



Livre du prêtre  
Avril 2016  
Version finale

# Règles générales

## Table des matières

<a href="#">Règles générales.....</a>
• <a href="#">Comment lancer une prière.....</a>
• <a href="#">Temps d'incantation.....</a>
• <a href="#">Nombre de sorts.....</a>
• <a href="#">Nombre de points de karma.....</a>
• <a href="#">Coût pour lancer une prière.....</a>
• <a href="#">Comment choisir les sphères.....</a>
• <a href="#">Habilités nécessaires pour lancer des prières.....</a>
• <a href="#">Comment compter les points de karma.....</a>
<a href="#">Tableau résumé des prières des sphères générales.....</a>
<a href="#">Tableau résumé des prières des sphères des dieux.....</a>
<a href="#">Détails des prières.....</a>
<a href="#">Pour plus d'informations.....</a>

# Règles générales

## Le Prêtre

Les prêtres tirent leurs pouvoirs directement de leur dieu et c'est par la prière que le personnage demande et reçoit ce qu'il désire.

### Comment lancer une prière:

Les incantations pour les prières ne sont pas prédéfinies et reviennent à l'imagination du joueur. Celui-ci doit toutefois respecter le temps d'incantation relatif à la prière qu'il désire voir exaucée. Il doit aussi prononcer le nom de son dieu et le tout à voix haute. Un prêtre ne peut se déplacer en priant.

Exemple d'incantation: " Oh grande Zora, déesse de la lumière et du jour, entends mon appel. Regardes cette personne devant toi qui vient s'enquérir de ta lumière. Permets moi de lui offrir ta protection divine" (incantation pour un sort court).

**Toutes les prières doivent être faites en présentant un symbole religieux du dieu** (choisi par le prêtre) sans quoi elles ne pourront pas être lancées. Il n'est pas nécessaire que le prêtre ait une bible sur lui pour lancer les prières.

### Temps d'incantation

Les prières sont divisées en 4 temps d'incantation;

- Courte (10 sec)
- Intermédiaire (30 sec)
- Longue (2 min)
- De cérémonie (30 minutes).

### Nombre de sorts

En prenant l'habileté sphère divine mineure, intermédiaire et majeure, les prêtres obtiennent toutes les prières relatives au niveau de la sphère choisie. On ne peut pas choisir un niveau de sphère sans avoir le niveau précédent (par exemple, on ne peut pas prendre la sphère de guérison intermédiaire sans avoir déjà pris la sphère de guérison mineure).

Les joueurs qui ont pris l'habileté initiation aux prières peuvent choisir un sort dans n'importe quel domaine à chaque fois qu'ils prennent l'habileté. Ils doivent choisir leur prière de la même façon que les prêtres ([voir comment choisir les sphères](#)).

# Règles générales

## **Nombre de points de karma (points pour lancer des sorts):**

Le prêtre obtient des points de karma selon les niveaux de sphère choisi:

- une sphère mineur (1) donne un point de karma
- une sphère intermédiaire (2) donne 2 point de karma
- une sphère majeur (3) donne 3 points de karma

(voir la [section sur comment compter les points de karma](#)).

Les prêtres ont un nombre de points de karma définit qui détermine le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer par jour.

**Pour récupérer leurs points de karma**, ils doivent prendre des potions ou attendre le lendemain. Après la nuit, les points de karma reviennent à leur maximum.

Exemple: un prêtre avec 8 points de karma peut lancer 8 prières mineures par jour. Après avoir utilisé tous ses points de karma (par exemple le samedi), il doit attendre au lendemain (au dimanche) pour récupérer tout ses points.

## **Coût pour lancer une prière**

Chaque prière coûte 1 point de karma par niveau:

- une prière de niveau 1 (mineure) coûtera 1 point de karma
- une prière de niveau 2 (intermédiaire) coûtera 2 points de karma
- une prière de niveau 3 (majeure) coûtera 3 points de karma.

## **Comment choisir les sphères**

Un prêtre doit obligatoirement avoir un dieu pour lancer des prières. Les prêtres peuvent prendre les sphères mineures, intermédiaires et majeures de leur dieu et n'importe quelle sphère générale.

Un prêtre ne peut pas prendre les sphères d'un dieu qui n'est pas le sien.

Exemple: un prêtre de Zora peut choisir les sphères de Zora et les sphères générales (protection, divination, guérison et bénédiction).

# Règles générales

## Habilités nécessaires pour lancer des prières:

Voici les habiletés nécessaires pour lancer des prières. Elles se retrouvent dans le document des règles générales.

### **Sphère divine mineure.....Coût = 1 pt chaque sphère**

**Pré requis :** Aucun

**Description :** Le personnage peut utiliser une sphère mineure qu'il choisit dans la liste suivante : de son dieu, bénédiction, divination, guérison et protection.

Chaque sphère donne 1 point de karma.

### **Sphère divine intermédiaire.....Coût = 2 pts chaque sphère**

**Pré requis :** Niveau 3, Sphère mineure du même nom

**Description :** Le personnage peut lancer les prières de niveau intermédiaire d'une sphère mineure qu'il possède déjà. Chaque sphère donne 2 points de karma.

### **Sphère divine majeure.....Coût = 3 pts chaque sphère**

**Limitation :** Le joueur ne peut pas porter d'armure. Aucun bouclier

**Pré requis :** Niveau 6, Sphère intermédiaire du même nom

**Description :** Le personnage peut utiliser le niveau majeur d'une sphère intermédiaire qu'il possède. Chaque achat de cette habileté donne 3 pts de karma.

