

CAPACITÉS D'ÉCLATS ET SPHÈRES D'INFLUENCE

Il existe de nombreuses capacités d'Éclats dont la puissance dépend du lien qui unit l'Élu à son dieu.

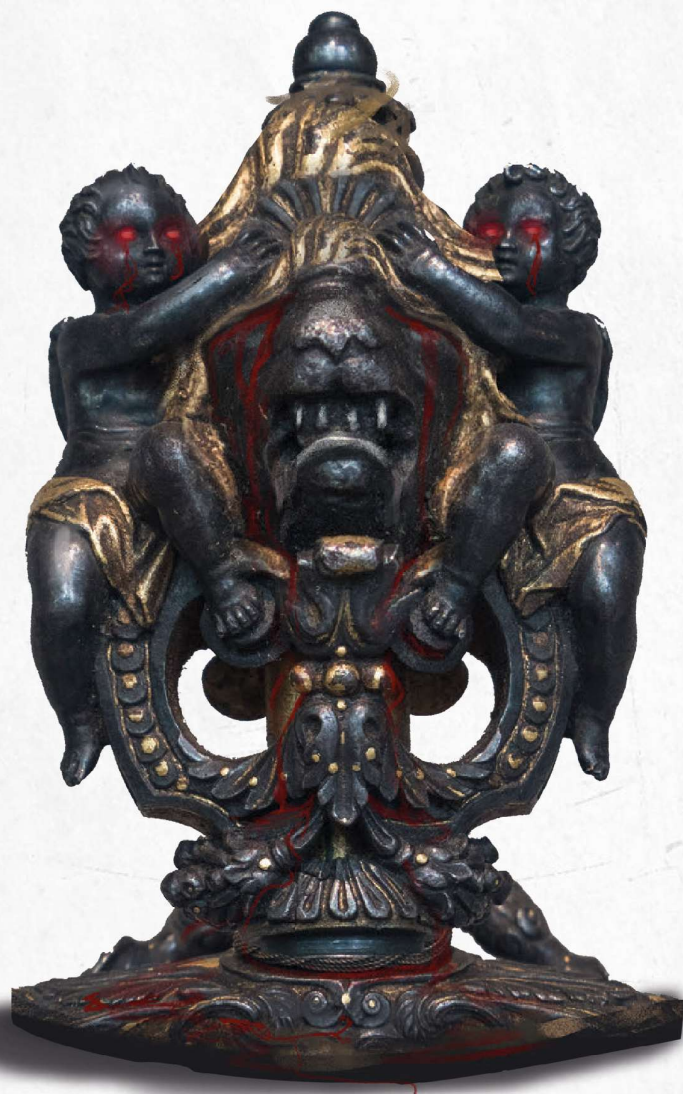
Ces capacités sont classées selon plusieurs *sphères*, car chaque Éclat possède une sphère d'influence qui définit les capacités qui peuvent lui être affectées (et dépendent du dieu avec lequel il fait le lien): universelle (concerne tous les Éclats), conflit (généralement des armes, armures et boucliers), connaissance, domination, miséricorde, mystique, phantasme et trépas.

C'est l'Élu qui choisit la sphère de son Éclat lorsque celui-ci s'éveille (en plus de la sphère universelle). Cette sphère ne peut jamais être modifiée par la suite.

À la création (Rencontre), l'Élu dispose automatiquement de la capacité universelle Synergie (les autres capacités universelles devront être acquises normalement grâce aux dés d'Expérience) et sélectionne une capacité d'Éclat (Rencontre) supplémentaire en fonction de la sphère de son Éclat.

