

Activités Médiévales et fantastiques en Grandeur Nature

LA DERNIÈRE ALLIANCE

[www.dernierealliance.com](http://www.dernierealliance.com)

# LE GRIMOIRE



**Recueil des sortilèges et  
enchantelements du Monde  
Tribuntaire**

**Version FINALE (13<sup>e</sup> saison)**

**Été 2011**

## TABLE DES MATIÈRES

<b>EXPLICATION DES FICHES DE SORT .....</b>	<b>3</b>
<b>SORTS DE MAGICIEN .....</b>	<b>4</b>
<b>SORTS DE SORCIER.....</b>	<b>16</b>
<b>LES SPHÈRES DE FOI .....</b>	<b>29</b>
<b>SPHÈRE DE CHARME .....</b>	<b>30</b>
<b>SPHÈRE DE CHAOS.....</b>	<b>34</b>
<b>SPHÈRE DE COMBAT .....</b>	<b>38</b>
<b>SPHÈRE DE GUÉRISON.....</b>	<b>42</b>
<b>SPHÈRE DE MALÉDICTION.....</b>	<b>46</b>
<b>SPHÈRE DE VIE .....</b>	<b>50</b>
<b>SPHÈRE DE VÉGÉTATION.....</b>	<b>54</b>
<b>SPHÈRE DE MAÎTRISE.....</b>	<b>58</b>
<b>SPHÈRE DE MORT .....</b>	<b>62</b>
<b>SPHÈRE DE PROTECTION ET GARDE.....</b>	<b>66</b>
<b>SPHÈRE DE SOUFFRANCE .....</b>	<b>70</b>
<b>RITUELS ACOLYTES.....</b>	<b>74</b>

## Explication des fiches de sort

**\* :**

Signifie que le lanceur du sort peut mettre fin à son sort lorsqu'il le désire. La durée de tous les autres sorts n'est pas contrôlable par le lanceur.

**(...) : PH, DM, OM, Et**

Indique le type d'enchantement (voir règlements), s'il y a lieu.

**Portée :**

Jusqu'où le sort se rend; la distance maximale à laquelle la cible peut être. Il y a 5 type de portée : aucune, toucher, moins de 1m, courte (soit moins de 5m) et longue (soit à portée de vue et de voix)

**Durée :**

Temps que dure le sort. Après ce temps, tous les effets du sort s'arrêtent.

**Aire d'effet :**

Endroit où le sort agit. « Le mage, le sorcier ou le prêtre » signifie que le sort ne peut pas être lancé sur autrui. « X cibles » signifie que le sort peut être lancé contre n'importe qui ou n'importe quoi.

**JS :**

Le coût en jets de sauvegarde pour sauvegarder le sort. Parfois, certaines informations supplémentaires à propos de la sauvegarde sont inscrites dans la zone *effet*.

**Incantation :**

Ce qui est inscrit ici s'ajoute au fonctionnement de base des incantations à moins d'un avis contraire (Ex : 1 seul mot, aucune incantation, etc.).

Le fonctionnement de base est : **5 mots + 2 mots/niveau du sort**. Les incantations doivent être significatives et appropriées.

**Effet :**

Description du fonctionnement du sort.

**« » :**

Indique des détails et explications supplémentaires.

## Sorts de magicien

### Niveau 1

#### ARMURE (Ph)

##### Niveau 1

**Portée:** aucune                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** le mage              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Réduit les dommages physiques reçus de 1 (2). Les dommages reçus ne peuvent par contre être inférieurs à 1.

#### DARDS ENFLAMMÉS

##### Niveau 1

**Portée:** longue                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 2(3) cibles              **JS:** aucun

**Incantation:** Prononcer Ornax et utiliser une dague.

**Effet:** Projette 2(3) dards infligeant 1 dmg chaque. Les 2(3) cibles doivent être différentes.

#### LUMIÈRE\*

##### Niveau 1

**Portée:** aucune                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** relative              **JS:** aucun

**Incantation:** -3 mots.

**Effet:** Permet d'utiliser une lampe de poche prise dans une main pour la durée du sort. Il est interdit de projeter la lumière dans les yeux de quelqu'un : ce n'est pas un sort d'aveuglement.

#### BOURASQUE

##### Niveau 1

**Portée:** courte                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** aucun

**Incantation:** Faire un grand geste du bras. -2 mots.

**Effet:** La cible recule de 5m.

#### SOMMEIL

##### Niveau 1

**Portée:** courte                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1cible              **JS:** 1 (2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Endort la cible. Elle se réveillera s'il y a beaucoup de bruit autour d'elle, si elle est bousculée, si elle subit des dommages ou un effet magique.

## DÉTECTION DE LA MAGIE

### Niveau 1

**Portée:** toucher      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible    **JS:** aucun

**Incantation:** Déposer un drap sur l'objet.

**Effet:** Permet de savoir si la cible est enchantée au moment où le sort est lancé. Consulter un PNJ ou toute autre personne pouvant être au courant pour savoir le résultat.

## CHANCE (ET)

### Niveau 1

**Portée:** toucher      **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** le mage    **JS:** aucun

**Incantation:** Lancer une pièce dans les airs et la rattraper. Le mage n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** Ce sort permet de relancer un dé, de piger une carte supplémentaire, de relancer un pile ou face une fois, améliorant ainsi les chances de gagner à un jeu de hasard. Seulement utilisable dans des jeux de hasard. Si le sort n'est pas utilisé avant la fin de la partie, il est perdu.

## CHARME D'HYPNOSE\*

### Niveau 1

**Portée:** moins de 1m      **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** 1 cible      **JS:** 1 (2)

**Incantation:** Parler doucement et regarder dans les yeux. Le mage n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs.

**Effet:** La victime entre en transe. Si elle subit un choc, elle est libérée instantanément. Une question doit lui être posée en dedans d'une minute sinon le sort est dissipé. La cible est obligée de répondre la vérité dans une réponse brève à la question. La compétence *mensonge* est utilisable. La cible n'aura pas mémoire de l'interrogatoire sauf si le sort est brisé. (**Thaumaturgie:** Mensonge n'est pas utilisable.)

## PROTECTION CONTRE LA PARALYSIE (Ph)

### Niveau 1

**Portée:** aucune      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** le mage      **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le mage devient immunisé à tous les effets paralysants pour la durée du sort.

## Niveau 2

### IMMOBILISATION\*

#### Niveau 2

**Portée:** longue                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1 (2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible est immobilisée pour la durée du sort.

### DISSIPATION DE LA MAGIE

#### Niveau 2

**Portée:** Courte              **Durée:** permanent

**Aire d'effet:** 1 cible      **JS:** aucun

**Incantation:** +8 mots.

**Effet:** Dissipe un effet magique non permanent. Un magicien peut dissiper un sort de niveau égal ou inférieur au niveau de sort qu'il peut lancer. Si le sort est lancé sur une personne, tous les sorts non permanents sont dissipés. (**Thaumaturgie** : Niveau du Mage +1)

### SERRURE MAGIQUE\*(Ph)

#### Niveau 2

**Portée:** toucher                      **Durée:** Spéciale

**Aire d'effet:** 1 serrure              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Pose une serrure de niveau 2(3), donc qui nécessite crochetage 2(3) pour l'ouvrir.  
La serrure reste jusqu'à ce qu'elle soit débarrée

### VIDE D'ESPRIT

#### Niveau 2

**Portée:** courte                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** La cible perd 3(4) PM.

### IRRITATION\*

#### Niveau 2

**Portée:** longue                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 personne              **JS:** 1 (2)

**Incantation:** Citer le mot "brûlure".

**Effet:** Tout le corps de la cible lui pique. Elle doit se gratter pour la durée du sort sinon elle perd 2(4) PC.

## **IMAGE MIROIR\*(PH)**

### **Niveau 2**

**Portée:** aucune                      **Durée:**15 minutes

**Aire d'effet:** le mage              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** La première (**Thaumaturgie** : les deux premières) attaque de chaque personne rate le mage.

## **GLISSE**

### **Niveau 2**

**Portée:** courte                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 2 cibles côtes à côtes. **JS:** aucun

**Incantation:** Utiliser un corps gras.

**Effet:** Les cibles chutent au sol.

## **FORCE (Ph)\***

### **Niveau 2**

**Portée:** toucher                      **Durée:**5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** +1(2) dmg à la cible avec les armes de corps à corps.

### **Niveau 3**

## **IMMUNITÉ AUX PROJECTILES (Ph)\***

### **Niveau 3**

**Portée:** toucher                      **Durée:**30 minutes

**Aire d'effet:** Le mage              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le mage est immunisé à tous les projectiles « flèches, armes de jet, etc. ».

## **LANCE DE DISRUPTION**

### **Niveau 3**

**Portée:** longue                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 2(3)

**Incantation:** Citer les mots "fendre" et "vent".

**Effet:** La cible doit porter un bouclier sinon le sort est sans effet. Brise le bouclier de la cible et cause 1(2) dmg

## CHARME D'OUBLI

### Niveau 3

**Portée:** moins de 1m      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible      **JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** La cible oublie les 10 minutes précédant l'instant où elle subit le sort.

## FORME ECTOPLASMIQUE (Et)\*

### Niveau 3

**Portée:** aucune      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** le mage      **JS:** aucun

**Incantation:** Avoir de la fumée dans un pot. -7 mots.

**Effet:** Le mage devient intangible mais reste toujours visible sous une apparence brumeuse. Sous cette forme, il lui est impossible de manipuler quoi que ce soit qu'il n'avait pas sur lui lorsqu'il a lancé le sort. Tout ce que le mage échappe reprend sa forme habituelle et ne peut être ressaisi par celui-ci. De plus, tous les dmgs normaux (**Thaumaturgie** : non magiques) n'affectent pas le mage. Le mage ne peut plus lancer aucun sort autre que sur lui-même. Un sort de bourrasque inflige 4 pts de dommage au Mage.

## IMPACT

### Niveau 3

**Portée:** toucher      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible      **JS:** 1(2)

**Incantation:** Toucher la personne ou son bouclier avec un bâton « en mousse », hurler -8 mots.

**Effet:** La cible subit 3(5) pts de dommage, mais aucun dommage du bâton, et recule de 5 m

## AMÉLIORATION

### Niveau 3

**Portée:** aucune      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 sort      **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet :** Le prochain sort que le mage lancera coûtera 1 JS de plus, si cela s'applique.

## RENOI DES SORTS\*(DM)

### Niveau 3

**Portée:** aucune      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** le mage      **JS:** aucun

**Incantation:** +10 mots

**Effet:** Ce sort peut être invoqué pour renvoyer un sort qui aurait affecté le magicien vers son invocateur. Ce dernier subira les effets du sort renvoyé. Des J.S. peuvent s'appliquer selon la description du sort renvoyé. Seuls les sorts visant directement le mage sont affectés. Si un sort de dissipation de la magie est lancé un magicien, le sort de dissipation est renvoyé et les autres sorts affectant le magicien restent en place.

## APPARENCE ALTÉRÉE (Et)\*

### Niveau 3

**Portée:** aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** le mage              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Octroie la compétence déguisement. Le personnage doit retirer son déguisement après 30 minutes ou automatiquement payer 3 PM de plus pour un autre 30 minutes. Si le personnage n'a plus assez de PM, il perd 1 PC par minute jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'il enlève le déguisement. Il est impossible de regagner des PM ou des PC par le repos et la méditation tant que ce sort est actif. (**Thamaturgie** : Coûte seulement 2 PM par 30 minutes supplémentaires)

### Niveau 4

## INVISIBILITÉ (Et)\*

### Niveau 4

**Portée:** aucune                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** le mage              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le mage devient invisible. Ce sort ne masque pas le bruit. Toute secousse brusque dissipe le sort. Si le mage amorce un geste offensif, il réapparaît aussitôt. (**Thaumaturgie**: Masque le bruit et la voix. Le mage peut cependant toujours lancer des sorts.)

## ARME ENCHANTÉE (Et)\*

### Niveau 4

**Portée:** toucher                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 arme                  **JS:** aucun

**Incantation:** Frotter l'arme avec de la limaille de fer.

**Effet:** L'arme se voit conférée un bonus de 1(2) aux dmgs et frappe magique.

## CHARME DE FEU

### Niveau 4

**Portée:** courte                      **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** spécial                  **JS:** 1(2)

**Incantation:** Lancer un mélange de sucre et farine dans le feu à la fin de l'incantation.

**Effet:** Ce sort doit être lancé sur un feu de camp. Le sort affecte tous ceux et celles regardant le feu dans un rayon de 5m max. Les victimes subissent toutes un sort d'*hypnose*. La même question s'applique à tous. Contrairement à *hypnose*, il est impossible d'utiliser *mensonge*.

## CRI

### Niveau 4

**Portée:** longue                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** voix                      **JS:** 1(2)

**Incantation:** Crier durant 5 secondes. 0 mots.

**Effet:** Tous ceux qui entendent perdent 1(2) PC et souffrent de surdité pour 2 minutes.

## **PENTACLE DE VIE\***

### **Niveau 4**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** 4 m<sup>2</sup>                      **JS:** 3(4)

**Incantation:** Tracer un signe complexe de 2m d'envergure avec de l'eau

**Effet:** Aucun mort-vivant ne peut pénétrer le pentacle sans payer les 3(4) JS. Pour le(s) mort(s)-vivant se trouvant dans le pentacle lors de l'incantation, l'effet est inverse : le(s) mort(s)-vivant ne peuvent sortir de la zone dans payer le coût en JS.

## **DÉLIVRANCE DE LA MALÉDICTION**

### **Niveau 4**

**Portée:** toucher                      **Durée:** permanente

**Aire d'effet:** 1 cible                      **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Annihile l'emprise d'une malédiction sur une cible. La cible ne devient pas immunisée à cette malédiction.

## **GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MINEUR (DM)\***

### **Niveau 4**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** le mage                      **JS:** aucun

**Incantation:** x2 mots

**Effet:** Le mage est totalement invulnérable à tout sortilège de niveau 1 à 3 lancé contre lui. Par contre, le mage ne peut pas lancer de sorts de ces mêmes niveaux. (**Thaumaturgie** : Le mage peut lancer des sorts niveaux 2 et 3)

## **HÂTE (Ph)\***

### **Niveau 4**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 3 minutes

**Aire d'effet:** le mage                      **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le mage possède une rapidité épatante. Ses coups frappent en double. C'est-à-dire que pour un coup qui porte, les dmgs sont infligés deux fois. Par exemple, un coup de bâton infligeant 1 fera désormais 1-1 et la cible perdra 2 pts d'armure.

### **Niveau 5**

## **AFFAIBLISSEMENT**

### **Niveau 5**

**Portée:** courte                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible                      **JS:** aucun

**Incantation:**

**Effet:** La cible perd 4(6) PC. Aucun effet sur quelqu'un n'ayant plus de PC.

## **CUIRASSE DU DRAGON (Ph)\***

### **Niveau 5**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** le mage              **JS:** aucun

**Incantation:** Faire chauffer une plaque de métal pour qu'elle soit très chaude.

**Effet:** Le mage gagne 2(3) pts d'armure, est immunisé aux armes normales (**Thaumaturgie:** armes normales, bénies et au feu.) Les pts d'armure ne sont pas récupérables et sont perdus à la fin du sort.)

## **ENNEMI PHANTASMATIQUE\***

### **Niveau 5**

**Portée:** toucher                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                  **JS:** 3(4)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible est attaquée par un ennemi imaginaire sorti de nulle part. Elle doit se battre contre lui comme si elle était prise au piège et surtout, comme s'il était réel. La cible perd 3(4) PC à la fin du sort pour les coups reçus de cet ennemi. L'armure n'est pas applicable.