### **Foi Inébranlable.....Coût = 1**

**Pré requis :** Doit être pris à la création du personnage

**Description :** La foi du prêtre est telle qu'il reçoit 2 pts de karma supplémentaire.

## Habilité particulière des prêtres:

### **Spécialisation divine.....Coût =2**

**Limitation :** Le joueur ne peut pas porter d'armure. Aucun bouclier

**Pré requis :** Doit être pris à la création du personnage

**Description :** Permet au prêtre de se spécialiser dans un domaine divin (de son dieu, divination, guérison, protection ou bénédiction). À chaque fois que le prêtre obtiendra une sphère dans sa spécialisation, il obtiendra 4 points de karma de plus. Cependant, le prêtre est limité à son domaine de spécialisation et à deux autres domaines. Il ne pourra donc pas avoir plus de 3 domaines. Voir le document sur les prêtres pour plus d'information.

\*\*\*Il est possible de prendre cette habileté une seconde fois au niveau 10. Le prêtre sera donc limité à quatre domaines au lieu de trois, mais sera spécialisé dans une seule école.\*\*\*

# Règles générales

## Comment compter les points de karma:

Il y a deux manières de compter les points de karma (avec et sans l'habileté spécialisation divine).

### Sans spécialisation divine:

Nombre de sphères mineures (1 point de karma chaque) + nombre de sphères intermédiaires (2 points de karma chaque) + nombre de sphères majeures (3 points de karma chaque) + Foi inébranlable (si pris).

Exemple:

Un prêtre de Zora a la compétence foi inébranlable et les sphères suivantes:

Sphères mineures	Sphères intermédiaires	Sphères majeures
Zora	Zora	Zora
Guérison	Guérison	
Protection	Protection	
Divination		
Bénédiction		

Calcul:

5 sphères mineures x 1 point de karma = 5 points de karma

3 sphères intermédiaires x 2 points de karma = 6 points de karma

1 sphère majeure x 3 points de karma = 3 points de karma

Foi inébranlable = 2 points de karma

Total : 5 + 6 + 3 + 2 = 16 points de karma à chaque jour

# Règles générales

## Avec spécialisation divine:

Puisque cette habileté donne 4 points de karma supplémentaires par sphères spécialisées prises, le modèle de calcul est le suivant:

Nombre de sphères mineures (1 point de karma chaque) + nombre de sphères intermédiaires (2 points de karma chaque) + nombre de sphères majeures (3 points de karma chaque) + Foi inébranlable (si pris) + nombre de sphères spécialisées prises (4 points par sphère).

Exemple:

Un prêtre de Zora a la compétence foi inébranlable, la compétence **spécialisation divine de guérison** et les sphères suivantes:

Sphères mineures	Sphères intermédiaires	Sphères majeures
Zora	Zora	Zora
<b>Guérison (spécialisation)</b>	<b>Guérison (spécialisation)</b>	
Protection		

Calcul:

3 sphères mineures x 1 point de karma = 3 points de karma

2 sphères intermédiaires x 2 points de karma = 4 points de karma

1 sphère majeure x 3 points de karma = 3 points de karma

Foi inébranlable = 2 points de karma

2 sphères spécialisée x 4 points de karma = 8

Total : 5 + 6 + 3 + 2 + 8 = 24 points de karma à chaque jour

# Tableau résumé des prières des sphères générales

<b>Sphères générales</b>	<b>Sphères mineures (niveau 1)</b>	<b>Sphères intermédiaires (niveau 2)</b>	<b>Sphères majeures (niveau 3)</b>
<b>Guérison</b>	Soins légers Détection des maladies Détection des poisons Stimulant	Soins majeurs Cercle de soins 1 Guérison des maladies Ralentissement du poison Purification	Régénération Cercle de soins 2 Résurrection Pureté
<b>Bénédiction</b>	Bénédiction d'arme Bénédiction mineure Bénédiction d'objet Force	Bénédiction majeure Symbole sacré mineur Aura de bravoure Guérison de cécité/surdité	Symbole sacré majeur Délivrance des malédictions Consécration Malédiction
<b>Protection</b>	Sanctuaire Armure sainte Faveur divine mineure Panoplie sainte	Bouclier de la foi Arme spirituelle Faveur divine majeure Réparation	Esprit impénétrable Poing divin Essence divine Champs de force
<b>Divination</b>	Lumière Détection des enchantements Détection de la foi Détection du mensonge	Divination Localisation Détection des bénédiction/malédiction Vision véritable Toucher de vérité	Vision Brouillard occulte Prédiction de masse Contact



# Tableau résumé des prières des sphères des dieux

Dieu - domaine divin symbole	Prières niveau 1	Prières niveau 2	Prières niveau 3
<b>Zora – Lumière</b> Un soleil	Éblouissement Lumière divine Déshydratation	Rayon solaire Injonction Métal brûlant	Éblouissement de masse Bouclier de lumière Phoenix
<b>Uter – Nuit</b> Une lune	Dissimulation Peur Hypnose lunaire	Invisibilité Éclipse Peur de masse	Dissimulation de groupe Hurlement Loup d’Uter
<b>Éode – Neutralité</b> Une étoile	Calme Cause Silence	Aura de Paix Emprisonnement Renvoi	Cercle sanctuaire Présence Miroir
<b>Terra – Nature</b> Une feuille d’hêtre.	Enchevêtrement Peau de bois Amitié animale	Éclair Peau de pierre Domination de monstre	Orage Rouille Bosquet sacré
<b>Ramu – Guerre</b> Une tête de granit	Rage Endurance Courage	Rage bersek Frappe divine Cri menaçant	Frénésie guerrière Force divine Résistance à la magie
<b>Zoter – Chaos</b> Une spirale	Rage Peur Bégaiement	Mensonge Zizanie Confusion	Aura de zizanie Voix de Zoter Oubli
<b>Ayka – Souffrance</b> Visage bleu de femme criant et souffrant	Soin souffrant Douleur Paralysie	Souffrance exagérée Torture Souffrance inversée	Touché d’Ayka Automutilation Voodoo
<b>Narzul – Mort</b> Une faux	Parler des morts Faiblesse Silence	Putréfaction Animation des morts Fausse mort	Mise à mal Création de goule Bombe cadavérique
<b>Mentier- Temps</b> Un sablier	Prédiction Ralentissement Rappel au combat	Arrêt de mort Saut temporel Tempus fugit	Blocage temporel Prédiction de masse Retour dans le temps
<b>Rotario – Histoire</b> Une rose rouge	Calme Charme Prière de sommeil	Fascination Héroïsme Scriptores historiae	Chant des héros Confiance Malédiction