Notes:

- Sauf mention contraire, une capacité d'Éclat ne peut être achetée qu'une seule fois.
- De base, le joueur de l'Élu peut activer une capacité d'Éclat par tour, soit durant son tour, soit en réaction à un événement extérieur approprié (les capacités toujours actives ou qui se déclenchent automatiquement ne sont pas concernées). Contrairement aux Faveurs, l'Élu peut déclencher une autre capacité d'Éclat dans le même tour s'il dépense 1D d'Humanité (il n'y a pas de limite au nombre de capacités d'Éclat qu'il peut déclencher dans un tour tant qu'il peut dépenser des dés d'Humanité). Comme d'habitude, l'Oracle a le dernier mot quant au fait qu'une Faveur puisse être activée ou non à un moment précis.
- Il n'y a pas de limite au nombre de capacités d'Éclat dont l'Élu peut bénéficier en même temps et, sauf mention contraire, il peut y mettre fin quand il le souhaite.
- Si la durée (ou autre effet) d'une capacité d'Éclat dépend d'une caractéristique (Volonté, Précision, etc.), c'est la caractéristique de base qui est prise en compte, les malus infligés par des dommages, par exemple, ne comptent pas.



LA RENCONTRE

Synergie (universelle)

L'Éclat fournit un bonus de +1D sur les jets d'une caractéristique spécifique (à définir avec l'Oracle). Pour une arme, ce dé bonus peut s'appliquer sur les jets de Puissance ou de Précision, une couronne servirait sur les jets liés à la Volonté, un bracelet ou une bague pourraient aider sur les jets liés à la Précision (mais pas avec une arme), un pendentif pourrait très bien favoriser l'Empathie, une boucle d'oreille la Connaissance ou la Perception, une armure la Résistance ou les Réflexes, etc.

Note : ce bonus de +1D s'applique même si l'Élu n'a pas encore éveillé son Éclat et vécu l'Embrasement, il est la représentation de la relation initiale unissant l'Élu à son Éclat.

Puissance (conflit)

Si l'Éclat est une arme, elle inflige 1 dommage de base supplémentaire. Si c'est une armure ou un bouclier, ses indices de protection augmentent de 1.

Surcroît de puissance (conflit)

Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Puissance ou de Résistance sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Note : dans le cas où la Puissance serait doublée sur une action d'attaque, les dommages de base de l'arme ne sont pas augmentés par le doublement de la Puissance puisque seul le jet est affecté.

Don de Babel (connaissance)

L'Éclat confère à l'Élu la capacité de comprendre toutes les langues (mais pas de les lire ou de les écrire). L'Élu peut parler également ces langues s'il réussit un jet de Connaissance + Runes Difficile (7).

Omniscience passagère (connaissance)

Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Connaissance ou de Perception sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Force de Volonté (domination)

Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de base de Volonté ou de Résistance sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Volonté inflexible (domination)

Si l'Élu doit résister à un effet ou effectuer un jet en opposition avec sa Volonté, sa caractéristique de Volonté bénéficie d'un bonus de +1D sur ce jet. En outre, son état est automatiquement stabilisé s'il subit une Blessure Mortelle et réussit un jet de Volonté (bénéficiant du bonus de +1D) Très difficile (9). Il est possible de faire un jet par tour afin de stabiliser le personnage.

Sérénité accrue (miséricorde)

Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Précision ou d'Empathie sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Toucher du guérisseur (miséricorde)

L'Élu gagne un bonus de +1D sur ses actions de soin.

Puissance spirituelle (mystique)

Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Connaissance ou de Volonté sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Ritualiste (mystique)

L'Élu gagne un bonus de +1D sur ses jets de Rituels.

Absence (phantasme)

L'Élu gagne un bonus de +1D sur ses jets de Discrétion.

Agilité accrue (phantasme)

Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Réflexes ou de Précision sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.

Chaque mort m'appartient (trépas)

Une fois par jour, lorsque l'Élu inflige une Blessure Mortelle qui terrasse son adversaire, il gagne 1D dans chacune de ses Réserves (ou 2D dans une Réserve, au choix) et élimine une Blessure Légère (si possible). L'Élu peut choisir d'activer ou non cette capacité au moment où il inflige cette Blessure. Si un effet annule immédiatement cette Blessure, la capacité est alors tout de même utilisée pour la journée et n'offre aucun des gains évoqués ici.

Impassibilité de la mort (trépas)

Une fois par jour, l'Élu peut doubler son score de Résistance ou de Volonté sur un jet. Si la caractéristique concernée est réduite à 0D par des malus (de Blessures, par exemple), l'Élu peut tout de même lancer 2D de base.