences Bluff, Intimider, ou Ridiculiser.

### **Longévité**

Tout le monde finit un jour par rencontrer la Faucheuse et les Croyants n'ont pas le droit à un régime de faveur. Celui qui possède ce Don du Ciel, la grande roue du temps tourne plus lentement que pour les autres. Le personnage ne vieillit que d'un an tous les deux ans. Longévité fonctionne également contre les attaques magiques ayant pour effet de faire vieillir leur cible, en réduisant leur efficacité de moitié. Ce Don du Ciel n'est pas rétroactif.

### **Prophétie**

Une fois par aventure, le Croyant peut obtenir une vision de ce que réserve l'avenir. Celui-ci doit méditer/prier pendant 1D8 heures. Au terme de ce laps de temps, il recevra la prophétie dont les termes sont toujours ambigus. Un jet d'Astuce (SD : 11) est nécessaire pour l'interpréter convenablement.

### **Providence**

Le Croyant bénéficie parfois d'inspirations divines. A chaque fois qu'il va effectuer une action potentiellement dangereuse, le Marshall jète un jet d'Esprit pour le croyant (SD : 7) et doit l'avertir que cette action risque de mettre sa vie en danger si le jet est réussi.

### **Résistance à la magie**

Le Croyant qui possède ce Don du Ciel bénéficie d'une résistance importante à la magie. Le SD de tous les sorts prenant le Croyant pour cible est augmenté de +2 (négatifs comme positifs)

### **Robustesse**

Le Croyant qui possède ce Don du ciel ne tient pas compte des malus infligés par ses blessures tant qu'il n'atteint pas 3 niveaux dans une localisation. Cela inclus les malus mais également les jets de Vigueur à effectuer.

### **Sagesse**

Le Croyant bénéficie d'un bonus de +2 à ses d'Astuce et de Savoir.

### **Sublime perception**

Tout Croyant possédant ce Don du Ciel bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Perception.

### **Vitalité**

Le Croyant possédant ce Don du Ciel est quasiment immunisé contre les maladies, infections, virus et poisons. Il bénéficie d'un bonus de +5 en ce sens si un jet de vigueur est demandé. Pour les afflictions n'autorisant pas de jet, il a le droit d'en faire un avec un SD égal à 9 pour lequel il ne bénéficie pas de bonus.

### **Volonté de fer**

Le Croyant bénéficie d'un bonus de +2 pour résister aux tentatives de Bluff, Intimider, ou Ridiculiser. Les attaques magiques visant à influencer ses choix s'accompagnent en plus d'un malus de +2 pour les lancer contre le Croyant.

## **Miracles :**

### **Acte de foi**

SD : 9

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : Le Croyant

Effet : Permet de substituer son Trait d'Âme à n'importe quel autre Trait pour un seul jet de Trait ou d'Aptitude.

### **Aide morale**

SD : Spécial

Vitesse : 1

Durée : Immédiate

Portée : 1 mètre / niveau de maîtrise

Effet : Permet d'aider un compagnon qui a raté un jet de tripes en réussissant un jet de foi correspondant au SD raté.

### **Apaisement**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 round / niveau de maîtrise

Portée : Contact

Effet : Annule les malus dus aux blessures durant toute la période d'effet du miracle.

### **Armure de justice**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : Le Croyant

Effet : Permet de soustraire le résultat du jet de Foi aux points de dégâts encaissés, les effets secondaires des attaques sont eux aussi annulés (venin, poison...)

### **Aura de bien-Etre**

SD : 5

Vitesse : 2

Durée : 10 minutes / niveau de maîtrise

Portée : Contact

Effet : Protège le personnage totalement contre le froid ou le chaud. Le Croyant peut affecter un individu par Succès au jet d'invocation.

### **Baragouinage**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 5 rounds / niveau de maîtrise

Portée : 10 mètres / niveau de maîtrise

Effet : Empêche toute communication dans l'aire d'effet, et entre l'intérieur et l'extérieur de cette aire.

### **Bénédictio**

SD : 7

Vitesse : 1 minute

Durée : Jusqu'au coucher du soleil

Portée : 10 mètres

Effet : Confère un bonus de +1 au jet de personnages bénis, qui ignorent également le 1° niveau de blessure essuyé. Le Croyant peut affecter un individu par point de Foi.

### **Calme Plat**

SD : 5

Vitesse : 1 minute

Durée : Permanente

Portée : 1 mile / niveau de maîtrise

Effet : Permet au Croyant de modifier le climat. Il peut le calmer d'un niveau par Succès obtenu, ou bien l'empirer d'un niveau tous les deux Succès obtenus.