# Détails des sorts

## **Amitié animale**

Niveau : 1  
Domaine : Terra  
Type : Courte  
Portée : Toucher  
Durée : 30 minutes  
Effet : Ce sort permet au prêtre de comprendre et même de communiquer avec les animaux (joués par les animateurs). Ceci peut faire baisser le degré de colère d'un animal, mais ne l'empêchera pas d'attaquer.

## **Animation des morts**

Niveau : 2  
Domaine : Narzul  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : 30 minutes  
Effet : Le prêtre intègre une âme à un cadavre (une cible achevée) qui se relève sous la forme d'un zombie. Celui-ci a 3 points de vie et se déplace lentement. Il doit obéir au prêtre en tout et pour tout; il n'a pas la capacité de réfléchir. Il possède toutes les caractéristiques d'un mort-vivant. Ce sort peut être dissipé dans lequel cas, le zombie meurt. Il est un mort-vivant de niveau 1.

## **Aura de bravoure**

Niveau : 2  
Domaine : Bénédiction/malédiction  
Type : Intermédiaire  
Porté : 3 mètres de rayon  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Tous les alliés du prêtre se trouvant dans la zone de bravoure sont immunisés contre les effets de *peur*.  
Note : L'aura de bravoure prend fin si le prêtre tombe inconscient.

## **Aura de Paix**

Niveau : 2  
Domaine : Éode  
Type : Intermédiaire  
porté : Voix  
Durée : 5 minutes  
Effet : Le prêtre et tous ceux dans la zone (qui entendent le prêtre déclarer l'aura de paix perdent toute envie de se battre pour 5 min. Toutefois, chacun garde ses différends.

## **Aura de zizanie**

Niveau : 3  
Domaine : Zoter  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : 15 minutes/5 minutes  
Effet : Tous ceux que le prêtre frôle ou touche tombent sous l'effet de rage pour 5 minutes. Ils attaqueront tous le monde sauf le prêtre.

## **Automutilation**

Niveau : 3  
Domaine : Ayka  
Type : Intermédiaire  
porté : Toucher  
Durée : 5 minutes  
Effet : La cible s'éprend d'un violent désir de ressentir la souffrance. Il s'automutile avec tout ce qui lui tombe sous la main et s'inflige en tous 2 points de dégât.

# Détails des sorts

## **Arrêt de mort**

Niveau : 2  
Domaine : Mentier  
Type : longue  
Portée : contact  
Durée : 30 minutes  
Effet : Permet au prêtre de figer une personne inconsciente dans le temps. Celle-ci ne pourra plus bouger pour le temps du sort à moins de recevoir des dégâts. Tant qu'elle est sous l'effet du sort, la cible ne peut pas mourir.

## **Arme spirituelle**

Niveau : 1  
Domaine : Protection  
Type : Intermédiaire  
Portée : Vue  
Durée : Instantanée  
Effet : Le prêtre invoque une arme immatérielle qui frappe sans possibilité d'échec la cible, lui infligeant 1 point de dégât béni.

## **Armure sainte**

Niveau : 1  
Domaine : Protection  
Type : Intermédiaire  
Portée : Personnelle  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Le prêtre obtient la protection de son dieu qui lui profère 2 points d'armure magique.

## **Bégaiement**

Niveau : 1  
Domaine : Zoter  
Type : Court  
Portée : À vue  
Durée : 2 minutes  
Effet : Cette prière empêche une victime de s'exprimer correctement. Elle ne cesse de bégayer (ne peut pas incanter de sort).

## **Bénédition d'arme**

Niveau : 1  
Domaine : Bénédiction  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Le prêtre offre la bénédiction de son dieu à un individu ou à un objet. Une arme ciblée infligera des dégâts bénis.

## **Bénédition mineure**

Niveau : 1  
Domaine : Bénédiction  
Type : Court  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Le prêtre offre la bénédiction de son dieu à un individu ou à un objet. Il ignore le prochain coup reçu.

## **Bénédition d'objet**

Niveau : 1  
Domaine : Bénédiction  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure  
Effet : Le prêtre offre la bénédiction de son dieu à un individu ou à un objet. Celui-ci devient béni.

## **Bénédition majeure**

Niveau : 2  
Domaine : Bénédiction  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Le prêtre offre la bénédiction de son dieu à un individu ou à un objet. Il ignore le prochain sort/prière qui le prend directement pour cible (ne fonctionne pas sur les sorts de zone (ex : boule de feu)).

# Détails des sorts

## **Blocage temporel**

Niveau : 3  
Domaine : Mentier  
Type : Intermédiaire  
Portée : Vue (et voix)  
Durée : 5 minutes  
Effet : La cible de ce sort est figée dans le temps. Elle ne peut plus bouger ou parler pendant la durée de sort. Se termine si la cible subit un point de dégât. Elle n'est pas consciente de ce qui se passe autour d'elle.