## **MISSIVE INDÉCHIFFRABLE (Et)\***

### **Niveau 5**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 24 heures

**Aire d'effet:** 2(3) pages              **JS:** aucun

**Incantation:** Quelques gouttes de sève.

**Effet:** Rend les pages lisibles seulement pour le mage et une autre personne de son choix. Les autres voient des écritures brouillées.

## **ÉTOUFFEMENT\***

### **Niveau 5**

**Portée:** courte                      **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** 1 cible                  **JS:** 2(3)

**Incantation:** Serrer le poing et fixer la cible durant 7 secondes. –8 mots.

**Effet:** La cible perd 1 PC. Tant que le mage fixe la cible, celle-ci perd 1 PC à chaque 2 minutes. Il en coûte 2(1) PM par point de dmg supplémentaire infligé. Durant le temps du sort, la cible étouffe et ne peut que se bloquer des coups et souffrir.

## **VISION VÉRITABLE (Et)\***

### **Niveau 5**

**Portée:** courte                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** le mage                  **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Le mage voit la réelle nature de toute chose. Par exemple, il voit au-delà de l'invisibilité, d'une apparence altérée, etc.

## **TRANSFERT VITAL**

### **Niveau 5**

**Portée:** toucher                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Permet d'échanger des PC ou PM du mage à la cible ou vice versa. Le consentement de la cible est obligatoire. Les cibles ne peuvent pas dépasser leurs potentiels initiaux.

### **Niveau 6**

## **ENCHANTEMENT D'UN OBJET**

### **Niveau 6**

**Portée:** toucher                      **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** 1 objet                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Prépare un objet en vue de le rendre magique permanent. Ex.: Enchantement d'un objet, bénédiction d'une arme et enfin permanence. Faut voir PNJ pour le type d'enchantement possible.

## **DÉMATÉRIALISATION DU MÉTAL**

### **Niveau 6**

**Portée:** courte                        **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** Normale

**Effet:** Détruit n'importe qu'elle arme ayant une lame en MÉTAL où fait perdre 3(5) points d'armure à une armure de MÉTAL. N'affecte pas le métal magique permanent.

## **EXTENTION**

### **Niveau 6**

**Portée:** aucune                        **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** 1 sort                **JS:** aucun

**Incantation:** -12 mots.

**Effet:** Double la durée d'un sort. Pour un maximum d'un bonus de 30 minutes.

L'autre sort doit être lancé immédiatement après.

## **CAGE DE FORCE\***

### **Niveau 6**

**Portée:** courte                        **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1(2) personnes        **JS:** 3(4)

**Incantation:** 20 Tribuns en gemmes réduites en poussière

**Effet:** Ce sort crée une prison d'énergie autour des cibles. Ces dernières ne peuvent pas en sortir. Seul un sort de vent d'entropie ou de disjonction peut annuler ce sort. Seuls des sorts peuvent pénétrer dans cette cage.

## Niveau 7

### PERMANENCE

#### Niveau 7

**Portée:** toucher                      **Durée:** permanent

**Aire d'effet:** 1 objet                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Rend 1 sort permanent invoqué sur un objet. L'utilisation de ce sort fait perdre 2(1) E.V. au magicien. Voir PNJ pour l'utilisation de ce sort.

### PARTAGE DE SAVOIR

#### Niveau 7

**Portée :** courte                      **Durée :** 15 minutes

**Aire d'effet :** 2 cibles                **JS :** Aucun

**Incantation :** Aucune modification

**Effet :** Les cibles gagnent chacune 7(9) PM qui doivent être utilisés pendant la durée de ce sort. La cible peut dépasser son maximum permis de PM durant ce sort. Le magicien ne peut bénéficier de son propre sort.

### DISJONCTION

#### Niveau 7

**Portée:** toucher                      **Durée:** permanent

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** +8 mots.

**Effet:** Disjoint un effet magique permanent. Pour disjoindre une relique, un sort de permanence doit être lancé après la disjonction.

### CONJURATION D'UNE CRÉATURE FANTASTIQUE

#### Niveau 7

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** Le mage                **JS:** Aucun

**Incantation:** x4 mots, avertir les organisateurs à l'avance.

**Effet:** Conjure une créature fantastique inconnue (au choix des organisateurs) qui viendra aider le mage. Un organisateur doit être consulté pour ce sort.

1x / GN

## Niveau 8

### GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ MAJEUR\*(DM)

#### Niveau 8

**Portée :** Aucune                      **Durée :** 15 minutes

**Aire d'effet :** Le magicien    **JS :** aucun

**Incantation :** le magicien doit s'entourer de 6 cercles sur le sol et déposer une gemme dans chacun. Les gemmes ne sont pas perdues.

**Effet :** Aucun sort de niveau 1 à 6 n'affecte le magicien pour la durée de ce sort. Cependant, le magicien lui non plus ne peut pas lancer de tels sorts. (**Thaumaturgie :** Le magicien ne peut pas lancer des sorts niv 1-3.)

### VULNÉRABILITÉ

#### Niveau 8

**Portée:** courte                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** **Aucun**

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** La cible devient incroyablement vulnérable. Elle ne peut plus sauvegarder aucun sort. De plus, elle ne peut plus employer aucun carton de compétence « Mensonge, Destin » pour la durée de ce sort. Destin PEUT être employé pour bloquer ce sort.

### FORCE DE TITAN (Ph)

#### Niveau 8

**Portée :** Toucher                      **Durée :** 15 minutes

**Aire d'effet :** 1 cible              **JS :** aucun

**Incantation :** toucher à une roche plus grosse que son poing. Coûte 2 fois les PM.

**Effet :** Ce sort octroie une force incroyable à la cible. Celle-ci frappe +2(3) avec toutes les armes de corps à corps et est plus forte qu'une « force exceptionnelle » ou un « tonus bestial ». Si la cible est un combattant, le sort lui octroie aussi 1(2) coup(s) de force devant être utilisé(s) pendant la durée du sort. Il est préférable que la cible mentionne à ses adversaires avant un combat qu'elle a une stature plutôt impressionnante.

## Niveau 9

### RETROUVAILLE SUPRÊME

#### Niveau 9

**Portée:** spéciale                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** spéciale              **JS:** aucun

**Incantation:** +12 mots

**Effet:** Ce sort permet d'amener une créature dont le mage connaît le nom complet devant lui. Après la durée du sort la créature retourne d'où elle vient. La créature peut être morte ou vivante. Ce sort peut être fait qu'une fois par fin de semaine. Un organisateur doit être consulté pour ce sort.

## DÉSINTÉGRATION

**Niveau 9**

**Portée:** longue                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 3 (4)

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** Tue la cible instantanément. Impossible de réanimer la cible en mort-vivant, ou de la ramener à la vie de quelque manière que ce soit.

## TÉLÉPORTATION

**Niveau 9**

**Portée:** aucune                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** le mage                **JS:** aucun

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** Téléporte le mage n'importe où sur le terrain sauf dans une structure, Un structure étant un lieu comportant des murs. Le mage ne peut pas être dans une structure lors de la téléportation. Le mage doit aller du point A au point B en mettant le poing dans les airs.

## Sorts de sorcier

### Niveau 1

#### TOUCHER GLACIAL

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** 1 minute

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** -4 mots.

**Effet:** La cible perd 1(2) PC. Paralyse au membre touché, aucune paralysie si le torse ou le dos est touché.

#### DÉTECTION DE LA MAGIE

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** Déposer un drap sur l'objet.

**Effet:** Permet de savoir si la cible est enchantée au moment où le sort est lancé. Consulter un PNJ ou toute autre personne pouvant être au courant pour savoir le résultat.

#### INVISIBILITÉ AUX MORTS-VIVANTS (Et)\*

##### Niveau 1

**Portée:** aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** le sorcier              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Le sorcier est invisible aux morts-vivants.

#### MORT FEINTE (Et)\*

##### Niveau 1

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le sorcier              **JS:** Aucun

**Incantation:** Le sorcier n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs.

**Effet:** Tous les signes vitaux du sorcier s'estompent « il devient froid, le coeur ne bat plus et le sang coule en conséquence, il ne respire plus, etc. ».

#### SOUVENIR D'UNE MORT

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** un cadavre              **JS:** aucun

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** La cible raconte les 5 dernières minutes qu'elle se souvient d'avant sa mort. Comme vous pouvez deviner, une cible étant morte au bout de son sang risque de n'avoir rien à raconter....

## **ARMURE D'OS (Ph)\***

### **Niveau 1**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** le sorcier            **JS:** aucun

**Incantation:** +2 mots.

**Effet:** Les armes perforantes et tranchantes normales (**Thaumaturgie** : magiques, mais pas bénies) ne font que 1 dmg au sorcier.

## **TOXINE DU CADAVRE (Et)**

### **Niveau 1**

**Portée:** toucher                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** une arme ou 2 flèches **JS:** aucun

**Incantation:** Mettre du sang de cadavre sur l'arme.

**Effet:** Le membre touché par l'arme est paralysé 5 minutes. Si le coup atteint le tronc, la cible est immobilisée au complet.

## **PESTILENCE (Et)\***

### **Niveau 1**

**Portée:** Le sorcier                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** rayon 5m            **JS:** aucun

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** Les personnes se trouvant dans le rayon d'effet, ont des maux de cœur et vomissent tant qu'ils sont dans le rayon. La puanteur suit les déplacements du sorcier. Les personnes restant dans l'aire d'effet souffrent d'une pénalité de 1 aux dommages qu'ils infligent.

## **APPARENCE DE VIE**

### **Niveau 1**

**Portée:** toucher                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** un cadavre            **JS:** aucun

**Incantation:** Placer la victime les bras en croix. -5 mots

**Effet:** Le cadavre présente tous les signes vitaux d'une personne encore en vie « sang chaud, cœur qui bat, etc. ».

### **Niveau 2**

## **QUESTIONNER UN MORT**

### **Niveau 2**

**Portée:** toucher                      **Durée:** 1 question

**Aire d'effet:** un cadavre            **JS:** aucun

**Incantation:** Placer sa main sur la tête du cadavre.

**Effet:** Permet de poser une question à un mort. Le mort doit répondre par oui ou non, au meilleur de ses connaissances. Il lui est impossible de mentir, même avec *mensonge*. S'il ne connaît pas la réponse, le mort répondra au hasard.

## **OMBRE (Et)\***

### **Niveau 2**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 30 min max

**Aire d'effet:** le mage              **JS:** aucun

**Incantation:** Rester immobile 15 seconde dans le noir.

**Effet:** Permet de se dissimuler dans l'ombre, personne ne peut voir le sorcier tant qu'il ne bougera pas. (**Thaumaturgie** : Le sorcier reste invisible tant qu'il MARCHE dans l'ombre.)

## **ANIMATION D'UN ZOMBIE**

### **Niveau 2**

**Portée:** toucher                      **Durée:**30 minutes

**Aire d'effet:** un cadavre          **JS:** aucun

**Incantation:** x2 mots

**Effet:** Anime un cadavre en zombie. Le zombie a les même statistiques que lorsqu'il était vivant, mais perd toutes ses compétences excepté *force exceptionnelle* « s'il l'avait... ». Il possède 1 PC de moins que le total qu'il avait et les membres brisés sont réparés. Un zombie ne peut être soigné ou se soigner naturellement. Le zombie obéit au doigt et à l'oeil de son créateur. Si *Contrôle d'un mort-vivant* est utilisé, le zombie obéira jusqu'à ce que son créateur lui ordonne quelque chose d'autre. Le sorcier doit posséder un masque qu'il prêtera au joueur lorsqu'il le transformera.

**Thaumaturgie:** 2 cadavres.

## **ÉVAPORATION**

### **Niveau 2**

**Portée:**courte                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** -4 mots.

**Effet:** Fait perdre 2(4) PC à la cible si elle ne boit pas un verre d'eau (250ml) dans les 2 minutes suivant le sort.

## **INJONCTION**

### **Niveau 2**

**Portée:** longue                      **Durée:** 10 secondes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1

**Incantation:** 1 seul mot.

**Effet:** La cible obéira à l'ordre commandé par le mot de l'incantation. Si la cible est dans l'impossibilité d'accomplir l'ordre « ex : « Meurt », « vole », « fige », etc. », le sort est brisé. Si l'ordre est imprécis « ex : « Bois » » ou non contextuel, la cible agira selon la première impulsion qui lui viendra; cette impulsion n'est pas du tout contrôlable par le sorcier.

## **SILENCE\***

### **Niveau 2**

**Portée:** longue                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible n'est plus capable d'émettre aucun son corporel.

## **SOUFFRANCE**

### **Niveau 2**

**Portée:** longue                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** -1 PC + -1 PC par PC que le sorcier s'enlève, il ne peut pas tomber inconscient par ce sort.

## **CLÉ D'OS**

### **Niveau 2**

**Portée:** Toucher                      **Durée:** Instantanée

**Aire d'effet:** 1 serrure              **JS:** aucun

**Incantation:** Un os

**Effet:** Permet d'utiliser la compétence *Crochetage* niv1(2) sur une serrure.

### **Niveau 3**

## **CHARME DE RÉPULSION**

### **Niveau 3**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 2(3)

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Empêche la cible d'approcher à moins de 5 mètres du sorcier. Si la cible est acculée et physiquement coincée par ce sort, le sort se brise.

## **DESTRUCTION D'UN ZOMBIE**

### **Niveau 3**

**Portée:** longue                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 zombie              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Détruit 1(2) zombie et repousse 1(2) goule du sorcier pour 15 minutes.

## **DÉCALLER LA MORT (Et)**

### **Niveau 3**

**Portée:** aucune                      **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** 1 mort-vivant    **JS:** aucun

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** permet à un zombie, une goule, un nécrophage ( **Thaumaturgie** : un squelette) de se relever une fois après qu'il ait été tué avec les mêmes statistiques de base de mort-vivant qu'il avait.

## **INFECTION\***

### **Niveau 3**

**Portée:** longue                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible    **JS:** 1

**Incantation:** Un poison « le poison n'est pas gaspillé ».

**Effet:** La cible perd 1(2) PC par 5 minutes pour la durée du sort. Le premier point de dommage n'est pas immédiat...

## **ABSENCE MENTALE (DM)**

### **Niveau 3**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** Boire une gorgé d'alcool à la fin de l'incantation.

**Effet:** La cible bénéficie de 2(3) JS supplémentaires utilisables seulement contre les sorts affectant l'esprit « charmes, ne pas confondre avec malédictions ». Si les JS ne sont pas utilisés avant l'expiration du sort, ceux-ci sont perdus.

## **RALENTISSEMENT DE LA PUTRÉFACTION (Et)**

### **Niveau 3**

**Portée:** toucher                      **Durée:** Permanent

**Aire d'effet:** 1 M.-V.                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Confère 2(3) points d'armures à un mort-vivant. Si le mort-vivant meurt et est réanimé, il ne bénéficie plus de ce sort.

## **NÉCROPHAGIE**

### **Niveau 3**

**Portée:** Toucher                      **Durée:** 15(30) minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** La cible, si elle le désire, peut dévorer un cadavre afin de soigner ses blessures. L'action de dévorer un cadavre prend 5 minutes et soigne 3 PC pour chaque tranche de 5 minutes. L'utilisation de faux sang est fortement encouragée.