Ciel dégagé / Quelques nuages / Pluie fine / Pluie / Pluie battante / Violent orage / Ouragan

### **Carcan**

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 3 rounds

Portée : 5 mètres / niveau de maîtrise

Effet : Pour chaque Succès obtenu, le Croyant peut réduire l'Aptitude de sa cible d'un point, jusqu'à un minimum de 1. Le Miracle Carcan ne peut être jeté qu'une seule fois en même temps sur un même individu.

### **Cécité**

Vitesse : 1

SD : Opposé

Portée : 10 mètres

Durée : 1 round / 2 niveaux de maîtrise

Effet : La victime de ce Miracle doit effectuer un jet de Vigueur opposé au jet d'invocation. En cas d'échec, la cible subit un malus de -6 à tous ses jets de Traits ou d'Aptitudes, plus un malus de -4 pour les attaques à distance, pour un total de -10.

### **Chant de Guerre**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Spéciale

Portée : A portée de voix

Effet : Ce Miracle affecte le Croyant et un de ses compagnons par point de Foi. Le Croyant peut ainsi faire bénéficier les personnes affectées d'un des effets suivant : un bonus de +2 à tous les jets de Tripes, un bonus de +2 aux jets de Combat ou bien de ne pas tenir compte d'un niveau de pénalité de blessure. Il peut choisir, une seule et unique fois, un de ces effets par Succès obtenu. Le Croyant peut chanter pendant 5 minutes, au-delà il lui faut réussir un jet de Vigueur Fastoche (3) pour le prolongé de 5 minutes. Le SD augmente de +1 pour chaque tranche de 5 minutes supplémentaires. Le Croyant ne peut pas invoquer d'autres Miracles pendant qu'il chante, mais peut effectuer toutes autres tâches ne nécessitant pas de parler. Un personnage Dur de la Feuille doit réussir un jet de Perception Fastoche (3) afin d'entendre le Chant de Guerre.

### **Confession**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 minute / niveau de maîtrise

Portée : 3 mètres

Effet : La cible doit effectuer un jet d'Âme opposé à la Foi du Croyant, chaque Succès obtenu majorant le SD de +2. Si la cible est croyante, elle voit son SD augmenté de +2 (+4 si elle est de même confession)

En cas d'échec, la cible se trouve dans l'incapacité de mentir, elle peut toutefois omettre certaines choses ou bien choisir ses mots. Si elle se Plante, elle raconte toute la vérité, et ce sans se faire prier.

### **Courroux Divin**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 round / niveau de maîtrise

Portée : Le Croyant

Effet : Ce miracle permet d'augmenter les dégâts du Croyant lors du prochain coup au but.

+1D pour une réussite simple, +1D / succès supplémentaire.

### **Empathie**

SD : 7

Vitesse : 2

Durée : Concentration

Portée : 5 mètres / niveau de maîtrise

Effet : Permet au Croyant de savoir ce que ressent un autre individu (voire une créature surnaturelle). Il ne lit pas ses pensées, mais parvient juste à percevoir les émotions qui l'animent (peur, colère, confusion, amour,...)

Avec un Degré le Héros a également une idée de ce que la cible s'apprête à faire. Il s'agit d'une sensation viscérale portant sur l'avenir immédiat (1 round / niveau de maîtrise)

### **Essoufflement**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Permanente

Portée : Contact

Effet : Pour peu que le Croyant parvienne à la toucher, la victime perd 1D6 points de Souffle par Succès au jet d'invocation.

### **Etourdissement**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Effet : La manière dont s'exécute ce Miracle dépend du tempérament du Croyant (un simple geste s'il est calme, le hurlement de se repentir si le prêcheur est tout feu tout flamme...) En cas de Succès du jet d'invocation, la victime est étourdie et perd son Action suivante. Chaque Degré obtenu au jet de Foi rallonge le temps d'hésitation en faisant perdre une 1 Action supplémentaire à l'ennemi. Les effets de ce Miracle ne s'appliquent qu'à un seul round. Au-delà de la première fois, toute tentative sur la même cible durant la même journée est pénalisée de -5 au jet d'invocation.

### **Evasion**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : Contact

Effet : Ce Miracle ouvre les serrures mécaniques ou les menottes et défait les noeuds à condition que ceux-ci retiennent le croyant.

### **Festin**

SD : 5

Vitesse : 1 minute

Durée : Instantanée

Portée : Contact

Effet : Augmente la quantité de nourriture disponible. Pour invoquer ce miracle, le croyant doit disposer d'un repas pour au moins une personne. Pour tout succès, la quantité est doublée. Cette nourriture ne se conserve pas bien et sera périmée au lever du soleil suivant.