## **Bombe cadavérique**

Niveau : 3  
Domaine : Narzul  
Type : Intermédiaire  
Portée : Mort-vivant touché  
Durée : Variable  
Effet : Le jeteur enchante un mort-vivant pour que ce dernier explose lorsqu'il sera détruit. Son explosion infligera 2 points de dégât à 1 mètre autour de lui. À noter que ce sort ne prend pas effet lorsque le mort-vivant cesse d'être animé (à la fin de la durée de l'animation).

## **Bosquet sacré**

Niveau : 3  
Domaine : Terra  
Type : Cérémonie  
Portée : 5 mètres de rayon autour du prêtre  
Durée : Toute l'activité  
Effet : Ce sort crée une zone végétale complètement impénétrable autour du prêtre. Seules les personnes s'y trouvant à la fin de l'incantation pourront y entrer par la suite. Les bordures du bosquet bloquent toutes attaques et sortilèges entrant ou sortant de la zone. N'empêche pas les effets des habilités.

## **Bouclier de lumière**

Niveau : 3  
Domaine : Zora  
Type : Longue  
Portée : Personnelle  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Le personnage est entouré de flammes ardentes. Quiconque le frappe reçoit un dégât de feu. (Le prêtre n'ignore pas les dégâts qu'il reçoit, mais est immunisé aux attaques à base de feu.)

## **Bouclier de la foi**

Niveau : 2  
Domaine : Protection  
Type : Intermédiaire  
Porté : Personnel  
Durée : 1 heure  
Effet : Le dieu du prêtre lui offre une protection magique qui bloque le premier sort qu'il reçoit.

## **Brouillard occulte**

Niveau : 3  
Domaine : Divination  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure  
Effet : Cette prière permet de voiler une créature ou un objet complètement contre les sorts de Divination.

## **Calme**

Niveau : 1  
Domaine : Éode, Rotario  
Type : Court  
Porté : Toucher  
Durée : Instantané  
Effet : La cible reprend un état complètement calme. Annule rage, folie, zizanie, etc.

# Détails des sorts

## **Cause**

Niveau : 1  
Domaine : Éode  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure / fin de la cause  
Effet : Tant que la cible touchée servira une cause ou un but précis qui tient à cœur au personnage (défendre son temple, protéger un ami, etc.) il recevra 1 point d'endurance supplémentaire. Ce point peut être guéri pour la durée du sort.

## **Cercle de soins 1**

Niveau : 2  
Domaine : Guérison  
Type : Longue  
Portée : Rayon de 3 mètres  
Durée : instantané  
Effet : Guéris tous les alliés du prêtre d'un point d'endurance dans les limites du cercle.

## **Cercle de soins 2**

Niveau : 3  
Domaine : Guérison  
Type : Longue  
Portée : Rayon de 3 mètres  
Durée : instantané  
Effet : Guéris tous les alliés du prêtre de 2 points d'endurance dans les limites du cercle.

## **Cercle sanctuaire**

Niveau : 3  
Domaine : Éode  
Type : Intermédiaire  
Portée : Rayon de 1 mètre  
Durée : Tant que le prêtre prie  
Effet : Produis le même effet que le sort Sanctuaire, si ce n'est qu'il englobe tout les alliés du prêtre qui se trouvent à moins de 1 mètre de lui à la fin de l'incantation. Si n'importe quelle personne entreprend une action

offensive, le cercle est brisé pour tous. Seul le prêtre doit prier.

## **Champ de force**

Niveau : 3  
Domaine : Protection  
Type : Longue  
Portée : Personnelle  
Durée : 30 minutes ou fin prière  
Effet : Après la prière longue, le prêtre devient insensible à tout. Aucun sort, aucune habilité, aucun dégât ne l'affectent. Il ne peut pas se déplacer ni être déplacé par quelqu'un d'autre. Il doit prier à voix haute constamment. Si le prêtre arrête de prier, la prière prend fin.

## **Chant des héros**

Niveau : 3  
Domaine : Rotario  
Type : Longue  
Porté : 1m autour du prêtre  
Durée : 1h ou 1 combat  
Effet : Tous les participants gagneront 2 points d'endurances temporaires ainsi qu'une esquive (voir l'habilité dans les habilités générales). Les points d'endurances ne sont pas soignables et l'esquive est utilisable une seule fois.

## **Charme**

Niveau : 1  
Domaine : Rotario  
Type : Courte  
Portée : Toucher  
Durée : 30 minutes  
Effet : La prière fonctionne aussi longtemps que le prêtre est présent et se concentre sur la cible ou 30 minutes. Il sera considéré comme un grand ami. Si le prêtre ne fait rien contre la cible, elle gardera un bon souvenir du prêtre. Si le prêtre (ou un allié du prêtre) attaque la cible, le sort est rompu.

# Détails des sorts

## **Confiance**

Niveau : 3  
Domaine : Rotario  
Type : Longue  
Porté : Toucher  
Durée : 1h

Effet : La personne touchée a soudainement très confiance en elle. Durant la période du sort, elle sera immunisée à tous les effets mentaux et elle sera également immunisée à tous effets de peur, terreur ou effroi.

## **Confusion**

Niveau : 2  
Domaine : Zoter  
Type : Intermédiaire  
Porté : 5 mètres  
Durée : 1 minute

Effet : Cette prière rend la cible confuse. Elle ne sait plus pourquoi elle se trouve où elle est, pas plus qu'elle ne comprend ce qu'elle était en train de faire ou ce qui lui arrive.

## **Consécration**

Niveau : 3  
Domaine : Bénédiction  
Type : Cérémonie  
Porté : 5m de rayon, temple.  
Durée : Toute l'activité

Effet : Consacre un lieu à un dieu. Tous les priants du dieu dans la zone peuvent faire leurs prières en réduisant de 1 le coût en Karma (pour un minimum de 1). Le lieu est considéré comme béni et confère un bonus de +1 aux renvois des morts-vivants.

