

VOIE : _____

Illumination : _____

Rang : _____

Puissance sacrée : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

VOIE : _____

Illumination : _____

Rang : _____

Puissance sacrée : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

Nom : _____
(_____)

Puissance : _____

GLOSSAIRE

Actes de foi. Actions accomplies par le fidèle dans la vie quotidienne, pour plaire à sa divinité.

Acte sacré. Action permettant d'entrer en contact avec le divin.

Activation d'un pouvoir. Processus par lequel la divinité interagit avec le monde, afin qu'un pouvoir puisse prendre effet.

Affinité. Pont entre une divinité et le prêtre, améliorant les auspices des actes sacrés réalisés pour cette divinité.

Auspices. Modificateur s'appliquant à la Colère maximale que le prêtre pourra accumuler avant d'être rejeté par sa divinité.

Célébration. Acte sacré le plus pur, au cours duquel le prêtre et les fidèles montrent leur dévotion sans rien attendre en retour. Une célébration améliore les Auspices de l'acte sacré suivant.

Chemin d'illumination. Ensemble de pouvoir (un par rang de puissance) auquel le prêtre peut recourir à tout instant, en transe sacrée.

Cible d'un pouvoir. Paramètre d'un pouvoir indiquant le type d'êtres ou de choses qu'il peut affecter.

Cible des effets. Type d'êtres ou de choses à affecter par un pouvoir.

Colère. Nombre d'Éclair accumulé par le prêtre. Il s'agit bien entendu de la colère de la divinité envers le prêtre. Lorsque la Colère dépasse, au sortir d'un acte sacré, un nombre d'Éclairs défini à l'avance, le prêtre subit un Rejet.

Communion. Religion dans laquelle le fidèle se distingue aux yeux de sa divinité par sa foi.

Compétence de Religion. Compétence mesurant les connaissances du prêtre en matière de théologie, de rites, de manifestations du surnaturel.

Compulsion. Lorsqu'il découvre un pouvoir, un prêtre reçoit un commandement de sa divinité sous la forme d'une pulsion irrésistible le poussant à réaliser un acte. Assouvir la compulsion permet de découvrir la puissance symbolique d'un pouvoir.

Connaissance des mystères. Compréhension intime de la divinité, de ses pouvoirs, de sa psychologie, ainsi que des mécanismes du sacré.

Divinité. Désigne une entité surnaturelle de forte puissance, soit un dieu, soit un esprit.

Durée d'un pouvoir. Paramètre d'un pouvoir indiquant la durée potentielle de ses effets.

Éclair. Carte noire dans un jeu de carte normal de 52 cartes. Un éclair représente un échec cuisant, ainsi que l'accroissement du courroux de la divinité.

Effet. Manifestation d'un pouvoir dans le monde tangible.

Faire ascension. Tenter, par un tirage de cartes lors d'une Transe, d'ajouter un pouvoir à son Chemin d'illumination. Augmenter d'un point son Niveau de transe.

Faveurs. Faveurs particulières naturellement accordées au prêtre par les divinités de son panthéon. Les faveurs sont égales à la Chance du personnage et modifient la Foi/Connaissance des mystères.

Foi. Croyance profonde en une divinité, attirant les faveurs de cette divinité en retour.

Lune. Unique carte joker ajoutée à un jeu de carte normal de 52 cartes. Elle permet de découvrir un nouveau pouvoir.

Objet de pouvoir. Objet temporairement ou définitivement investi d'un pouvoir d'une divinité. Les objets de pouvoirs actifs doivent être activés par le prêtre, les objets de pouvoirs passifs peuvent être activés par n'importe qui, les objets autonomes sont doués d'intelligence et peuvent user de leur pouvoir comme bon leur semble.

Péché. Terme générique pour désigner un acte blâmable aux yeux de la divinité.

Portée d'un pouvoir. Paramètre d'un pouvoir indiquant la distance pouvant séparer la cible du prêtre pour que celle-ci soit affectée par les effets du pouvoir.

Possession. Religion dans laquelle le fidèle célèbre sa divinité en lui offrant son corps comme réceptacle.

Pouvoir. Concept métaphysique, domaine d'action de la divinité que le prêtre peut contrôler au cours d'une transe.

Pouvoir majeur. Le pouvoir le plus puissant du chemin d'illumination d'un prêtre en transe sacrée. Le pouvoir majeur change au cours de la transe.

Puissance du pouvoir. Nombre compris entre 1 et 10 représentant la potentialité du pouvoir en terme d'intensité et de variété d'effets.

Puissance sacrée. Ensemble de tous les actes sacrés que le prêtre peut réaliser, en fonction de sa Foi/Connaissance des mystères.

Quête mystique. Tentative volontaire de découverte d'un nouveau pouvoir.

Rejet. Explosion de la Colère de la divinité contre le prêtre, qui en subira des séquelles.

Rites. Actes permettant de rapprocher l'homme de sa divinité.

Rituel. Célébration de la divinité en vue de réaliser un souhait.

Se détacher. Tenter d'enlever son pouvoir majeur de son Chemin d'illumination. Diminuer d'un point son Niveau de transe.

Soleil. Un soleil est une carte rouge dans un jeu de carte normal de 52 cartes. Il représente la bienveillance de la divinité et un pas vers la concrétisation d'un souhait.

Tirer les cartes. Mode de détermination du succès ou de l'échec d'un acte magique, quel qu'il soit.

Transe sacrée. État dans lequel le fidèle est en contact direct avec la divinité : en lui dans une religion de possession ou partout autour pour une religion de communion. Lors de la transe sacrée, le prêtre reste conscient du monde qui l'entoure et peut parfaitement mêler les pouvoirs du divin avec des actes profane.

Vision. Rêve éveillé ou endormi dont la divinité use pour expliquer au prêtre comment utiliser un pouvoir.

Voie d'illumination. Ensemble de pouvoirs propres à une divinité ou à un aspect d'une divinité. Les pouvoirs de la Voie sont classés par puissance, entre 1 et 10.