## SOMMEIL DE MORT

### Niveau 3

**Portée:** courte      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible    **JS:** 2(3)

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** La cible s'endort et tous ses signes vitaux s'estompent. Ce sort est une combinaison de *Sommeil* et de *Mort Feinte* « lancé sur autrui ». Différemment de *Sommeil*, la cible ne s'éveillera que si elle subit des dommages.

### Niveau 4

## PENTACLE DE MORT\*

### Niveau 4

**Portée:** aucune      **Durée:** 1 heures

**Aire d'effet:** 2m<sup>2</sup>    **JS:** 3(4)

**Incantation:** Tracer un signe complexe de 2m<sup>2</sup> sur le sol avec de la cendre.

**Effet:** Aucun vivant ne peut pénétrer le pentacle sans payer les 3(4) JS. Pour le(s) vivant(s) se trouvant dans le pentacle lors de l'incantation, l'effet est inverse : le(s) vivant(s) ne peuvent sortir de la zone sans payer le coût en JS « ou les JS qu'il(s) leur restent s'il(s) n'en a(ont) pas assez ».

## ANIMATION D'UNE GOULE

### Niveau 4

**Portée:** toucher      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 mort      **JS:** aucun

**Incantation:** Une goutte de sang frais.

**Effet:** Anime un cadavre en une goule. La goule conserve les PC de son vivant, mais perd toutes ses compétences. Elle frappe avec un bonus de +1 dmg et peut donner un coup paralysant le membre touché pour 20 secondes. La goule ne peut être soignée ou se soigner naturellement. La goule obéit au doigt et à l'oeil de son créateur. Si *Contrôle d'un mort-vivant* est utilisé, la goule obéira jusqu'à ce que son créateur lui ordonne quelque chose d'autre. Si le sorcier meurt avant la goule, cette dernière acquiert une volonté indépendante. Le sorcier doit posséder un masque qu'il prêtera au joueur lorsqu'il le transformera. (**Thaumaturgie** : 2 goules)

## FORME SPECTRALE (Et)\*

### Niveau 4

**Portée:** aucune      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** le sorcier    **JS:** aucun

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** Le sorcier devient intangible mais reste toujours visible sous une apparence brumeuse. Sous cette forme, il lui est impossible de manipuler quoi que ce soit qu'il n'avait pas sur lui lorsqu'il a lancé le sort. Tout ce que le sorcier échappe reprend sa forme habituelle et ne peut être ressaisi par celui-ci. De plus, tous les dmgs **normaux** n'affectent pas le sorcier. Sous cette forme, il bénéficie de *Toucher glacial* 1x/min sans avoir besoin d'incanter et de dépenser des PM. Le sorcier ne peut lancer que des sorts sur lui-même pour la durée de ce sort.

(**Thaumaturgie** : Les dmgs **non bénis** ne font rien au sorcier)

## **OS VIBRANT**

### **Niveau 4**

**Portée:** longue **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1cible **JS:** 1(2)

**Incantation:** +6 mots

**Effet:** La cible subit 2(3) dmg supplémentaires à chaque coup d'arme contondante l'atteignant.

## **DISLOCATION**

### **Niveau 4**

**Portée:** longue **Durée:** 15minutes

**Aire d'effet:** 1 cible **JS:** 2(3)

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Disloque une articulation au choix du sorcier.

## **VENT D'ENTROPIE**

### **Niveau 4**

**Portée:** longue **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** spéciale **JS:** aucun

**Incantation:** -4 mots

**Effet:** Tous les sorts non permanents expirent maintenant.

## **LAME GLACE (Et)**

### **Niveau 4**

**Portée:** aucune **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** une lame **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Confère un bonus de 1 aux dmgs d'une arme et celle-ci frappe magique

## **TONUS BESTIAL (Ph)**

### **Niveau 4**

**Portée:** aucune **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** Le sorcier **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Le sorcier devient très fort. Il a un bonus de 1(2) aux dommages et peut pousser n'importe qui à 5m. Dans toutes les épreuves de force, le sorcier est le vainqueur.

## Niveau 5

### OCTROI D'UN SORT (OM)

#### Niveau 5

**Portée:** aucune **Durée:** 1 heure  
**Aire d'effet:** 1 cible (pas le sorcier) **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Après l'incantation de ce sort, le sorcier doit lancer immédiatement 1 sort de niveau 1 à 4. La cible d'*octroi d'un sort* devient alors capable d'incanter ce sort 1 fois. La cible doit respecter l'incantation du ou des sorts. **Le sort octroyé est à sa version de base.**

### ANIMATION D'UN NÉCROPHAGE

#### Niveau 5

**Portée:** toucher **Durée:** 30 minutes  
**Aire d'effet:** 1 mort **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Anime un cadavre en un nécrophage. Le nécrophage possède le double des PC de son vivant, mais perd toutes ses compétences. Le nécrophage a un bonus de +2 dmg lorsqu'il frappe. Le nécrophage ne peut être soigné ou se soigner naturellement. Il obéit au doigt et à l'oeil de son créateur. Si *Contrôle d'un mort-vivant* est utilisé, le nécrophage obéira jusqu'à ce que son créateur lui ordonne quelque chose d'autre. Si le sorcier meurt avant le nécrophage, ce dernier acquiert une volonté indépendante et erre jusqu'à la fin du sort. Si quelqu'un se fait tuer par le nécrophage, ce dernier perdra 1 EV supplémentaire. Le nécrophage doit récolter les blocs de vie et les emmener à la mort à la fin de son existence. Le sorcier doit posséder un masque qu'il prêtera au joueur lorsqu'il le transformera.

**Thaumaturgie :** 2 nécrophages

### ESPRIT DU MORT (DM)

#### Niveau 5

**Portée:** aucune **Durée:** 1 heure  
**Aire d'effet:** Le sorcier **JS:** aucun

**Incantation:** Trancher la tête d'un cadavre.

**Effet:** Le sorcier est immunisé à tous sorts mentaux « charmes, mais pas les malédictions » pour la durée du sort.

### MANTEAU NOIR

#### Niveau 5

**Portée:** Toucher **Durée:** 1 heure  
**Aire d'effet:** 1 cible **JS:** 2(3)

**Incantation:** -10 mots

**Effet:** La cible ne peut plus regagner de PC et de PM de quelque façon qu'il soit.

## **FLÈCHE D'OS (Et)**

### **Niveau 5**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** 1 flèche              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** +1(2) dmg vs cible vivante, tue un mort-vivant. Le sort reste en place jusqu'à ce que la flèche atteigne une cible ou que la durée expire.

## **SACRIFICE**

### **Niveau 5**

**Portée:** aucune                      **Durée:** Permanent

**Aire d'effet:** Le sorcier              **JS:** aucun

**Incantation:** Une entaille par PC. (Ce sort ne coûte aucun pm)

**Effet:** Le sorcier regagne 6(8) PM pour chaque point de dommage qu'il s'inflige. Ce sort ne peut être fait que 1(2) fois par jour.

## **AURA DE PEUR (OM)\***

### **Niveau 5**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** le mage                  **JS:** 2(3)

**Incantation:** Peintures de guerre sur le visage.

**Effet:** Quiconque attaquant le sorcier est pris d'une crainte incontrôlable de celui-ci. La victime ne cherchera plus à causer aucun tort au sorcier, directement ou indirectement, pour la durée du sortilège.

### **Niveau 6**

## **NUAGE MORTEL**

### **Niveau 6**

**Portée:** longue                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** rayon de 5m              **JS:** aucun

**Incantation:** Allumer de l'encens et + 5 mots

**Effet:** Tous les niveaux 1(2) meurent instantanément et les autres subissent 3(5) dmgs.

## **ATTAQUE MENTALE (Om)**

### **Niveau 6**

**Portée:** courte                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                  **JS:** 2(3)

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** La cible subit d'atroces douleurs au niveau de la tête. Elle a l'impression que ses yeux vont lui sortir de la tête et que son bouillant cerveau va lui sortir par les oreilles. Elle ne peut que crier, se tenir la tête et se tordre de douleur sur le sol. La cible perd 3(4) PM par minute.

## MAGIE D'OMBRE

### Niveau 6

**Portée:** aucune                      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** parchemin            **JS:** aucun

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** En invoquant ce sort, le sorcier peut invoquer 1 sort d'un parchemin de mage du NV 1 à 4. En lançant le sort le parchemin se détruit. Toutes les règles des parchemins s'appliquent. Ce sort ne permet pas d'apprendre un sort de mage.

## CRÉATION D'UN SQUELETTE

### Niveau 6

**Portée:** toucher                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 mort                 **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Anime un mort en squelette. Il a 6(9) PC et n'est pas affecté par les armes normales. Il reçoit la ½ des dmg contre les armes perforantes et tranchantes, il fait les dmg de base avec les armes et s'il avait une armure il prend les points équivalents à la ½ des points auquel il a droit. Le sorcier doit posséder un masque qu'il prêtera au joueur lorsqu'il le transformera.

## MESSAGER SPECTRAL

### Niveau 6

**Portée:** spéciale                      **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** spéciale                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Permet de communiquer avec quelqu'un qui n'est pas sur le terrain avec un maximum de 25(30) mots par message. La personne répondra dans 1 heure maximum.

### Niveau 7

## CONTINGENCE

### Niveau 7

**Portée:** toucher                      **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** le sorcier                **JS:** aucun

**Incantation:** 5 minutes à invoquer

**Effet:** Ce sort permet au sorcier d'en placer un autre sur sa personne. Le sort contingence et le sort qui doit être déclenché sont invoqués en même temps. C'est à dire qu'en invoquant le contingent, on invoque l'autre. Lors de l'incantation, le sorcier doit décider la condition qui déclenchera le sort. Le sort choisi ne peut être supérieur au niveau 4(5). UN seul sort de contingence peut être invoqué au même moment. Si un autre est invoqué, le premier est annulé. Seuls les sorts Ph, DM et Ét peuvent être utilisés. Lorsque le joueur lance ce sort, il doit mettre un papier dans ses poches où est inscrit le nom du sort qui sera déclenché ainsi que la condition. Il doit le sortir lorsque le sort se déclenche et qu'il le laisse tomber par terre.

## **CHARME DU PANTIN**

### **Niveau 7**

**Portée:** courte                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 3 (5)

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** En invoquant ce sort, le sorcier prend le contrôle du déplacement de la cible. Il peut faire changer de direction la cible même si elle sort de la portée en autant que la durée ne soit pas écoulée.

## **CONSTITUTION DE TROLL (PH)\***

### **Niveau 7**

**Portée:** aucune                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** le sorcier              **JS:** aucun

**Incantation:** Avoir un crâne sur soit.

**Effet:** Le sorcier regagne 2(3) PC par minute et a la compétence force exceptionnelle « +1dmg ».

## **ÉCHANGE D'ENCHANTEMENT**

### **Niveau 7**

**Portée:** toucher                      **Durée:** permanent

**Aire d'effet:** 1 objet magique              **JS:** aucun

**Incantation:** +40 mots, 50 tribuns en gemmes

**Effet:** Permet d'échanger les propriétés magiques d'un objet vers un autre qui n'est pas magique. L'objet désenchanté est détruit et les gemmes disparaissent. Un pnj doit être consulté pour se sort.

### **Niveau 8**

## **CONJURATION D'UN SEIGNEUR NOIR**

### **Niveau 8**

**Portée:** spéciale                      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** spéciale              **JS:** aucun

**Incantation:** 30(20) minutes, besoin d'un cadavre de combattant.

**Effet:** Conjure un puissant chevalier squelettique aux pouvoirs terrifiants et ayant une intelligence incroyable. Consulter un PNJ avant de faire ce sort.

## CHAMPS DE MORTS

### Niveau 8

**Portée:** courte      **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** spéciale **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:**Le sorcier lève en zombie « voir stat. du sort de création d'un zombie » tous les cadavres qui sont dans la portée du sort.

## RAGE MEURTRIÈRE (Ph)

### Niveau 8

**Portée:**courte      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible      **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Lorsque la cible reçoit le sort, elle rentre en convulsion durant 30 secondes, pendant ce temps elle est immunisée à tout. Ensuite, la cible entre dans une rage meurtrière, elle attaquera toute personne qui se trouve près d'elle, s'il n'y a personne à attaquer elle courra jusqu'à ce qu'elle trouve une victime. Durant la rage, la cible gagnera 2 points d'armures et aura un bonus de +2 aux dommages. A la fin de la rage, la cible aura un malus de 1 aux dommages pour les 30 prochaines minutes.

### Niveau 9

## VOILE TEMPOREL (ET)

### Niveau 9

**Portée:**aucune      **Durée:** 5 secondes

**Aire d'effet:** le sorcier      **JS:** aucun

**Incantation:** -15 mots, +6 PM

**Effet:** Le temps arrête pour 5 secondes sauf pour le sorcier. Durant se temps le sorcier peut faire se qu'il désire.

## DOIGT DE NÉMÉSIS

### Niveau 9

**Portée:** longue      **Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible      **JS:** 3(4)

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** Tue la cible instantanément. Impossible de réanimer la cible en mort-vivant, ou de la ramener à la vie de quelque manière que ce soit.

## **SEUIL**

### **Niveau 9**

**Portée:** spéciale

**Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** spéciale

**JS:** aucun

**Incantation:** +12 mots

**Effet:** Ce sort permet d'amener une créature démoniaque d'un autre plan pour aider le sorcier. Ce démon pourra répondre à des questions ou aider physiquement le sorcier. Cependant, si le démon trouve que sa venue a été inutile, il pourra se retourner contre le sorcier. Ce sort peut être fait qu'une fois par fin de semaine.

Les organisateurs doivent être informés lorsque ce sort veut être lancé.

## Les sphères de foi

### Voici les sphères majeures accordées aux prêtres selon leur religion

#### **Sphère pour les prêtres par rapport à un culte choisi**

##### **Tribun:**

Église d'Egin : Souffrance/Guérison -- Inquisition

Église de Thanatos : Vie/Mort -- Vie après la mort

Église de Paymon : Charme/Malédiction -- Diplomatie

Église d'Urieus : Chaos/Malédiction -- Tentation et Chaos

Église d'Amayon : Combat/Protection -- Aggression et Protection

Église d'Hora : Végétation/Guérison -- Végétation et écosystèmes

Église de Tsadkiel : Maîtrise Majeure -- Église Mère du Tribun

#### **Sphères de magie accessibles pour les peuples barbares :**

Kalar : Souffrance / Combat -- Adoration des grands héros conquérants

Elendhels : Guérison / Végétation -- Les Grands Elfes Élémentaux

Xaoltan : Végétation / Chaos -- Les esprits de la nature et de la divination

Mataregh : Charme / Mort -- L'art oratoire et le pouvoir des morts

Moredhel : Combat / Mort -- Les puissants ancêtres moredhels

Orogs : Malédiction / Combat -- Les forces de la terre

Urcans\*\* : Maîtrise Majeure -- Méditation

**Sphère mineure :** Les sphères mineures ne peuvent dépasser le troisième niveau de sort sur sept. Tous les prêtres sauf ceux de Tsadkiel et les Urcans ont la sphère de maîtrise en mineure.

**Sphère majeure :** Les sphères majeures ne sont pas limitées en niveaux de sorts.

\*Un prêtre de Tsadkiel a deux sphères mineures, déterminées selon un des génies de la religion Tribuntaire.

\*\* Un prêtre Urcan obtient les sphères de Guérison et de Protection en mineures

Les prêtres de Mort-Bourg sont des acolytes avec des rites.