## **Contact**

Niveau : 3  
Domaine : Divination  
Type : Cérémonie  
Portée : Personnelle  
Durée : Variable

Effet :Le personnage entre en contact avec une créature d'un autre plan d'existence ( avatar de son dieu, démon...) afin d'obtenir des réponses. La durée et la qualité du contact ne sont pas garanties. La présence d'un animateur est nécessaire.

## **Courage**

Niveau : 1  
Domaine : Ramu  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure / 1 combat

Effet : La cible est immunisée à tout effet de peur pendant 1 combat. (Ne fonctionne que durant un combat)

## **Création de goule**

Niveau : 3  
Domaine : Narzul  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : 30 minutes

Effet : Le prêtre intègre une âme à un cadavre (une cible achevée) qui se relève sous la forme d'une goule. Celui-ci a 5 points de vie, se déplace à une vitesse normale. Il doit obéir au prêtre, cependant, il est capable de réfléchir comme de son vivant. Il possède toutes les caractéristiques d'un mort-vivant. Il est un mort-vivant de niveau 3.

## **Cri menaçant**

Niveau : 2  
Domaine : Ramu  
Type : Courte  
Portée : Voix  
Durée : 10 secondes

Effet : Le prêtre pousse un cri si terrifiant qu'il paralysera une cible de son choix pour 10 secondes.

# Détails des sorts

## Délivrance des malédictions

Niveau : 3  
Domaine : Bénédiction  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : Permet de guérir la cible de n'importe quelle malédiction (N'en neutralise qu'une, pas toutes). La cible guérie demeure sous l'effet de faiblesse pour 1h après la cure (elle ne peut pas se battre).

## Déshydratation

Niveau : 1  
Domaine : Zora  
Type : Court  
Portée : Toucher  
Durée : Indéfini  
Effet : La cible se croit complètement déshydratée et sa seule envie est de se trouver quelque chose de potable à boire. Elle suivra ce but jusqu'à ce qu'elle le réussisse et n'entreprendra rien d'important tant que ce ne sera pas fait.

## Détection des enchantements

Niveau : 1  
Domaine : Divination  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : Instantané  
Effet : Permet au prêtre de déceler si une cible est enchantée par un sort/prière.  
Note : Un enchantement est tout sort/prière affectant la cible pour un certain temps (qui n'est pas instantané).

## Détection de la foi

Niveau : 1  
Domaine : Divination  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : Instantané  
Effet : Permet de connaître la foi de la cible (le personnage doit dire quel dieu il prit réellement. Cette déclaration est hors-jeu).

## Détection des maladies

Niveau : 1  
Domaine : Guérison  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : Instantané  
Effet : Permet au prêtre de déceler si une cible est atteinte de maladie. Fonctionne autant sur les personnes que sur les objets et nourritures.

## Détection des poisons

Niveau : 1  
Domaine : Guérison  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : Permet au prêtre de déceler si une cible est empoisonnée. Fonctionne autant sur les personnes que sur les objets et nourritures.

## Détection du mensonge

Niveau : 1  
Domaine : Divination  
Type : Court  
Portée : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : Permet au prêtre de déceler si la dernière phrase de la cible était fausse ou véridique.

# Détails des sorts

## Détection des bénédictions/malédiction

Niveau : 2  
Domaine : Divination  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : Permet au prêtre de déceler si une cible est affectée par la bénédiction d'un dieu ou par une malédiction et de l'identifier.

## Dissimulation

Niveau : 1  
Domaine : Uter  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 10 minutes  
Effet : Dissimule la cible dans l'ombre (ou la nuit). Elle peut se déplacer lentement d'une ombre à l'autre. Un personnage dissimulé ainsi qui porte une action offensive, court, quitte l'ombre de manière évidente ou franchit une zone de lumière perd toute chance de profiter de la dissimulation. Un personnage dissimulé doit croiser les bras sur son thorax.

## Dissimulation de groupe

Niveau : 3  
Domaine : Uter  
Type : Intermédiaire  
Portée : Rayon de 1 mètre  
Durée : 30 minutes  
Effet : Dissimule tous les alliés du prêtre dans l'ombre (ou la nuit). Ils peuvent se déplacer lentement d'une ombre à l'autre. Un personnage dissimulé ainsi qui porte une action offensive, court, quitte l'ombre de manière évidente ou franchit une zone de lumière perd toute chance de profiter de la dissimulation. Un personnage dissimulé doit croiser les bras sur son thorax.

## Divination

Niveau : 2  
Domaine : -  
Type : Cérémonie  
Portée : Personnelle  
Durée : Instantanée  
Effet : Le prêtre reçoit une vision de son dieu par rapport à une question qu'il lui pose.  
(La réponse est offerte par un animateur)

## Domination de monstre

Niveau : 2  
Domaine : Terra  
Type : Intermédiaire  
Portée : Vue (et voix)  
Durée : 30 secondes  
Effet : Le prêtre donne un ordre (de maximum 3 mots) à une créature. Celle-ci devra exécuter cet ordre durant 30 secondes.

## Douleur

Niveau : 1  
Domaine : Ayka  
Type : Court  
Portée : 5 mètres  
Durée : 30 secondes  
Effet : La cible se tord de douleur et ne peut rien accomplir d'autre. Elle peut néanmoins se défendre minimalement si on l'attaque.

## Éblouissement

Niveau : 1  
Domaine : Zora  
Type : Court  
Portée : 10 mètres  
Durée : 10 secondes  
Effet : Projette un jet de lumière aveuglante de la main du prêtre. La cible est aveuglée pendant 10 sec. (dois fermer les yeux). Ne fonctionne qu'en plein jour.