### **Force divine**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : Le Croyant

Effet : Augmente la force du Croyant. Tant que le ce miracle fait effet, la force du Croyant augmente d'un type de dés par succès obtenu.

### **Forteresse**

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : 1 heure / niveau de maîtrise

Portée : Contact

Effet : Ce Miracle renforce les bâtiments et les véhicules dans lesquels le Croyant souhaite s'abriter.

Chaque succès obtenu ajoute 10 points de durabilité aux bâtiments, 5 points aux véhicules ainsi qu'un point de protection. Les dégâts encaissés par le bâtiment ou le véhicule ont d'abord déduit des points supplémentaires.

### **Gifle à distance**

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : 2 mètres / niveau de maîtrise

Effet : Frappe un adversaire grâce à une force invisible. Le miracle ne délivre aucun dégâts à la victime mais lui fait perdre 1D4 points de souffle par succès obtenu. Ce Miracle ne peut pas faire tomber la cible en négatif.

### **Illumination**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Concentration

Portée : Le Croyant

Effet : Eclaire une zone de 3 mètres de diamètre. Cette lumière est aussi intense que celle du jour mais ne projette aucune ombre dans la zone d'effet. De plus, sa source est indéterminable. A l'intérieur de la bulle, tout jet de Vigilance reçoit un bonus de +2 alors que les jets de Furtivité reçoivent un malus de -5.

### **Imposition des mains**

SD : Spécial

Vitesse : 1 minute

Durée : Permanente

Portée : Contact

Effet : Soigne les blessures et les maladies graves de la personne touchée. Le Croyant ne peut se soigner lui-même. Le SD dépend de la gravité de la blessure ou de la maladie et correspond toujours à la plus grave.

En cas de succès, le blessé est intégralement soigné mais conserve ses malus pendant l'heure qui suit l'imposition des mains. Si le croyant rate son jet, non seulement le blessé n'est pas soigné mais il prend en plus les dégâts de la plus grosse blessure de celui-ci.

<b>Gravité</b>	<b>SD</b>
Souffle	3
Légère	5
Sérieuse	7
Grave	9
Critique	11
Définitive (Membres uniquement)	13

### **Intercession**

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : 10 mètres / niveau de maîtrise

Effet : Ce Miracle permet d'échanger un Attribut avec un allié. Il ne fonctionnera que si l'attribut du Croyant est supérieur à celui de son allié.

### **Interprétation des visions**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : Le Croyant

Effet : Aide la compréhension des visions. Si le Croyant n'a pas reçu la vision, le SD du Miracle est augmenté de +2. Chaque vision ou prophétie ne peut être interprétée qu'une seule fois.

### **La sainte roulette**

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : Le Croyant

Effet : Ce Miracle permet d'obtenir une pépite utilisable uniquement pour sa prochaine action. Cette action doit être nommée lors de la prière. Si l'action que le Croyant envisage d'effectuer va à l'encontre de ses croyances, celle-ci lui sera refusée.

Une réussite simple accordera une pépite blanche, un succès donnera une rouge et deux succès apporteront au Croyant une pépite bleue.

### **Martyre**

SD : 5

Vitesse : 1 (Défausse)

Durée : Instantanée

Portée : Ligne de vue

Effet : Permet au croyant d'encaisser une blessure à la place d'un ami. Ce miracle doit être invoqué au moment ou l'attaque porte et engendre la défausse de la meilleure carte d'action du Croyant.

### **Médiation**

SD : Opposé

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : 3 mètres / niveau de maîtrise

Effet : Ce Miracle n'est utile que lorsque personne n'a ouvert les hostilités. Le Croyant et l'agresseur potentiel doivent effectuer un jet d'esprit contre un jet de foi. Si le jet de foi du croyant est plus élevé, l'agresseur ne pourra pas tenter d'action offensive au cours du round suivant.

Réprimande

SD : Opposé

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : Le Croyant

Effet : Celui-ci peut utiliser sa compétence de foi pour intimider quelqu'un.

Résistance

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 2 rounds / niveau de maîtrise

Effet : Résistance permet au Croyant de ne pas perdre de points de souffle lorsqu'il est touché même si les blessures sont infligées normalement. Ce Miracle est inefficace contre les sorts.

Sacrifice

SD : 5

Vitesse : 1 (Défausse)

Durée : Instantanée

Effet : Ce Miracle permet au Croyant de faire don d'une pépite à un allié sans avoir à donner une pépite équivalente au chaudron. Pour ce faire, celui-ci doit défausser sa meilleure carte d'action.

Vengeance divine

SD : 3

Vitesse : 1 (Défausse)

Durée : Instantanée

Effet : Ce Miracle inflige la même blessure que le Croyant vient de subir à celui qui lui a infligé.