## Sphère de charme

### Niveau 1

#### **CHARME D'ADMIRATION/ DE MÉPRIS**

##### Niveau 1

**Portée:** courte                      **Durée:** 15 minutes.

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1 (2)

**Incantation:** le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** Inspire le mépris ou l'admiration d'une personne désignée à la cible. La personne qui deviendra ainsi admirée ou méprisée doit être dans à portée du sort. Cette personne ne peut pas empêcher que ce sort fasse effet. Seulement la cible « celle qui deviendra méprisante ou en admiration » a droit à une sauvegarde.

#### **INJONCTION**

##### Niveau 1

**Portée:** courte                      **Durée:** 10 secondes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** 1 seul mot

**Effet:** Le prêtre doit prononcer un mot qui sera l'ordre exécuté par la cible durant un maximum de 10 secondes. L'ordre doit être prononcé dans une langue comprise par la cible. Il est impossible d'ordonner quelque chose de suicidaire. La cible est parfaitement consciente de ce qu'elle se sent obligée de faire.

#### **CHARME PASSIONNEL**

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** 15 minutes.

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** Avoir une fleur d'une certaine beauté « pas un pissenlit ». Le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** Attire la sympathie et la confiance d'une personne du sexe opposé à celui ou celle qui lance ce sort.

### Niveau 2

#### **CHARME D'INCRÉDULITÉ**

##### Niveau 2

**Portée:** courte                      **Durée:** 15 minutes.

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible remet en doute tout ce que tous lui diront, excepté les choses que la cible considèrerait comme vrai avant que le sort prenne effet. (**Dévotion** : La cible remet TOUT en doute, sauf son propre nom.)

## **CHARME D'OBSESSION**

### **Niveau 2**

**Portée:** courte                      **Durée:** 15 minutes.

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** Avoir en main un élément ayant lien avec l'obsession.

**Effet:** La cible devient obsédée par quelque chose au choix du lanceur

## **CHARME DU MYTHOMANE**

### **Niveau 2**

**Portée:** courte                      **Durée:** 15 minutes.

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** La cible acquiert un penchant très prononcé pour le mensonge. Dès qu'elle le pourra, elle glissera de faux éléments ou omettra d'apporter d'importantes nuances à tout ce qu'elle dira.

### **Niveau 3**

## **SUGGESTION**

### **Niveau 3**

**Portée:** courte                      **Durée:** 10 secondes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** 3 mots, le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** Le prêtre doit prononcer 3 mots qui seront l'ordre exécuté par la cible durant un maximum de 10 secondes. L'ordre doit être prononcé dans une langue comprise par la cible. Il est impossible d'ordonner quelque chose de suicidaire. La cible est parfaitement consciente de ce qu'elle se sent obligée de faire.

## **INCITATION À LA BRAVOURE (ET)**

### **Niveau 3**

**Portée:** toucher                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible gagne 1 point d'armure et +1 aux dommages pendant la durée du sort.

## **CHARME DE L'ESPRIT**

### **Niveau 3**

**Portée:** Toucher                      **Durée:** Instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** -2 mots mais doit faire de lent mouvement de mains devant le visage de la cible.

**Effet:** Le prêtre vole tous les PM restant de la cible, qu'il soit prieur ou érudit, mais ne peut pas avoir plus que son max. Les PM supplémentaires sont perdus dans le néant.

## Niveau 4

### CHARME DU QUESTIONNAIRE

#### Niveau 4

**Portée:** moins de 1m      **Durée:** Le temps des questions.

**Aire d'effet:** 1 cible      **JS:** 1 par question

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le prêtre pose des questions et la cible doit répondre la vérité. « carton de mensonge utilisable ». Pour chaque question, le prêtre doit payer le nombre de PM que coûte le sort.

**(Dévotion :** Mensonge n'est pas utilisable.)

### ILLUSION D'APPARENCE (ET)\*

#### Niveau 4

**Portée:** aucune      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** le prêtre      **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le prêtre change sa *figure* (**Dévotion :** apparence complète) pour une de son choix. Il choisit son apparence dans les limites de ce à quoi une personne humaine peut ressembler. Le prêtre ne peut pas changer plusieurs fois d'apparence au cours du même sort. Ce sort n'affecte pas les vêtements.

## Niveau 5

### AURA DE RESPECT (OM)\*

#### Niveau 5

**Portée:** toucher      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre      **JS:** aucun

**Incantation:** Avoir 3 témoins attentifs de l'incantation qui respectent le prêtre.

**Effet:** Le prêtre inspire le respect à tous ceux qui le côtoient. Toute personne désirant attaquer le prêtre doit passer 1(2) JS avant de le faire. Si le prêtre attaque quelqu'un, le sort est brisé entre le prêtre et celui qu'il attaque.

### CHARME D'ESCLAVAGE

#### Niveau 5

**Portée:** moins de 1m      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible      **JS:** 2(3)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le personnage devient esclave physique total du prêtre. Il ne peut mettre fin à sa vie volontairement et n'a pas à répondre à quelque question du prêtre. Il est en quelques sortes pris dans une transe.

## Niveau 6

### CHARME DE CROISADE

#### Niveau 6

**Portée:** moins de 1m                   **Durée:** 1 gn ou fin de la mission

**Aire d'effet:** 1 cible                   **JS:** 3(4)

**Incantation:** Avoir un effet personnel de la cible.

**Effet:** Ce sort permet au prêtre d'exiger d'un joueur d'accomplir une mission pour lui, le joueur doit ramener des preuves de son accomplissement. Si la mission n'est pas réussie ou que le joueur n'a rien fait pour l'accomplir, ce dernier aura une pénalité d'un point de personnage au prochain gn. « Lorsque ce sort est lancé, venez voir un pnj »

**\*\*Ce sort ne peut être utilisé qu'une seule fois par gn.**

## Niveau 7

### CÉLÉBRATION DE PAYMON

#### Niveau 7

**Portée :** longue                   **Durée :** 30 minutes

**Aire d'effet :** le prêtre                   **JS :** 3(4)

**Incantation :** Boire une bouteille de vin durant l'incantation « Version festive » ou

Frapper quelqu'un avec un gant « Version violente »

#### **Effet :**

Version festive : Tous ceux qui entendent le prêtre **doivent** faire la fête le plus intensément possible dans la joie et l'allégresse. Interdiction de nuire à quelqu'un. Tous ceux qui entendent le prêtre sont affectés. Impossible de fuir les lieux de la fête.

Version violente : Tous ceux qui entendent le prêtre **doivent** s'entretuer, jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un survivant. Impossible de fuir les lieux du combat ou un attaquant.

Pour les 2 versions, tous ceux qui arrivent pendant que le sort est actif et qui entendent le prêtre sont affectés normalement. Idéalement, veuillez consulter un PNJ avant d'utiliser ce sort, afin qu'il arbitre le tout.

**(Dévotion :** Le prêtre n'est pas affecté par le sort.)

1 fois par GN par version.

## Sphère de chaos

### Niveau 1

#### **BAISER D'URIEUS**

##### Niveau 1

**Portée:** toucher

**Durée:** instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** Aucun

**Incantation :** le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** Le lanceur doit donner un bec à la cible. Celle-ci perd 2(4) PC.

#### **IMPULSIVITÉ**

##### Niveau 1

**Portée:** courte

**Durée:** Instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** Aucun

**Incantation:** -2 mots

**Effet:** La cible est prise d'un terrible envie de balancer un poing coup de poing ou coup de pied à la personne la plus proche de lui. Elle doit lui balancer.

#### **MAUVAIS CHOIX**

##### Niveau 1

**Portée:** courte

**Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 2 cibles

**JS:** 1(2)

**Incantation:** -3 mots

**Effet:** À la prochaine intersection que les victimes rencontreront, elles prendront l'inverse du choix qu'elles veulent tout en étant convaincue de prendre le chemin voulu durant 5 min. Le sort ne se disparaît pas tant qu'une intersection n'a pas été rencontrée.

### Niveau 2

#### **CHARME DE CORRUPTION**

##### Niveau 2

**Portée:** courte

**Durée:**15 minutes.

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** 1(2)

**Incantation:** +2 mots

**Effet:** Inculque à la cible l'idéologie d'une divinité/génie différente de celle de la cible.

## CHARME DE DONATION

### Niveau 2

**Portée:** courte

**Durée:** Instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** 1(2)

**Incantation:** le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** La cible, par un acte charitable inattendu, fait don de quoi que ce soit qu'elle possède à une personne qu'elle n'aime pas et qui est à proximité « La cible choisit la personne ». Le don aura une valeur approximative de 10(15) Tribuns.

## SPASMES

### Niveau 2

**Portée:** toucher

**Durée:** 1h

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible est prise de spasmes fréquents. Elle ne peut pas regagner de points de corps par le repos ni de points de magie.

### Niveau 3

## PALPER LE CHAOS (DM)

### Niveau 3

**Portée:** toucher

**Durée:** 1h

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** Aucun

**Incantation:** + 6 mots

**Effet:** Celui qui lance un sort affectant l'esprit « un charme » des bénéficiaires de ce sort devient hystérique pour 2 minutes.

## RETROUVAILLES

### Niveau 3

**Portée:** Spéciale

**Durée:** Permanente

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** 2(3)

**Incantation:** Serrer la main de la cible « pas dans le sens de tenir... » pour déclencher le sort.

**Effet:** Le prêtre doit donner un objet à quelqu'un. La personne qui reçoit l'objet doit être susceptible d'avoir perdu ce qu'elle se fait donner. À ce moment, la cible deviendra convaincue d'avoir retrouvé quelque chose qu'elle avait perdu.

## MAUVAIS JET

### Niveau 3

**Portée:** courte

**Durée:** Spéciale

**Aire d'effet:** Une partie d'un jeu utilisant des dés **JS:** Aucun

**Incantation:** -5 mots. Lancer dans les airs un objet représentant le hasard ou la malchance.

**Effet:** Jouer à un jeu de dés. Un événement se produit selon le nombre obtenu par le dernier dé lancé par le prêtre. REJOUER indique que les participants sont pris d'une envie de continuer à jouer.

**1 :** Le prêtre perd connaissance pour 1 minute.

**2 :** Le perdant balance un coup de poing au gagnant. REJOUER

**3 :** Tous les témoins donnent 5(10) Tribuns au perdant du jeu « le prêtre aussi paie » REJOUER

**4 :** Tous les témoins donnent tous leurs Tribuns au prêtre. « Maximum de 20 » REJOUER

**5 :** Tous sont persuadés que les autres trichent. Le seul en qui ils ont confiance est le prêtre. Il devra juger de qui a gagné et les perdants accepteront de se soumettre à sa décision et aux conséquences prévues pour la défaite au jeu.

**6 :** Le ou les perdant(s) du jeu sont pris d'un grave malaise et perdent tous leurs PM et la moitié (**Dévotion** : totalité) de leurs PC. Ils perdent connaissance pour 1 minute.

### Niveau 4

## ÉCHO

### Niveau 4

**Portée:** courte

**Durée:** 15 minutes.

**Aire d'effet:** 1 cible **JS:** 2(3)

**Incantation:** Répéter la dernière phrase entendue, puis poursuivre avec l'incantation

**Effet:** La cible ne peut plus rien dire par elle-même, elle est obligée de répéter **tout** ce qu'elle entend à voix haute.

## CONTRECOUP\* (DM)

### Niveau 4

**Portée:** courte

**Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** le prêtre **JS:** Aucun

**Incantation:** Taper les 2 mains sur une surface dure et taper les 2 mains ensemble

**Effet:** Le prochain coup reçu par le prêtre blesse aussi l'attaquant « le prêtre **et** l'attaquant sont blessés ». Les dégâts à l'attaquant sont sans armure. Après 1 heure, si le prêtre n'a pas été attaqué, le sort se dissipe. (**Dévotion** : Le sort peut être fait sur une autre personne.)

## Niveau 5

### CHARME DE CORRUPTION MAJEURE

#### Niveau 5

**Portée:** courte                      **Durée:** 30 minutes.

**Aire d'effet:** 4(6) cible            **JS:** 2(3)

**Incantation:** +6 mots

**Effet:** Inculque aux cibles l'idéologie d'une divinité/génie différente de celle des cibles.

### REGARD D'URIEUS (Om)

#### Niveau 5

**Portée :** moins de 1m              **Durée :** 30 minutes

**Aire d'effet :** le prêtre            **JS :** 2(3)

**Incantation :** Normale

**Effet :** Quiconque soutient le regard du prêtre durant 3 secondes devient beaucoup plus téméraire et impulsif, obsédé par l'idée d'agir et ce, durant 5 minutes. À partir de ce moment, chaque minute passée dans l'inaction « action = lancer un sort, frapper quelqu'un, voler quelqu'un, insulter/complimenter intensément quelqu'un » fera paniquer la personne ayant subi le regard et elle devra s'infliger une blessure avec une arme ou un sort

## Niveau 6

### QUÊTE D'URIEUS

#### Niveau 6

**Portée :** toucher                      **Durée :** 60 minutes

**Aire d'effet :** 1 cible                **JS :** aucun

**Incantation :** La cible doit exprimer le désir d'accomplir quelque chose.

Aucune incantation, le prêtre doit discuter avec la cible pendant environ 2 minutes de ce désir.

**Effet :** La cible doit absolument tenter d'accomplir le désir qu'elle a formulé, mais elle bénéficie d'un « Destin » utilisable pour la durée du sort.

## Niveau 7

### CONJURATION DU CHAOS

#### Niveau 7

**Portée :** spéciale                      **Durée :** spéciale

**Aire d'effet :** spéciale              **JS :** aucun

**Incantation :** x3 mots

**Effet :** Ce sort permet au prêtre de conjurer une ou des créatures « Qui n'est pas sous le contrôle du prêtre » à l'endroit et au moment où il désire sur le terrain du gn. La ou les créatures se matérialiseront exactement à l'endroit désiré. Les créatures sèmeront le chaos sur leur passage et même le prêtre ne pourra être épargné par elles.

Un organisateur doit être consulté pour ce sort.

1x par GN.

## Sphère de combat

### Niveau 1

#### **BÉNÉDICTION D'UNE ARME (Et)**

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 arme                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** L'arme ainsi bénie frappe « béni ». (**Dévation** : +1 dmg)

#### **COURAGE (DM)**

##### Niveau 1

**Portée:** aucune                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1(2) cibles            **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Les cibles ne ressentent plus aucune nouvelle peur et sont immunisées aux nouveaux effets de peur. Les effets de peur affectant les cibles avant que le sort ne soit lancé ne sont pas annulés. Le prêtre peut se désigner comme cible.

#### **RÉPARATION**

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** spéciale

**Aire d'effet:** 1 armure                **JS:** aucun

**Incantation:** Avoir un marteau en main.

**Effet:** Répare 1(2) point d'armure à une armure. Ce sort peut réparer des boucliers.

### Niveau 2

#### **AIDE**

##### Niveau 2

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le prêtre bénéficie de 2(3) PC de plus pour la durée du sort. Ces PC peuvent être soignés, mais sont reperdus à la fin du sort.

## **DUEL SACRÉ\***

### **Niveau 2**

**Portée:** Aucune                      **Durée:** durée du combat

**Aire d'effet:** 2 cibles              **JS:** aucun

**Incantation:** +6 mots.

**Effet:** Ce sort peut être lancé sur deux personnes désirant combattre en duel. Ce sort paralyse instantanément « 2 (3) JS » quiconque tente d'intervenir dans le duel. Les combattants ne voudront pas s'enfuir du duel. Les combattants doivent accepter les conditions du duel.