# Détails des sorts

## Éblouissement de masse

Niveau : 3  
Domaine : Zora  
Type : Intermédiaire  
Porté : Cône de 10 mètres  
Durée : 10 secondes  
Effet : Tous ceux devant les 2 bras en arc (max 90°) du prêtre sont aveuglés. (Doivent fermer les yeux) Ne fonctionne qu'en plein jour

## Éclair

Niveau : 2  
Domaine : Terra  
Type : Intermédiaire  
Porté : À vue  
Durée : Instantanée  
Effet : Projette un éclair sur une cible, infligeant 2 points de dégâts.

## Éclipse

Niveau : 2  
Domaine : Uter  
Type : Intermédiaire  
Portée : Cône de 10m  
Durée : 5 minute  
Effet : Tous ceux devant les 2 bras en arc (max 90°) du prêtre sont sous l'effet du sort *Hypnose lunaire*.

## Emprisonnement

Niveau : 2  
Domaine : Éode  
Type : Intermédiaire  
Portée : 5 mètres  
Durée : 5 minutes  
Effet : Emprisonne la cible dans une sphère divine d'où rien ne peut entrer ni sortir. La cible emprisonnée peut toutefois communiquer avec l'extérieur. La sphère neutralise les transferts d'énergie, ce qui empêche la personne emprisonnée d'utiliser des sorts ou prières.

## Enchevêtrement

Niveau : 1  
Domaine : Terra  
Type : Intermédiaire  
Porté : Zone d'un mètre de rayon  
Durée : 1 minute  
Effet : Des ronces bloquent les jambes de tous ceux dans la zone. Ils ne peuvent plus se déplacer.

## Endurance

Niveau : 1  
Domaine : Ramu  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Profère deux points d'endurance supplémentaire à la cible. Ces points ne peuvent pas être guéris.

## Esprit impénétrable

Niveau : 3  
Domaine : Protection  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : 15 minutes  
Effet : La cible devient immunisée à tous les effets mentaux (habilités, sorts, etc).

## Essence divine

Niveau : 3  
Domaine : Protection  
Type : Longue  
Portée : Personnelle  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Le personnage dégage une puissante aura divine. Toute créature morte-vivante ou d'essence démoniaque touchant ou frappant le prêtre se voit infliger 1 point de dégât.

# Détails des sorts

## Faiblesse

Niveau : 1  
Domaine : Narzul  
Type : Intermédiaire  
Porté : Toucher  
Durée : 5 minutes  
Effet : La cible est prise d'une faiblesse extrême et chaque mouvement lui devient difficile. Il perd aussi 2 points de force. (Pour un minimum de 0)

## Fascination

Niveau : 2  
Domaine : Rotario  
Type : Intermédiaire  
Porté : Vue (et voix)  
Durée : 1 minute  
Effet : Le prêtre cible une zone de 2m de diamètre. Toutes les personnes à l'intérieur sont fascinées par le prêtre. Elles devront s'agenouiller et écouter le prêtre durant 1 minute. Si le prêtre arrête de parler avant 1 minute, le sort prend fin. Si une personne se fait attaquer, le sort prend également fin.

## Fausse mort

Niveau : 2  
Domaine : Narzul  
Type : Longue  
Portée : Personnelle  
Durée : 30 minutes  
Effet : Le prêtre est considéré comme biologiquement mort. Il n'a plus aucun pouls et n'affiche aucune fonction vitale. Aux yeux des morts-vivants, il est considéré comme l'un des leurs. Pour un vivant, cela aura le même effet que la compétence *catapsie* si le prêtre ne bouge pas.

## Faveur divine mineure

Niveau : 1  
Domaine : Protection  
Type : Longue  
Portée : Toucher

Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Lors de son combat, la cible bénéficiera de la compétence *Coup précis* (une utilisation).

## Faveur divine majeure

Niveau : 2  
Domaine : Protection  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Lors de son combat, la cible bénéficiera de la compétence *Coup puissant* (une utilisation).

## Force

Niveau : 1  
Domaine : Bénédiction  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 30 minutes  
Effet : La cible gagne 1 point de force.

## Force divine

Niveau : 3  
Domaine : Ramu  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : La cible obtient 3 de force supplémentaire. Non cumulable avec d'autres sorts de force.

## Frappe divine

Niveau : 3  
Domaine : Ramu  
Type : Longue  
Porté : Toucher  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Le premier coup de la cible fera 2 points de dégât supplémentaire. La personne devra dire « frappe divine, X de dégâts » lors de son 1<sup>er</sup> coup.

# Détails des sorts

## Frénésie guerrière

Niveau : 3  
Domaine : Ramu  
Type : Cérémonie  
Portée : Toucher  
Durée : 1 journée  
Effet : Si la cible vient à tomber inconsciente dans la durée du sort, elle se relève après 5 secondes totalement guérie.

## Guérison de cécité/surdité

Niveau : 2  
Domaine : Bénédiction  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : Permet de guérir la cible de n'importe quel type de surdité/cécité.

## Guérison des maladies

Niveau : 2  
Domaine : -  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : Permet de guérir la cible de n'importe quelle maladie (N'en neutralise qu'une, pas toutes). La cible guérie demeure sous l'effet de faiblesse pour 30 minutes après la cure (ne peut pas se battre).

## Héroïsme

Niveau : 2  
Domaine : Rotario  
Type : Longue  
Porté : Toucher  
Durée : 1 heure ou 1 combat  
Effet : La cible du sort évitera les 2 prochaines attaques physiques ou magiques (physique et magique confondu). Ne fonctionne pas contre les sorts de zone (ex : boule de feu). La personne devra dire « esquivé ». Fonctionne comme l'habileté esquivé.