## **ENCHANTEMENT D'UNE ARME (Et)**

### **Niveau 2**

**Portée:** toucher              **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 arme      **JS:** aucun

**Incantation:** +8 mots

**Effet:** L'arme ainsi enchantée frappe « magique » (+1 dmg).

### **Niveau 3**

## **FRACASSEMENT (Et)**

### **Niveau 3**

**Portée:** toucher                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 arme contondante      **JS:** aucun

**Incantation:** Cogner l'arme contre de la roche.

**Effet:** Le prochain coup que l'arme portera à un bouclier brisera ce dernier. Ce sort est bon pour 1(2) coup(s)

## **MARTEAU SPIRITUEL**

### **Niveau 3**

**Portée:** longue                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** La cible est frappée par un marteau invisible et reçoit 2(3) dmgs.

## **PRIÈRE**

### **Niveau 3**

**Portée:** 5m rayon                      **Durée:** Spéciale

**Aire d'effet:** 3 alliés              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Suite à l'incantation du sort, le prêtre doit rester en prière et ne peut alors pas se déplacer. Tant qu'il prie, ses 3(5) alliés gagnent 1 aux dmgs avec leurs armes. En dehors de la portée du sort, les alliés perdent leur bonus.

## Niveau 4

### MASSE D'AMAYON (Et)

#### Niveau 4

**Portée:** toucher **Durée:**30 minutes

**Aire d'effet:** 1 masse **JS:** aucun

**Incantation:** +5 mots.

**Effet:** La masse frappe « béni » et a un bonus de 1(2) aux dmgs.

### DUEL JUSTE

#### Niveau 4

**Portée:** courte **Durée:** Le duel

**Aire d'effet:** 2 cibles **JS:** Spécial

**Incantation:** +8 mots

**Effet:** Les 2 personnes acceptant de participer à ce duel voient leurs capacités physiques altérées. Tous les enchantements physiques des 2 cibles sont dissipés. Les deux possèdent autant de PC que le plus fort des deux. Les armes utilisées ne sont pas altérées par ce sort. De plus, ce sort paralyse instantanément « 2(3) JS » quiconque tente d'intervenir dans le duel. Les combattants ne voudront pas s'enfuir du duel.

## Niveau 5

### PLATE (Ph)\*

#### Niveau 5

**Portée:** toucher **Durée:**30 minutes

**Aire d'effet:** le prêtre **JS:** aucun

**Incantation:** Chauffer une plaque de métal et la plonger dans l'eau. Prononcer l'incantation à la suite.

**Effet:** Le prêtre est recouvert par une aura qui le protège. L'aura fonctionne comme une armure de 4(6) points. Il n'est pas possible de l'enlever, elle n'est donc pas réparable. Si le prêtre enfile ou porte une armure durant que ce sort est en place, le sort prend fin.

### STABILITÉ MENTALE (DM)

#### Niveau 5

**Portée:** toucher **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre **JS:** aucun

**Incantation:** +7 mots

**Effet:** Le prêtre est immunisé contre chaque charme lancé contre lui.

## Niveau 6

### CHANT DE GUERRE

#### Niveau 6

**Portée :** longue                      **Durée :** 15 minutes

**Aire d'effet :** 4 cibles              **JS :** aucun

**Incantation :** Le sort prend effet après un chant de 17 mots effectué par le prêtre et les cibles.

**Effet :** Tant qu'ils chantent, le prêtre et les cibles bénéficient de 1(2) coup de force supplémentaires, de 1(2) point d'armure et d'un bonus de 1(2) aux dommages. Ils sont aussi immunisés aux sorts de peur et aux charmes pour la durée du chant.

## Niveau 7

### AVATAR D'AMAYON (Et)

#### Niveau 7

**Portée :** Aucune                      **Durée :** 15 minutes

**Aire d'effet :** Le prêtre              **JS :** aucun

**Incantation :** x3 mots, agenouillé, appuyé sur une arme, dans un lieu sacré.

**Effet :** Le Prêtre est investi du pouvoir d'Amayon. Il est désormais la représentation vivante du Génie. Il a désormais 25(30) points de corps et 8(10) points d'armure résistant aux coups normaux. Il est immunisé à toute forme de magie. Il frappe avec un bonus de 1(2) points de dégâts et ses coups sont bénis. L'avatar possède 3(5) coups de force pour la durée du sort. De plus, sa rapidité est telle que ses dégâts bénéficient d'un sort de hâte qui les dédouble. Sa rapidité empêche aussi tous ceux qui l'entendent ou le voient de le fuir aisément. Personne ne peut courir en sa présence. Ne peut être lancé plus d'une fois par GN.

CONSULTER UN ORGANISATEUR AVANT DE LANCER CE SORT.

## Sphère de guérison

### Niveau 1

#### SIESTE

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** Spéciale

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible s'endort « équivalent d'un sort de *sommeil* ». Tant qu'elle dort, elle regagne ses PC au double (triple) du rythme habituel. La cible doit être consentante.

#### PREMIERS SOINS

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible inconsciente        **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible bénéficie immédiatement des premiers soins et reviens à la conscience dans 10(5) minutes.

#### DON MÉDICAL

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible est soudainement capable de prodiguer les premiers soins comme si elle avait la compétence et ce, pour la durée du sort. Après une minute à faire des bandages à un blessé inconscient, celui-ci aura reçu les premiers soins et reviendra à la conscience dans 10(5) minutes.

### Niveau 2

#### NEUTRALISATION DU POISON

##### Niveau 2

**Portée:** toucher                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Neutralise les poisons affectant la cible et l'immunise à ceux-ci pour la durée du sort.

## **THÉRAPIE**

### **Niveau 2**

**Portée:** toucher

**Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Réduit de ½ le temps restant à tous les charmes ou effets de peur assaillant la cible.

## **GUÉRISON DES MALADIES MINEURES**

### **Niveau 2**

**Portée:** toucher

**Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Guérit la grippe et la rougeole (Dévotion : Gastro).

### **Niveau 3**

## **REPOS DIVIN**

### **Niveau 3**

**Portée:** toucher

**Durée:** 20 minutes

**Aire d'effet:** 4 cibles

**JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Les personnages touchés regagnent leurs PC au double (triple) du rythme habituel s'ils restent couchés ou assis sans se lever.

## **SOIN DES BLESSURES LÉGÈRES**

### **Niveau 3**

**Portée:** toucher

**Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** aucun

**Incantation:** + 4 mots

**Effet:** Soigne 3(5) PC.

## **REGAIN DE VIGUEUR**

### **Niveau 3**

**Portée:** toucher

**Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** aucun

**Incantation:** +6 mots

**Effet:** Redonne une compétence utilisée durant la journée à la cible. Maximum une fois par cible par jour. Un bon exemple de compétence regagnée serait un coup de force ou une esquive. **Ne redonne pas de cartons.**

## Niveau 4

### APAISEMENT DE L'ESPRIT

#### Niveau 4

**Portée :** Toucher                      **Durée :** 5 minutes

**Aire d'effet :** 1 cible                **JS :** Aucun

**Incantation :** Aucune modification

**Effet :** La cible regagne 2(4) PM par minute pour la durée du sort. Le prêtre ne peut se lancer ce sort sur lui-même.

### RETOUR AU CALME

#### Niveau 4

**Portée:** toucher                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 3 cibles                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Annule les effets de peurs affectant les cibles. N'immunise pas contre d'autres effets.  
\*incluant une aura de peur et rage niveau 2.

## Niveau 5

### SOIN DES BLESSURES GRAVES

#### Niveau 5

**Portée:** Toucher                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** +10 mots

**Effet:** Ce sort redonne tous les points de corps au personnage.

### RETOUR À LA RAISON

#### Niveau 5

**Portée:** toucher                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Annule les charmes affectant la cible. N'immunise pas contre d'autres effets. Inefficace contre le sort « Croisade ». (**Dévotion** : Efficace contre Croisade)

## Niveau 6

### GUÉRISON DES MALADIES MORTELLES

#### Niveau 6

**Portée:** toucher                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation :** Aucune modification

**Effet:** Guérit toutes les maladies qui affectent la cible.

## Niveau 7

### RAPPEL À LA VIE

#### Niveau 7

**Portée:** toucher

**Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** aucun

**Incantation :** +20 mots

**Effet:** La cible revient à la vie sans avoir perdu d'énergie vitale mais le prêtre perd tous ses PC et PM et ne peut employer aucune compétence tant qu'il ne s'est pas reposé 40 minutes. Le personnage rappelé à la vie revient avec 1 point de corps et est désorienté pour 10 minutes. Une fois par jour maximum. (**Dévoition :** La cible revient avec tous ses PC et n'est désorientée que pour 30 secondes.)

## Sphère de malédiction

Les sortilèges de cette sphère, quoi qu'ils soient des malédictions, peuvent être dissipés par *dissipation de la magie* à moins d'un avis contraire. Évidemment, *délivrance de la malédiction* est aussi valable.

### Niveau 1

#### SOIF INÉTANCHABLE

##### Niveau 1

**Portée:** courte                      **Durée:** Spéciale

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** La cible est prise d'une soif torride et doit boire  $\frac{3}{4}$  de litre pour se sentir rassasiée. Elle s'empressera de boire ce qui lui tombe sous la main et qui lui semble comestible.

#### ANALPHABÉTISME

##### Niveau 1

**Portée:** courte                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** La cible perd toute compréhension de tous les langages écrits. Il est aussi interdit d'utiliser des parchemins pour la durée du sort.

#### RIRE

##### Niveau 1

**Portée:** courte                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** Ce sort ne peut être lancé que sur quelqu'un qui vient de rire.

**Effet:** La cible trouve quelque chose de drôle à tout ce qui se passe autour d'elle, même si cela est très sérieux...

### Niveau 2

#### LE BORGNE

##### Niveau 2

**Portée:** toucher                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 oeil              **JS:** 1(2)

**Incantation:** + 3 mots

**Effet:** La cible perd l'usage d'un oeil « au choix du lanceur ». Elle doit le garder fermé pour la durée du sort « un bandeau sur l'oeil est conseillé ».

## LANGUE DE TROLL

### Niveau 2

**Portée:** courte                      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** Tout ce que la cible met dans sa bouche a un goût infect et elle doit le recracher immédiatement. De plus, elle devient incapable d'enligner plus de 3 mots dans une phrase.

## DUR DE LA FEUILLE

### Niveau 2

**Portée:** courte                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** On doit parler fort à la victime pour que celle-ci comprenne un peu.

### Niveau 3

## FAIBLESSE

### Niveau 3

**Portée:** courte                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Les coups portés par la cible font -2(-3) dégâts « minimum de 1 » pour la durée du sort.

## PROFANATION

### Niveau 3

**Portée:** Toucher                      **Durée:** Aucune

**Aire d'effet:** 1 mort              **JS:** Aucun

**Incantation:** + 5 mots

**Effet:** Le personnage subissant ce sortilège doit le mentionner au Serviteur de Thanatos. Ce dernier traitera l'âme du personnage en conséquence.

## PRISE PERSISTENTE

### Niveau 3

**Portée:** courte                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** 1(2)

**Incantation:** Ne rien tenir dans ses mains.

**Effet:** Lorsque ce sort est lancé, la cible doit avoir quelque chose dans l'une de ses mains. Elle devient alors incapable de lâcher ce qu'elle tient. Ce sort affecte une des deux mains.

## Niveau 4

### HONNÊTETÉ COMPULSIVE

#### Niveau 4

**Portée:** moins de 1m                   **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** 1 cible                   **JS:** 1(2)

**Incantation:** Avoir en main une copie de la charte de loi.

**Effet:** La cible devient si honnête qu'elle ne dérogera à aucune loi sous aucun prétexte, excepté si sa vie est en jeu. De plus, le personnage ne prononcera aucun mensonge « la compétence *mensonge* ne peut pas être utilisée pour mentir ».

### DÉSARMEMENT

#### Niveau 4

**Portée:** courte                           **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                   **JS:** 1 (2)

**Incantation:** +5 mots

**Effet:** La cible échappe son arme dès qu'elle essaie de porter un coup.

## Niveau 5

### ESPRIT VENGEUR (Dm)

#### Niveau 5

**Portée:** touché                           **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** le prêtre                   **JS:** 3

**Incantation :** -8 mots

**Effet:** Si la cible tue le lanceur de ce sort avant la fin de la durée, elle devient inconsciente.

### DÉBILITÉ MENTALE

#### Niveau 5

**Portée:** courte                           **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                   **JS:** 2(3)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le joueur devient incapable de lancer des sorts.

## Niveau 6

### MASOCHISME

#### Niveau 6

**Portée:** Courte                           **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                   **JS:** 2(3)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible devient masochiste. Désormais, elle aime la souffrance, elle aime être frappée, être insultée et être ridiculisée. Pour la durée du sort, elle fera tout ce qu'elle peut pour se faire infliger des sévices de toutes sortes. La cible ne recherchera pas la mort cependant. À la fin du sort, la cible reprend ses sens et sera fortement désorientée par l'expérience qu'elle vient de traverser. Elle sera fortement prise de honte d'elle-même pour l'heure à venir.

## Niveau 7

### MALÉDICTION SUPRÊME

#### Niveau 7

**Portée:** Courte

**Durée:** 2 heures

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** Aucun

**Incantation:** Finir l'incantation par les mots « Je te maudit! », +5 PM

**Effet:** La victime de ce sort devient maudite par les plus puissantes volontés divines. Pour la durée de ce sort, elle ne pourra utiliser aucune de ses compétences ou sorts car tout ce qu'elle tente échoue par pure malchance. De plus, elle infligera un point de dommage de moins à tous les coups qu'elle porte pour un minimum de 1. Sous l'emprise de ce sort, la cible ne peut pas employer aucun carton « JS, Destin, Pickpocket, Mensonge, etc. ». Seul Destin peut bloquer ce sort lorsqu'il est lancé. Si le personnage meurt, la malédiction prend fin. (**Dévotion** : Le sort reste actif sur la cible même si elle décède.)

## Sphère de vie

### Niveau 1

#### **PRÉSERVATION DU CORPS**

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** Variable

**Aire d'effet:** 1 mort                      **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Empêche un sort qui transformerait le cadavre en mort-vivant de prendre effet. Ce sort disparaît en même temps que le corps sur lequel il agit.

#### **BÉNÉDICTION D'UNE ARME (Et)**

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 arme                      **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** L'arme ainsi bénie frappe « béni ». (Dévotion : +1 dmg)

#### **REGAIN DE VIE**

##### Niveau 1

**Portée:** courte                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 mort-vivant                      **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le mort-vivant ciblé perd 2(3) PC.

### Niveau 2

#### **INVISIBILITÉ AUX MORTS-VIVANTS MINEURS (Et)\***

##### Niveau 2

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre                      **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Les zombies, goules et nécrophages ne peuvent apercevoir le prêtre.

#### **PROTECTION VITALE**

##### Niveau 2

**Portée:** Toucher                      **Durée:** 45 minutes

**Aire d'effet:** 2 cibles                      **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Empêche les cibles d'être relevées en morts-vivants pour la durée du sort. Peut être lancé sur des vivants ou sur des cadavres.

## **PROTECTION MINEURE CONTRE LA SORCELLERIE (DM)\***

### **Niveau 2**

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le prochain sort de sorcellerie lancé contre le bénéficiaire est sauvegardé si cela est possible.

### **Niveau 3**

## **DESTRUCTION D'UN MORT-VIVANT MINEUR**

### **Niveau 3**

**Portée:** courte                      **Durée:** Instantanée

**Aire d'effet:** 1 mort-vivant        **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Ce sort « tue » un zombie, une goule ou un nécrophage.

## **INHIBITION DE LA SORCELLERIE (Et)\***

### **Niveau 3**

**Portée:** Toucher                      **Durée:** Spéciale

**Aire d'effet:** Un objet de sorcellerie **JS:** Aucun

**Incantation:** x3 mots

**Effet:** Lancé sur un objet de sorcellerie; Grimoire, Parchemin, objet bénéficiant d'un bonus résultant d'un sort de sorcellerie permanent, ce sort dissipe les pouvoirs de cet objet pour la durée du Grandeur Nature. Il rend donc les grimoires inutilisables pour la durée du GN et les objets, armes par exemple, n'ont plus de bonus ou d'effets spéciaux.

## **PROTECTION VS MORTS-VIVANTS MINEURS (Et)\***

### **Niveau 3**

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Effet:** Aucun zombie, goule ou nécrophage ne peut s'approcher à moins de 2m de prêtre. Si le prêtre force cette zone sur un mort-vivant, le mort-vivant ainsi acculé n'est plus affecté par le sort.

## Niveau 4

### **BÉNÉDICTION MAJEURE DES ARMES (Et)\***

#### Niveau 4

**Portée:** Toucher                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 4 armes                **JS:** aucun

**Incantation:** Bénir les armes avec de l'eau

**Effet:** Toutes les armes frappent « béni » pour la durée du sort et ont un bonus de +2(+3) contre tous les morts vivants.

### **INVISIBILITÉ AUX MORTS-VIVANTS MAJEURS (Et)\***

#### Niveau 4

**Portée:** Aucune                        **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre                **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le prêtre est invisible à tous les morts-vivants « sauf exceptions spéciales ».

## Niveau 5

### **ANÉANTISSEMENT D'UN MORT-VIVANT MAJEUR**

#### Niveau 5

**Portée:** courte                        **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 1

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Un mort-vivant majeur est détruit. Ceci est une mort instantanée.

### **VADE RETRO ULTIME(Om)**

#### Niveau 5

**Portée:** courte                        **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** Brandir un objet de Foi, -10 mots

**Effet:** Permet de repousser les vampires, les Morts sorciers, etc. Ils doivent rester à plus de 10m. Les morts vivants ne peuvent être acculés avec ce sort sinon son effet contre eux se brise. Détruit un mort-vivant mineur. Peut aussi servir à chasser d'autres maux de ce monde, à vous d'essayer...

## Niveau 6

### **IMMUNITÉ À LA SORCELLERIE (DM)\***

#### Niveau 6

**Portée:** Aucune                        **Durée :** 30 minutes

**Aire d'effet :** Le prêtre                **JS :** aucun

**Incantation :** x2 mots, porter un objet de Foi au cou pour la durée du sort.

**Effet :** Le prêtre est totalement immunisé aux sorts de sorcellerie pour la durée du sort.

## Niveau 7

### LUMIÈRE SACRÉE (Om)\*

#### Niveau 7

**Portée:** Spéciale

**Durée:** Spéciale

**Aire d'effet:** Le prêtre

**JS:** Aucun

**Incantation :** Brandir un objet de Foi, x2 mots, tenir un light stick dans les airs pour la durée du sort.

**Effet:** Tous les morts-vivants, mineurs, majeurs et spéciaux, ne peuvent s'approcher à moins de 10 mètres du prêtre et ne peuvent attaquer quelqu'un se trouvant dans ce rayon. Tous les morts-vivants mineurs à l'intérieur du rayon lorsque le sort est lancé sont détruits et les autres perdent 1 PC par seconde passée dans le rayon. Le prêtre ne peut utiliser ce sort dans les donjons ni dans une bataille finale. Si la torche est éteinte ou que le prêtre cesse de brandir l'objet de Foi, le sort prend fin. Le prêtre PEUT se déplacer. Le sort dure aussi longtemps que le prêtre tient les objets et que la torche reste allumée.

## Sphère de végétation

### Niveau 1

#### **CROC-EN-JAMBE**

##### Niveau 1

**Portée:** longue                      **Durée:** Instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** Aucun

**Incantation:** Toucher à un arbre

**Effet:** Une racine fait trébucher une cible qui est en mouvement.

#### **FRUIT BÉNI**

##### Niveau 1

**Portée:** Toucher                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 fruit                **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le fruit doit avoir à peu près la taille d'un poing. Ce fruit doit être mangé au complet par une même personne. Celle-ci regagne alors 2(3) PC.

#### **PURIFICATION DE LA NOURRITURE ET DE LA BOISSON**

##### Niveau 1

**Portée:** 1 m                              **Durée:** Instantané

**Aire d'effet:** 1 breuvage ou 1 repas   **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Enraye toute trace d'impureté « qu'elle soit bonne ou mauvaise » dans un repas ou un breuvage. Il est impossible de purifier un banquet ou un tonneau de liquide...

### Niveau 2

#### **PEAU D'ÉCORCE (Ph)**

##### Niveau 2

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre                **JS:** Aucun

**Incantation:** Le prêtre doit saupoudrer une pleine poignée d'écorce égrainée sur lui-même. Toucher à un arbre.

**Effet:** Le prêtre gagne 3(5) pc pour la durée du sort, ces points sont les premiers à être perdu. Le joueur ne doit pas porter une armure.

## RENFORCEMENT VÉGÉTAL

### Niveau 2

**Portée:** Toucher                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 potion              **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Les effets de la décoction « **niveaux 1 à 4 seulement** » seront plus intenses. Les effets sur les PC sont doublés. (**Dévotion** : Les durées sont doublées aussi)

## ENCHEVÊTREMENT\*

### Niveau 2

**Portée:** longue                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                  **JS:** 1(2)

**Incantation:** -2 mots, toucher à un arbre

**Effet:** La cible est paralysée pour la durée du sort. Voir les règles sur l'immobilisation.

### Niveau 3

## TRANSFORMATION EN ARBRE (Et)\*

### Niveau 3

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** -6 mots

**Effet:** Le prêtre se transforme en arbre de 1 pied de plus que sa grandeur. Seul le feu et les haches peuvent blesser un prêtre sous cette forme. Le prêtre doit avoir les pieds sur de la terre pour lancer ce sort.

## LIANE DE MÉVA

### Niveau 3

**Portée:** longue                      **Durée:** Instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible                  **JS:** 1(2)

**Incantation:** Toucher à un arbre

**Effet:** La cible est fouettée par une branche et encaisse 3(4) dmg « armure applicable ».

## DÉLIVRANCE DE LA MALÉDICTION

### Niveau 3

**Portée:** Toucher                      **Durée:** Instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible                  **JS:** Aucun

**Incantation:** x2 mots

**Effet:** Dissipe une malédiction affectant la cible. La cible ou le prêtre doit être un peu au courant de ce qu'il essaie d'enlever « Traduction : ne pas lancer ce sort au hasard ».

## Niveau 4

### POIGNE DE ROYU\*

#### Niveau 4

**Portée:** longue                      **Durée:** 6 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 2(3)

**Incantation:** aucune modification.

**Effet:** La cible est paralysée « voir règles sur l'immobilisation, mais elle peut crier... » par une force qui l'écrase et subit 1 dmg « armure applicable » par 2 minutes.

### CAMOUFLAGE (Et)\*

#### Niveau 4

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Toucher à un arbre

**Effet:** Invisibilité. Le joueur est invisible **après 15 secondes** s'il touche à un arbre, s'il ne touche pas à un arbre l'effet se dissipe jusqu'à ce qu'il retouche pour un autre 15 secondes. (**Dévotion :** masque les bruits et la voix.). **Les gestes offensifs mettent fin au sort.**

## Niveau 5

### EAU DE VIE

#### Niveau 5

**Portée:** Boire l'eau                  **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 250ml eau              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le liquide redonne tous ses PC à une cible encore vivante. De plus, la cible se verra redonner 5 PM si elle emploie la magie.

**Dévotion :** Si cette eau est lancée sur un mort-vivant mineur, elle détruit son corps instantanément.

### AMITIÉ AVEC LES MONSTRES

#### Niveau 5

**Portée:** aucune                      **Durée:** 1 heures

**Aire d'effet:** le prêtre              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Les monstres n'ont pas envie de faire du mal au prêtre, cependant ils peuvent attaquer les amis du prêtre.

## Niveau 6

### PEAU DE PIERRE (ph)

#### Niveau 6

**Portée:** aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** le prêtre              **JS:** aucun

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** Le prêtre est immunisé aux 2(3) premiers coups et dispose de 10(15) PC supplémentaires. Le joueur ne doit pas avoir d'armure.

### BALISTE

#### Niveau 6

**Portée:** toucher                      **Durée:**30 minutes

**Aire d'effet:**1 flèche                  **JS:** spécial

**Incantation :** - 8 mots, casser une branche.

**Effet:** La flèche affectée enlève tous les PC « points d'armure compris » à la cible qu'elle atteint. Cependant, si la flèche rate sa cible, elle perd son enchantement. **La dégât de la flèche est magique.**

## Niveau 7

### MÉTAMORPHOSE\*(Et)

#### Niveau 7

**Portée:** aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:**le prêtre                  **JS:** aucun

**Incantation :** S'isoler dans les bois durant 10 minutes sans être vu et se costumer.

**Effet:** Le prêtre a le pouvoir de se transformer en un animal qui peut être la taille d'un humain. Lorsqu'il est transformé le prêtre ne peut plus utiliser ses compétences. Dans cet état le prêtre frappe avec 5 magique avec toutes les armes, il a 10 pts d'armure et a une aura de peur « 1 JS pour l'attaquer ». Le joueur doit avoir un costume qu'il doit faire approuver.

## Sphère de maîtrise

### Niveau 1

#### APAISEMENT

##### Niveau 1

**Portée:** Aucune                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Calme toute peur ressentie par le prêtre. Annule un effet de peur magique.

#### CONTRÔLE DE SOI (DM)

##### Niveau 1

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le prêtre bénéficie d'un (deux) JS gratuit utilisable contre les charmes. Le JS n'est utilisable qu'une seule fois et il est perdu s'il n'est pas utilisé.

#### RALENTISSEMENT DES POISONS

##### Niveau 1

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Triple l'intervalle d'effet des poisons contenus dans le corps du prêtre. N'a aucun effet sur les poisons n'ayant pas d'intervalle d'effet.

### Niveau 2

#### OUÏE ACCRUE (Ph) \*

##### Niveau 2

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** Le prêtre acquiert une ouïe très fine lui permettant d'entendre tous les sons autour de lui dans un rayon de 5m.

#### MORT FEINTE (Ph)

##### Niveau 2

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** +2 mots, le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** Tous les signes vitaux du prêtre s'estompent « il devient froid, le coeur ne bat plus et le sang coule en conséquence, il ne respire plus, etc. ».

## **REPOS (Ph)**

### **Niveau 2**

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 1 repos

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le prêtre regagne la ½ de ses points de vie en 10(5) minutes de repos.

### **Niveau 3**

## **RÉSISTANCE À LA DOULEUR (Ph)**

### **Niveau 3**

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le prêtre est capable de supporter toute douleur. Il est aussi immunisé à la torture. Tous les dommages sont comptés normalement.

## **ADRÉNALINE (Ph)**

### **Niveau 3**

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Réduit les dommages reçus par le prêtre de 1 « pour un minimum de 1 ».

## **ESQUIVE (Ph)**

### **Niveau 3**

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Si le prêtre est libre de ses mouvements, il est immunisé aux projectiles « flèches, carreaux, armes de jet, etc. ».

### **Niveau 4**

## **GRANDE MESSE DE TSADKIEL**

### **Niveau 4**

**Portée :** longue                      **Durée :** Reste de la journée

**Aire d'effet :** Vue et Voix      **JS :** Aucun

**Incantation :** Messe de 20 minutes, 2 servants de messe. 1x/jour maximum

**Effet :** Sur une assemblée qui écoute toute la messe qui doit durer au moins 20 minutes. Tous les participants regagnent leurs PC et PM en entier. Les participants bénéficient de 1(2) PC supplémentaire à leur maximum jusqu'à la fin de la journée.

## **UNION DES GÉNIES MINEURE\*(Et)**

### **Niveau 4**

**Portée** : Aucune                      **Durée** : 1 heure

**Aire d'effet** : Le prêtre              **JS** : Aucun

**Incantation** : Aucune modification

**Effet** : Permet d'incanter tous les sorts de Foi niv. 1 pour la durée du sort. Les coûts et restrictions normales s'appliquent.

### **Niveau 5**

## **RÉSISTANCE À LA SORCELLERIE \*(DM)**

### **Niveau 5**

**Portée** : Aucune                      **Durée** : 1heure

**Aire d'effet** : Le prêtre              **JS** : Aucun                      :

**Incantation** : Normale

**Effet** : Sur soi seulement, sauvegarde automatiquement les 2(3) prochains sorts de sorcellerie.

## **BÉATIFICATION**

### **Niveau 5**

**Portée** : Aucune                      **Durée** : spéciale

**Aire d'effet** : Un mort              **JS** : Aucun

**Incantation** : Sur un mort, avec son consentement.

**Effet** : La mort du personnage devient définitive. Cependant, son âme est désormais béatifiée. Grâce à ceci, le prêtre peut bénir les cendres de la victime/restes du défunt. Les cendres/restes pourront servir ultérieurement pour créer une relique sacrée.

**Note** : Il est important de bien choisir le béatifié, cela aura beaucoup d'impact sur la puissance de la relique.

### **Niveau 6**

## **UNION DES GÉNIES MAJEURE \*(Et)**

### **Niveau 6**

**Portée** : Aucune                      **Durée** : 1heure

**Aire d'effet** : Le prêtre              **JS** : Aucun

**Incantation** : Aucune modification

**Effet** : Permet d'incanter tous les sorts de Foi niv. 1 et 2 pour la durée du sort. Les coûts et restrictions normales s'appliquent.

## **CRÉATION D'UNE RELIQUE**

### **Niveau 6**

**Portée** : Aucune

**Durée** : Permanente

**Aire d'effet** : Un objet

**JS** : Aucun

**Incantation** : Nécessite des restes de béatifié

**Effet** : Permet d'infuser l'âme d'un béatifié dans un objet. Nécessite présence d'organisateur et de restes béatifiés. Les effets de la relique seront déterminés selon l'âme béatifiée et l'objet par les organisateurs.

### **Niveau 7**

## **IMMUNITÉ À LA FOI \*(DM)**

### **Niveau 7**

**Portée** : Aucune

**Durée** : 1 heure

**Aire d'effet** : Le prêtre

**JS** : Aucun

**Incantation** : Aucune modification

**Effet** : Le prêtre est immunisé aux 2(3) prochains sorts de Foi de niveau 1-5.

## **UNION DES GÉNIES TRANSCENDANTE \*(Et)**

### **Niveau 7**

**Portée** : Aucune

**Durée** : 1 heure

**Aire d'effet** : Le prêtre

**JS** : Aucun

**Incantation** : Aucune modification

**Effet** : Permet d'incanter tous les sorts de Foi niv. 1 à 3 pour la durée du sort. Les coûts et restrictions normales s'appliquent.

## Sphère de Mort

### Niveau 1

#### VISION DES ÂMES (DM)\*

##### Niveau 1

**Portée :** aucune                      **Durée :** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** Le prêtre est capable de voir les âmes « joueurs avec un bandeau orange qui sont morts » et les personnes dans le monde des morts. De plus, il peut utiliser ses sorts nécessitant un cadavre s'il y a une âme près de lui au lieu d'un cadavre. L'âme doit rester près du prêtre jusqu'à la fin du sort lancé qui nécessite l'âme.