## Hurllement

Niveau : 3  
Domaine : Uter  
Type : Intermédiaire  
Portée : De voix  
Durée : 10 secondes  
Effet : Le prêtre fait sa prière puis hurle à la lune à la manière d'un loup. Tous souffrent de la puissance du son, arrêtent leurs actions, tombent au sol et ne pensent qu'à se boucher les oreilles tant que le prêtre hurle. Se boucher les oreilles ne prévient pas les effets d'hurllement.  
Note : Les priants d'Uter peuvent se joindre aux cris du prêtre dans lequel cas ils n'en sont pas affectés. Un personnage ne peut pas courir en utilisant hurllement.

## Hypnose lunaire

Niveau : 1  
Domaine : Uter  
Type : Court  
Portée : Toucher  
Durée : 5 minutes  
Effet : La cible est dans la lune pour 5 minutes. Elle passera son temps à regarder le ciel (et la lune si elle est présente) et ne fera rien d'autre. Elle ne peut dire que quelques mots et ne s'intéressera à rien. Si elle est blessée, elle reprendra conscience.

## Injonction

Niveau : 2  
Domaine : Zora  
Type : Intermédiaire  
Portée : À vue  
Durée : Instantanée / 30 secondes  
Effet : Le prêtre prononce un mot d'action que la cible doit accomplir à l'instant. Par exemple : Lâche, court, fuit, boit, etc. Si la commande n'inclut pas de durée explicite (lâche, tombe, bois...), on considère que la cible doit la suivre pour 30 secondes (cours, parle...)

# Détails des sorts

## **Invisibilité**

Niveau : 2  
Domaine : Uter  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure  
Effet : Rends la cible invisible tant qu'elle croise les bras au dessus de la tête. Si la personne décroise ses bras ou entreprend une action offensive, le sort cesse de faire effet.

## **Localisation**

Niveau : 2  
Domaine : Divination  
Type : Longue  
Portée : Personnelle  
Durée : Variable  
Effet : Le prêtre demande à son dieu la localisation d'un objet qu'il a déjà vu. Son bras se raidit alors et pointe la direction de l'objet. (Nécessite la présence d'un animateur)

## **Loup d'Uter**

Niveau : 3  
Domaine : Uter  
Type : Cérémonie  
Portée : Toucher  
Durée : Toute la nuit  
Effet : La cible se voit gratifier d'une puissance provenant directement d'Uter. Elle bénéficie de pouvoirs particuliers. (À voir avec l'organisation avant d'utiliser cette prière).

## **Lumière**

Niveau : 1  
Domaine : Divination  
Type : Intermédiaire  
Portée : Personnelle  
Durée : 15 minutes  
Effet : Une lumière jaillit de la main du prêtre. (La lumière doit être un light-stick ou une lampe de poche indirecte \*bloquée par du papier de soie, du tissu,

etc.) Il est strictement défendu d'éclairer les yeux sans quoi le sort prend automatiquement fin.

## **Lumière divine**

Niveau : 1  
Domaine : Zora  
Type : Court  
Portée : Personnelle  
Durée : 15 minutes  
Effet : Une vive lumière jaillit de la main du prêtre. Celui-ci peut utiliser une lampe de poche en la camouflant le plus possible (pour conserver le décorum). Il est strictement défendu d'éclairer les yeux sans quoi le sort prend automatiquement fin.

## **Malédiction**

Niveau : 3  
Domaine : Bénédiction, Rotario  
Type : Cérémonie  
Porté : -  
Durée : Variable  
Effet : Permet de jeter une malédiction à la cible. Si la malédiction cible une personne, le nom complet de la cible doit être clairement dit durant la cérémonie. Cette malédiction peut prendre n'importe quelle forme. Cependant, le joueur doit la présenter à l'organisation et c'est cette dernière qui en décidera l'effet exact. Il est également possible de choisir un déclencheur à la malédiction (ie : prends effet à la mort du prêtre...). Ce déclencheur doit alors lui aussi être approuvé.

# Détails des sorts

## **Mensonge**

Niveau : 2  
Domaine : Zoter  
Type : Intermédiaire  
Porté : Toucher  
Durée : 10 minutes.  
Effet : La cible ne peut pas dire la vérité sous peine de perdre un point d'endurance par vérité dite.

## **Métal brûlant**

Niveau : 2  
Domaine : Zora  
Type : Intermédiaire  
Portée : 5 mètres  
Durée : 30 secondes  
Effet : Ce sort rend une pièce d'équipement métallique choisie incandescente. La cible a dix secondes pour s'en débarrasser ou elle subit 2 points de dégât de feu.

## **Miroir**

Niveau : 3  
Domaine : Éode  
Type : Cérémonie  
Portée : Toucher  
Durée : 3 sorts / 24h  
Effet : La cible est dotée d'un formidable écran invisible qui retourne les 3 prochains sorts néfastes qui la prennent pour cible à leur envoyeur. Le miroir perdure une journée ou jusqu'à ce que 3 sorts aient été renvoyer

## **Mise à mal**

Niveau : 3  
Domaine : Narzul  
Type : Intermédiaire  
Porté : 5 mètres  
Durée : Instantanée  
Effet : La cible est frôlée par la mort et tombe directement à 1 point d'endurance (ne compte pas l'armure)

## **Orage**

Niveau : 3  
Domaine : Terra  
Type : Longue  
Portée : À vue  
Durée : Instantanée ou 5 minutes  
Effet : Le prêtre dispose de 3 éclairs (voir le sort) qu'il peut lancer sur les cibles de son choix. Il ne peut en lancer plus de 2 sur la même cible. Il dispose d'un maximum de 5 minutes pour les lancer.