#### PROTECTION DE L'ÂME (DM)\*

##### Niveau 1

**Portée:** aucune                      **Durée:**30 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                  **JS:** aucun

**Incantation:** Aucune modification.

**Effet:** La cible est protégée contre les sorts et compétences qui font perdre de l'énergie vitale pour la durée du sort.

#### QUESTIONNER UN MORT

##### Niveau 1

**Portée:** toucher                      **Durée:** 1 question

**Aire d'effet:** un cadavre              **JS:** aucun

**Incantation:** Placer sa main sur la tête du cadavre. Le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** Permet de poser une question à un mort. Le mort doit répondre par oui ou non, au meilleur de ses connaissances. Il lui est impossible de mentir, même avec *mensonge*. S'il ne connaît pas la réponse, le mort répondra au hasard.

### Niveau 2

#### SÉPULTURE

##### Niveau 2

**Portée:** toucher                      **Durée:** Aucune

**Aire d'effet:**1 mort                  **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le personnage bénéficiant de ce sort doit le mentionner au Serviteur de Thanatos lorsqu'il le rencontre. Ce dernier sera fort probablement plus clément.

## ÂME GUERRIÈRE (Ph)\*

### Niveau 2

**Portée:** Spéciale                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Dans un cimetière, un temple de la mort ou près d'un cadavre.

**Effet:** Une âme veille sur le prêtre et le guide lors d'un combat. Les coups donnés par le prêtre infligent 2(3) dmg supplémentaires. Le prêtre doit rester à une distance inférieure à 3m du cadavre, du temple ou du cimetière employé sinon le sort prend fin.

## TOUCHER GLACIAL

### Niveau 2

**Portée:** toucher                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible              **JS:** aucun

**Incantation:** Toucher la cible avec un tissu mouillé. -4 mots, le prêtre n'est pas obligé d'avoir la main dans les airs

**Effet:** La cible perd 1(2) PC. Paralyse au membre touché, aucune paralysie si le torse est touché.

### Niveau 3

## BLESSER L'ÂME

### Niveau 3

**Portée:** toucher                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible                      **JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible perd 1 point d'énergie vitale. Le prêtre ne peut faire perdre qu'un EV par joueur.

**Expulse du monde des morts.**

## ÉCHANGE VITAL

### Niveau 3

**Portée:** toucher                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** 1 cible et le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** x2 mots

**Effet:** Donne un niveau d'âge entre le prêtre et la cible dans la direction voulue. Le consentement de la cible est nécessaire. Un personnage rajeunit donc d'un niveau et l'autre vieillit. Ce sort doit être fait devant l'ange de la mort. Un don par gn par joueur.

**Dévotion :** Permet l'échange entre 2 personnes volontaires autre que le prêtre.

## ÂME GARDIENNE (Ph)\*

### Niveau 3

**Portée:** Spéciale                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Dans un cimetière, un temple de la mort ou près d'un cadavre.

**Effet:** Une âme veille sur le prêtre lorsqu'il n'est pas au combat. Annule complètement les dégâts des attaques sournoises et les effets des pickpockets faits sur le prêtre pour la durée du sort. Le prêtre doit rester à une distance inférieure à 3m du cadavre, du temple ou du cimetière employé sinon le sort prend fin.

### Niveau 4

## CRÉATION D'UN TEMPLE DE LA MORT

### Niveau 4

**Portée:** Spéciale                      **Durée:** instantané

**Aire d'effet:** un temple              **JS:** Aucun

**Incantation:** x3 mots

**Effet:** Ce sort permet à un prêtre de se créer un temple de la mort à partir duquel il pourra toujours appeler des âmes pour l'aider. Un temple reste en place jusqu'à ce que le prêtre en crée un nouveau ou qu'il périsse définitivement. Le prêtre ne peut donc qu'avoir un temple à la fois. Le temple doit répondre aux critères suivants :

- Aire minimale de 5m<sup>2</sup>,
- Toit en bois ou en toile couvrant toute l'aire,
- Présence d'ossements ou de marques de sépultures telles des pierres tombales ou des cercueils.

## ÂME PROTECTRICE (Ph)\*

### Niveau 4

**Portée:** Spéciale                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Dans un cimetière, un temple de la mort ou près d'un cadavre.

**Effet:** Une âme veille sur le prêtre et le protège lors d'un combat. Les coups reçus par le prêtre pour la durée du sort sont réduits à 1 dmg peu importe leur amplitude ou leur effet. Le prêtre doit rester à une distance inférieure à 3m du cadavre, du temple ou du cimetière employé sinon le sort prend fin. (**Dévotion** : Coups normaux n'infligent pas de dmg)

### Niveau 5

## ÂME CANALISANTE (Ph)\*

### Niveau 5

**Portée:** Spéciale                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Dans un cimetière, un temple de la mort ou près d'un cadavre.

**Effet:** Une âme veille sur le prêtre et canalise sa foi. Pour la durée du sort, le prêtre bénéficie de 7(9) PM supplémentaires. Le prêtre doit rester à une distance inférieure à 3m du cadavre, du temple ou du cimetière employé sinon le sort prend fin.

## CONSULTATION DIVINE

### Niveau 5

**Portée:** Aucune                      **Durée:** Spéciale

**Aire d'effet:** Le prêtre            **JS:** Aucun

**Incantation:** Préparer de l'eau bénite dans le cimetière et prier durant 10 minutes.

**Effet:** Permet de consulter l'Ange de la Mort sur un sujet. Celui-ci répondra au meilleur de ses connaissances sans détours et même au détriment de ses motivations personnelles. Maximum 1 fois par jour.

### Niveau 6

## ÂME FRAPPEUSE

### Niveau 6

**Portée:** longue                      **Durée:** 1 minute

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 2(3)

**Incantation:** Dans un rayon de 3m d'un cimetière, d'un temple de la mort ou d'un cadavre.

**Effet:** Un esprit violent est dirigé par le prêtre contre une cible. Celle-ci est projetée au sol et perd 5(8) PC immédiatement. La cible est paralysée au sol pour la durée du sort par l'esprit frappeur ou jusqu'à ce que quelqu'un s'en prenne à elle et l'attaque.

### Niveau 7

## DÉLOGEMENT DE L'ÂME

### Niveau 7

**Portée:** courte                      **Durée:** Instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible vivante    **JS:** 2(3)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** L'âme de la cible est délogée de son corps. Celle-ci meurt donc instantanément. Impossible de ramener la cible à la vie de quelque manière que ce soit.

## Sphère de protection et garde

### Niveau 1

#### **RÉSISTANCE AU FEU ET FROID (Ph)**

##### Niveau 1

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Mettre un morceau de braise dans de l'eau.

**Effet:** Le prêtre est immunisé aux effets de feu et de froid.

#### **PROTECTION VS PARALYSIE (Ph)**

##### Niveau 1

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le prêtre est immunisé aux effets paralysants.

#### **BARRURE\***

##### Niveau 1

**Portée:** Toucher                      **Durée:** Spécial

**Aire d'effet:** 1 « serrure »          **JS:** Aucun

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** Pose une serrure de niveau 1(2) sur quelque chose pouvant être barré. Le sort se dissipe lorsque la serrure est ouverte une fois.

### Niveau 2

#### **RÉSISTANCE À LA MAGIE (DM)**

##### Niveau 2

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Le prêtre bénéficie d'1(2) JS gratuit pour la durée du sort. Si le JS n'est pas utilisé, il est perdu à la fin du sort.

#### **DISSIPATION DE LA MAGIE**

##### Niveau 2

**Portée:** courte                      **Durée:** permanent

**Aire d'effet:** 1 cible                  **JS:** aucun

**Incantation:** +8 mots

**Effet:** Dissipe un effet magique non permanent. Un prêtre peut dissiper un sort de niveau égal ou inférieur au niveau de sort qu'il peut lancer. Si le sort est lancé sur une personne, tous les sorts non permanents sont dissipés. (**Dévotion** : Niveau du Mage +1)

### **PEAU D'ÉCORCE (Ph)**

#### **Niveau 2**

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Le prêtre doit saupoudrer une pleine poignée d'écorce égrainée sur lui-même.

**Effet:** Le prêtre gagne 3(5) pc pour la durée du sort, c'est points sont les premiers à être perdu. Le joueur ne doit pas porter une armure.

#### **Niveau 3**

### **VIGILANCE (Ph)**

#### **Niveau 3**

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Lancer ce sort dans un endroit où le prêtre est en totale sécurité.

**Effet:** Le prêtre ne peut pas se faire surprendre par un *backstab*. Le joueur doit reculer de 5 pas et le prêtre sait que le joueur est derrière lui. Si le prêtre se laisse prendre à nouveau, un *backstab* causera les dommages d'un coup de dague régulier. **Fonctionne aussi avec les morsures de vampires.**

### **IMMUNITÉ AUX PROJECTILES (Ph)**

#### **Niveau 3**

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** +5 mots

**Effet:** Le prêtre est immunisé aux projectiles « flèches, carreaux, armes de jet, etc. ».

### **SCEAU EXPLOSIF\***

#### **Niveau 3**

**Portée:** Toucher                      **Durée:** Spéciale

**Aire d'effet:** 25 cm<sup>2</sup>                  **JS:** 2

**Incantation:** Poser un sceau en cire. x2 mots

**Effet:** Le prêtre doit mettre un sceau sur un objet quelconque. Si le sceau est brisé, la personne le brisant reçoit 3(4) dmgs « armure applicable » et est aveugle pour 5 minutes. Un JS peut être utilisé pour diminuer les dmgs de ½ et un autre pour éviter l'aveuglement. Afin que ce sort soit bien géré, il serait bien d'inscrire le fonctionnement du sort à côté de la rune.

## Niveau 4

### PEAU DE PIERRE (ph)

#### Niveau 4

**Portée:** aucune

**Durée:** spécial

**Aire d'effet:** le prêtre

**JS:** aucun

**Attente:** aucune

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** Le prêtre est immunisé au 2(3) premiers coups. Le joueur ne doit pas porter une armure.

### DÉLIVRANCE DE LA MALÉDICTION

#### Niveau 4

**Portée:** Toucher

**Durée:** Instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** Aucun

**Attente:** Aucune

**Incantation:** x2 mots

**Effet:** Dissipe une malédiction affectant la cible. La cible ou le prêtre doit être un peu au courant de ce qu'il essaie d'enlever « Traduction : ne pas lancer ce sort au hasard ».

## Niveau 5

### ZONE IMMuable

#### Niveau 5

**Portée:** aucune

**Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 3m par 3m

**JS:** aucun

**Incantation :** Tracer un cercle par terre

**Effet:** Dans cette zone aucun nouveau sort n'a d'effet.

### PROTECTION VS LA MORT INSTANTANÉE (DM)

#### Niveau 5

**Portée:** aucune

**Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** le prêtre

**JS:** aucun

**Incantation:** + 5 mots

**Effet:** Protège le prêtre contre la mort instantanée. Ne protège pas contre la mort suite aux coups d'armes.

## Niveau 6

### ARMURE DIVINE (ph)

#### Niveau 6

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** Le prêtre              **JS:** Aucun

**Incantation:** Le prêtre doit se blesser (-1 PC) avec une arme normale.

**Effet:** Le prêtre est immunisé aux armes sans qualificatif de dommage « ex : magique, béni, vampirique, etc. » De plus, le prêtre possède 2(3) JS supplémentaires pour la durée de ce sort.

**Dévotion:** Le prêtre devient immunisé aux armes non-magiques.

## Niveau 7

### SANCTUAIRE D'AMAYON (DM)

#### Niveau 7

**Portée:** Aucune                      **Durée:** 1 heure

**Aire d'effet:** Cercle de 5m de rayon              **JS:** Aucun

**Incantation:** x2 mots, délimiter la zone touchée avec des pierres

**Effet:** La zone affectée par ce sort devient un sanctuaire pour tous ceux qui s'y réfugient. Il est totalement impossible de poser des gestes offensifs à l'intérieur. Aussi, tous les gestes offensifs provenant de l'extérieur n'ont aucun effet sur les gens dans le sanctuaire. Les sorts de soins et les sorts défensifs sont utilisables. Le sanctuaire demeure actif pour la durée du sort et tant que le prêtre reste dans le sanctuaire. 10 minutes après qu'il en soit sorti, le sanctuaire se brise et ce, même s'il y revient.

## Sphère de souffrance

### Niveau 1

#### AMPLIFICATION DE LA DOULEUR

##### Niveau 1

**Portée:** Toucher                      **Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Chaque coup reçu par la cible, sans augmenter les dommages, est deux fois plus douloureux. Permet de doubler le nombre de questions posées sous la torture.

#### SENSIBILITÉ

##### Niveau 1

**Portée:** Toucher                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** Chaque moindre contact fait souffrir la cible « sans lui causer de dommages ».

#### CRAMPES

##### Niveau 1

**Portée:** longue                      **Durée:** Instantanée

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible subit d'épouvantables crampes et perd 1(2) PC. Une sauvegarde annule le sort.

### Niveau 2

#### SEMELLES DE BRAISE

##### Niveau 2

**Portée:** longue                      **Durée:** 2 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible a les pieds qui lui brûlent énormément comme si elle était pieds nus dans un feu.

#### LAME FANTASMATIQUE

##### Niveau 2

**Portée:** longue                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 1(2)

**Incantation:** Tenir une dague

**Effet:** La cible sent un poignard se planter dans son dos. La sensation « et la douleur... » dure tant que le sort dure. La cible perd 1 PC sur le coup.

## **MAUVAISE NOUVELLE**

### **Niveau 2**

**Portée:** courte

**Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible souffre subitement d'une intense dépression émotive.

### **Niveau 3**

## **TORTURE**

### **Niveau 3**

**Portée:** Toucher

**Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** Aucun

**Incantation:** Torturer la cible pour toute la durée du sort et lui poser des questions

**Effet:** Fonctionne comme la compétence de torture.

## **MAIN TORDUE**

### **Niveau 3**

**Portée:** longue

**Durée:** 2 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** 1(2)

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La cible a subitement très mal à une main choisie par le prêtre. Elle doit lâcher ce qu'elle tient et ne peut plus utiliser sa main pour la durée du sort. Elle perd 1 PC.

## **MÉTAL BRÛLANT**

### **Niveau 3**

**Portée:** longue

**Durée:** 1 minute

**Aire d'effet:** 1 pièce de métal

**JS:** Aucun

**Incantation:** Aucune modification

**Effet:** La pièce de métal ciblée « NB : une armure est souvent faite de plusieurs pièces » devient extrêmement chaude. À chaque 15 secondes que quelqu'un passe en contact avec la pièce, 1 PC est perdu.

### **Niveau 4**

## **BRASIER**

### **Niveau 4**

**Portée:** longue

**Durée:** 15 minutes

**Aire d'effet:** 1 feu de camp

**JS:** 1 ou plus

**Incantation:** Alimenter le feu de petit bois sec

**Effet:** Le feu ciblé doit être relativement actif. S'il n'y a plus de flammes, le sort prend fin. Le feu dégage alors une intense chaleur dans un rayon de 5m. À chaque 5 secondes passées par une personne à moins de 5 mètre du feu, celle-ci perd 1 PC. Chaque PC perdu par ce sort peut être évité par 1 JS

## **PEAU DE VAMPIRE**

### **Niveau 4**

**Portée:** toucher                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 2

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** La cible devient très sensible au soleil. Ce dernier l'éblouit et à chaque minute passée directement à l'exposition des rayons du soleil, 1(2) PC est perdu.

### **Niveau 5**

## **MAUX DE TÊTE**

### **Niveau 5**

**Portée:** Courte                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 2

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** La cible de ce sort est victime d'horribles cauchemars et ne peut que se morfondre sur son sort. Elle perdra 3(4) PM par minute. Le sort prend fin si le lanceur ou la cible est frappé.

## **SOUFFRANCE PHYSIQUE**

### **Niveau 5**

**Portée:** Courte                      **Durée:** 5 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** 2(3)

**Incantation:** aucune modification

**Effet:** La cible de ce sort est victime d'atroces souffrances partout dans son corps. Elle ne peut que crier de douleur en étant victime de spasmes qui ne cessent de se multiplier. Elle perd 1 PC par minute. Le sort prend fin si le lanceur ou la cible est frappé.

### **Niveau 6**

## **TORTURE MENTALE**

### **Niveau 6**

**Portée:** courte                      **Durée:** 30 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible                **JS:** aucun

**Incantation:** spéciale

**Effet:** Le prête doit injurier, dévaloriser, faire croire à l'autre qu'il est un moins que rien, qu'il est un bon à rien et ce durant 2 minutes. Par la suite, la victime perdra confiance en elle et commencera à se détester. Pour la durée du sort, elle sera déprimée et tentera de s'automutiler avec une lame, s'infligeant un point de dégât aux deux minutes. Seuls des sorts qui immobilisent ou quelqu'un qui maîtrise la cible avec force exceptionnelle peuvent empêcher la cible de se faire du mal. De plus, la cible ne peut pas rien entreprendre de majeur durant cette période « combattre, utiliser des compétences ou des sorts, faire du commerce, etc. »

## Niveau 7

### PURETÉ D'EGIN

#### Niveau 7

**Portée:** Courte

**Durée:**15 minutes

**Aire d'effet:** 1 cible

**JS:** aucun

**Incantation:** x2 mots

**Effet:** Lorsque lancé, ce sort fracasse le corps de la victime ainsi que sa volonté. La cible tombe à 1 PC et 0 PM, ses membres sont fracassés et donc inutilisables et elle endure les pires souffrances qui soient. A la fin du sort, les membres de la victime sont utilisables. De plus, elle subit les pires tourments. Après que sort soit lancé, si la victime subit la torture pendant la durée du sort, elle répondra à 5(8) questions par la vérité après 5 minutes. La cible **NE PEUT PAS** utiliser fanatisme ni mensonge.

# RITUELS ACOLYTES

## Rituels acolytes de niveau 1

### Rituel de Pillage

**Protocole:** Le cadavre de la victime doit être placé au centre d'une étoile tracée sur le sol. L'étoile à six branches et à ses six pointes il y a des chandelles. Éteindre les chandelles en ordre: avec une poignée de terre, avec les doigts, avec de l'eau, avec le vent, avec du bois, avec du tissu. Ensuite, se marquer le visage avec le sang de la victime « utiliser du faux sang ». Si une chandelle s'éteint par accident ou que l'ordre n'est pas respecté, le rite échoue et ne peut pas être recommencé avant 1 heure.

**Effet:** La victime perd une compétence peu importe le niveau pour sa prochaine vie et l'Acolyte en bénéficie durant 4 heures. Durant ce temps, l'Acolyte ne peut essayer le sang de la victime sur son visage sinon il perd la compétence acquise.

*Note : Il n'est pas possible de prendre Foi ou Arcanes.*

Exemple de compétence : Crochetage niveau 3 serait empruntable

**Durée:** 3 heures

**Ratio:** 1x/12 heures

### Rituel de Servitude

**Protocole:** L'acolyte doit avoir sous la main au moins 3 cadavres et il doit les disposer en étoile, la tête orientée vers le centre. Il doit par la suite invoquer les Ténèbres et la Vacuum durant 5 minutes et leur demander de posséder les corps.

**Effet:** Les cadavres se relèvent en zombies. Ils ont 8 PC et n'ont aucune compétence. Ils sont au service de l'acolyte et obéissent au doigt et à l'œil à ses directives.

**Durée:** 30 minutes

**Ratio:** 1x/12 heures. Maximum de 6 cadavres

### Rituel de Terreur

**Protocole :** Se peindre le visage en noir une fois la nuit tombée. Invoquer les Ténèbres durant 10 minutes en étant à plus de 10 mètres de toute source de lumière et en poussant un cri strident à chaque 2 minutes. Si le rite est dérangé, une heure doit passer avant de recommencer.

**Effet :** Toute personne faisant face à l'Acolyte et s'approchant à moins de 2 mètres de l'Acolyte lorsque celui-ci est à plus de 5m d'une source de lumière doit payer 1JS sinon elle est prise de peur et doit fuir le plus loin possible de l'Acolyte durant 5 minutes, qu'elle soit amie ou ennemie. Le JS utilisé est bon pour la nuit.

*\*Ceci est un « Effet de peur » et peut être annulé par des effets de courage.*

**Durée :** Toute la nuit où jusqu'à ce que l'Acolyte enlève la peinture noire.

**Ratio :** 1x/ nuit

## Rituels acolytes de niveau 2

### Rituel du Spectre

**Protocole:** La nuit tombée, recouvrir une personne vivante de terre, feuilles mortes et de roches jusqu'à ce qu'aucune partie de son corps ne soit visible, tout cela en priant les forces de la Vacuum et des Ténèbres. Une fois que cela est fait, l'Acolyte doit planter un couteau au cœur de la personne ensevelie (Cela la tue).

**Effet:** La personne se transforme en Spectre. Elle est immunisée aux coups non bénis, peut lancer des sorts si elle en possède et utiliser ses compétences habituelles si cela ne contrevient pas aux restrictions suivantes. Elle ne peut pas utiliser d'armes ni prendre d'objets, tout lui passe au travers sauf les armes bénies. Elle ne peut pas non plus entrer dans des bâtiments publics. Le Spectre peut faire un toucher glacial par 2 minutes qui inflige 1dmg, avec 1JS pour annuler. Il a ses points de corps habituels et aucun point d'armure.

*\*L'Acolyte doit fournir les éléments de costumes appropriés*

**Durée:** Jusqu'à l'aube. Si le Spectre est détruit, le Rituel prend fin et le Spectre va voir la mort. Si le Spectre survit à la nuit, il doit aller voir la mort le lendemain matin.

**Ratio:** 1x / nuit

### Rituel de Possession Mineure

**Protocole :** Remplir les mains de la victime avec vingt Tribuns. Ensuite, invoquer le démon, le mal, le vice qui sommeille en elle durant 10 minutes. À chaque minute, le nom du démon, du mal qui réside dans tous les êtres vivants, Le Pêcheur, doit être crié.

**Effet :** La victime devient possédée par le Pêcheur. Elle devient avide d'argent, sans morale, égoïste, obsédée par la richesse et n'a de respect que pour elle-même, l'Acolyte et les personnes qui accompagnaient l'Acolyte lors du Rituel et que l'Acolyte a désignées. Elle n'est pas folle ni suicidaire, seulement très avare.

- *La responsabilité du choix de la victime revient à l'Acolyte. Si l'Acolyte n'est pas satisfait du jeu du possédé, il n'aura qu'à mieux choisir à l'avenir!*

**Durée :** Jusqu'à la mort de la victime ou jusqu'à ce qu'un Vade Retro niveau 2 ,3 ou un Sort de « Vade Retro Ultime » soit lancé au Démon Pêcheur qui la possède. « Exorcisme »

**Ratio :** 1x / 12heures

## Rituel de Puissance de la Nuit

**Protocole :** Tuer une personne et s'enduire le visage de son sang en invoquant la Puissance de la Nuit, les ténèbres et la Malfaisance durant 10 minutes.

**Effet :** Choisir un des bonus suivants :

- +1 au niveau de Coup de force de l'Acolyte
- +5 PM au maximum de l'Acolyte
- +5 PC au maximum de l'Acolyte
- +1 au niveau de Backstab de l'Acolyte

**Durée :** Jusqu'à l'aube, jusqu'au décès de l'Acolyte ou jusqu'à ce qu'il nettoie le sang de son visage (faux sang).

**Ratio :** 1x/ nuit

## Rituels acolytes de niveau 3

### Rituel du Sacrifice

**Protocole:** Capturer vivant une personne et l'attacher sur un poteau de bois, sous le soleil de midi. Après une prière animée autour du poteau au dieu protecteur du captif, lui couper la gorge avec une dague « Cela tue le captif ». Il faut connaître le dieu protecteur de la victime sacrifiée « Sa croyance » sinon ce rite n'a aucune utilité. Le sacrifice doit durer au moins 20 minutes et ne pas être interrompu. Informer un organisateur avant de faire le sacrifice.

**Effet:** L'Acolyte gagne des avantages selon le peuple qu'il a sacrifié :

- Elendhel : +1 spécialisation à l'arc
- Lonvariens: Gagne la compétence pickpocket
- Marlad: Gagne la compétence imposition des mains
- Aran : Gagne la compétence Force d'esprit
- Barlaco-Bramanois : Gagne la compétence bouclier
- Valmort : Gagne la compétence torture
- Condie / Padie : Gagne la compétence attaque sournoise
- Gens de l'ouest: Gagne la compétence force exceptionnelle
- Kalar: Gagne la compétence réparation
- Lamarre : Gagne 2 niveaux d'endurance
- Grand-Bois : Gagne la compétence discours captivant
- Mort Bourg : Gagne la compétence contrôle des Morts-Vivants
- Moredhels : Gagne la compétence rage
- Urcans : Gagne la compétence ingénierie
- Orog : Gagne la compétence régénération
- Xaalthans : Gagne la compétence herboristerie

**Durée:** Permanente

**Ratio:** 1 fois par peuple à vie;

## **Rituel d'Abnégation**

**Protocole:** Maudire, en priant toutes les divinités ténébreuses (Le Tyran, la Vacuum et les Ténèbres) durant 30 minutes, un crâne et le planter sur une branche de 2m de haut, dans la terre et être visible de tous.

*\*Le crâne doit être acquis en jeu.*

**Effet:** Dans un rayon de 20m autour du crâne, **aucune** magie n'a d'effet « sorts ou effets permanents ». Tous les effets non permanents sont complètement dissipés et les enchantements permanents prennent 10 minutes à revenir une fois sorti du rayon. Si le crâne est déplacé, les effets du rituel sont annulés.

**Durée:** Toute la fin de semaine ou jusqu'à ce que le crâne soit déplacé.

**Ratio:** 1x/24 heures

## **Rituels acolytes de niveau 4**

### **Rituel de Possession Majeure**

**Protocole :** Asseoir la victime de force devant un miroir puis l'attacher. Forcer la victime à se regarder dans le miroir durant 5 minutes puis invoquer le démon, le mal, le vice qui sommeille en elle durant 15 minutes. À chaque minute, le nom du démon, du mal qui réside dans tous les êtres vivants, Le Malpotent, doit être crié.

**Effet :** La victime devient possédée par le Malpotent. Elle devient cruelle, sadique, sans morale, égoïste, malfaisante, malveillante et n'a de respect que pour elle-même, l'Acolyte et les personnes qui accompagnaient l'Acolyte lors du Rituel et que l'Acolyte a désignées. Elle n'est pas folle ni suicidaire, seulement TRÈS, TRÈS, TRÈS mauvaise.

*\*La responsabilité du choix de la victime revient à l'Acolyte. Si l'Acolyte n'est pas satisfait du jeu du possédé, il n'aura qu'à mieux choisir à l'avenir!*

*\*\*L'Acolyte doit fournir le miroir (minimum 1 pied X 1 pied)*

**Durée :** Jusqu'à la mort de la victime ou jusqu'à ce qu'un sort de « Vade Retro Ultime » soit lancé au Démon Malpotent qui la possède « Exorcisme ».

**Ratio :** 1x / 12heures

## **Rituel d'Absorption Vitale**

**Protocole:** L'Acolyte doit sacrifier une personne en priant la Vacuum et les Ténèbres. L'Acolyte doit arracher le cœur de sa victime « Cela tue la victime » puis boire son sang pour absorber une partie de sa victime. Le rite doit durer au moins 30 minutes et ne pas être interrompu. 4 torches doivent être allumées durant tout le Rituel à un mètre de la victime. Durant les 30 minutes, l'Acolyte doit prier sans cesses et appeler en hurlant la Vacuum et les Ténèbres à chaque minute.

*\*L'Acolyte doit fournir les torches*

**Effet:** Enlève de la force vitale à la victime. La victime vieillit d'un niveau d'âge et l'Acolyte rajeunit d'un niveau. Aller voir la mort.

**Durée:** Effet permanent

**Ratio:** 1x/24 heures

## **Rituels acolytes de niveau 5**

### **Rituel d'Appel Infernal**

**Protocole :** Placer une Relique Sacrée d'un des génies ou d'une divinité autre au centre d'une étoile à 5 branches de 3 mètres de largeur dessinée au sol. L'étoile doit être dessinée avec au moins 200 Tribuns de pièces. Une gemme supplémentaire de 50 Tribuns doit être placée au centre. Placer un Acolyte « Qui a la compétence Rituels Acolytes » à chaque pointe de l'étoile. Durant 15 minutes, ils doivent appeler chacun leur tour le Démon qu'ils connaissent et veulent appeler. À chaque minute son nom doit être crié en chœur. Il peut exister présentement ou avoir déjà existé. Une fois l'appel terminé, le sang d'un innocent doit couler au centre de l'étoile sur la Relique puis une chandelle rouge doit être allumée à chaque pointe et tenue par un Acolyte. Les Acolytes doivent alors fermer les yeux et entonner un chant sans paroles et uni jusqu'à l'apparition du Démon.

*\*Aviser les organisateurs dès les inscriptions du Démon privilégié pour le sort.*

*\*\*Se préparer adéquatement avant le GN et apporter le matériel*

*\*\*\*Nécessite 5 joueurs qui ont la compétence Rituels Acolytes, dont un qui l'a niveau 5.*

**Effet :** Le Démon appelé fera son apparition et exaucera les volontés des Acolytes selon ses capacités. Sa puissance sera déterminée par la puissance de la Relique, la force de l'innocent saigné, la beauté de l'Appel, et sa puissance naturelle. Le démon est totalement mauvais et s'il est appelé pour une cause noble ou moralement acceptable, il se retournera contre les Acolytes.

**Durée :** Jusqu'à ce que le Démon soit détruit

**Ratio :** 1x/GN, ne peut être refait tant que le Démon n'a pas été détruit.

## **Rituel de Fléau Pestilentiel**

**Protocole :** Assembler 10 cadavres dans un même endroit. Les joindre par les mains puis invoquer durant 5 minutes la Gloire du Fléau des Impies, la puissance de la Vacuum et la Puniton des Ténèbres qui doit s'abattre sur les vivants. Par la suite, un porteur de la maladie « Gastro » doit toucher à l'un des cadavres.

**Effet :** À leur retour sur le jeu, les cadavres reviennent tous à leur camp avec la maladie « Gastro ». De plus, avant d'aller voir la mort, tous les cadavres se relèvent en faibles zombies au service de l'Acolyte. Les zombies ont 8 PC et aucune compétence.

**Durée :** 24h pour les gastros, 1 heure pour les zombies.

**Ratio :** 1x/jour