## **Oubli**

Niveau : 3  
Domaine : Zoter  
Type : Intermédiaire  
Porté : Toucher  
Durée : Instantané  
Effet : Ce sort efface le souvenir d'un événement particulier chez la cible ou efface tous les souvenirs des 30 dernières minutes.

## **Panoplie sainte**

Niveau : 1  
Domaine : Protection  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : Toute une journée (24h)  
Effet : L'objet touché se voit conférer un point de résistance supplémentaire d'origine divine. Il résistera à une utilisation de l'habileté *coup puissant*.  
Note : Ce point ne peut être réparé par aucun sort ni forgeron. Il se dissipe lorsque perdu. Il ne répare pas une arme qui est brisée.

# Détails des sorts

## **Paralysie**

Niveau : 1  
Domaine : Ayka  
Type : Intermédiaire  
Porté : 5 mètres  
Durée : 30 secondes  
Effet : La cible se voit prise d'une douleur si puissante que tous ses muscles se figent. Elle est complètement paralysée pour la durée du sort (aucun de ses muscles ne bouge, donc elle entendra toujours et pourra voir sans bouger les yeux, mais ne pourra pas déglutir, par exemple). Si la cible reçoit un point de dégât, la paralysie prend fin.

## **Parler des morts**

Niveau : 1  
Domaine : Narzul  
Type : Intermédiaire  
Portée : Personnelle  
Durée : 10 minutes.  
Effet : Le prêtre peut désormais converser avec les morts. (Ceux-ci ne sont toutefois pas obligés de lui répondre)

## **Peau de bois**

Niveau : 1  
Domaine : Terra  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : La peau du personnage devient de bois et lui confère 2 points d'armures naturelles.

## **Peau de pierre**

Niveau : 2  
Domaine : Terra  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : 30 minutes / 1 combat  
Effet : La peau de la cible devient de pierre et diminue tous les dégâts non

magiques de 1, mais devient très lente. Ne peut courir, doit marcher lentement. Elle ne peut pas plier ses articulations.

## **Peur**

Niveau : 1  
Domaine : Uter / Zoter  
Type : Intermédiaire  
Portée : À vue  
Durée : 1 minute  
Effet : La cible est prise d'une peur terrifiante et met tout en œuvre pour s'éloigner du prêtre et mettre autant de distance que possible entre eux deux.

## **Peur de masse**

Niveau : 2  
Domaine : Uter  
Type : Intermédiaire  
Portée : Cône de 10m  
Durée : 1 minute  
Effet : Tous ceux devant les 2 bras en arc (max 90°) du prêtre sont sous l'effet du sort *Peur*.

## **Phoenix**

Niveau : 3  
Domaine : Zora  
Type : Cérémonie  
Portée : Toucher  
Durée : Tant qu'il fait jour  
Effet : Si la personne meurt lorsqu'elle est sous l'effet de ce sort, elle ressuscitera 5 minutes après sa mort.

## **Poing divin**

Niveau : 3  
Domaine : Protection  
Type : Intermédiaire  
Porté : À vue  
Durée : Instantanée  
Effet : Inflige 2 de dégâts à tous ceux présents dans un cercle d'un mètre de rayon autour du point choisi. (Affecte amis comme ennemis).

# Détails des sorts

## **Prédiction**

Niveau : 1  
Domaine : Mentier  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure ou 1er coup reçu  
Effet : Permet au prêtre de prédire le premier coup physique (pas magique) qu'il recevra lors du prochain combat et ainsi l'éviter (le coup ne fait rien peut importe le nombre de dommages). Il devra dire « esquive ».

## **Prédiction de masse**

Niveau : 3  
Domaine : Mentier  
Type : Longue  
Portée : 2m autour du prêtre  
Durée : 30 minutes ou 1 combat  
Effet : Toutes les personnes qui sont à 2m autour du prêtre reçoivent une prédiction des 2 prochains coups qu'elles vont recevoir. Les 2 prochains sorts ou coups physiques qu'elles recevront n'auront aucun effet. Chaque personne doit dire « esquive » à ce moment.

## **Présence**

Niveau : 3  
Domaine : Éode  
Type : Intermédiaire  
Portée : Voix  
Durée : 10 minutes  
Effet : Tous ceux qui entendent le prêtre au moment où la prière est faite cessent toutes leurs actions et ne désirent qu'écouter le prêtre jusqu'à ce qu'il ait terminé son discours. S'ils sont frappés ou bousculés durant la durée de la prière, ils ne seront pas affectés par les dégâts.

## **Prière de Sommeil**

Niveau : 1  
Domaine : Rotario  
Type : Longue

Portée : 1m autour du prêtre  
Durée : Instantanée  
Effet : Après l'incantation du prêtre, toutes les personnes tomberont endormies durant 15 minutes. Elles se réveilleront d'un bon sommeil réparateur, guéri de 1 pt d'endurance. Si un participant se fait frapper durant le sommeil, il se réveillera sans avoir été guéri. De grands bruits ou des bruits de batailles réveilleront les endormis qui ne seront pas guéris.

## **Pureté**

Niveau : 3  
Domaine : Guérison  
Type : Cérémonie  
Portée : Toucher  
Durée : Une journée (24 heures)  
Effet : La cible est immunisée contre tous les poisons et maladies pour la durée de la prière. Neutralise un poison/une maladie pour 24h.

## **Purification**

Niveau : 2  
Domaine : Guérison  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : Instantané  
Effet : Cette prière dissipe les poisons niveau 1 et 2 sur une personne, un aliment, une potion ou un objet.

## **Putréfaction**

Niveau : 2  
Domaine : Narzul  
Type : Intermédiaire  
Portée : 5 mètres  
Durée : 15 minutes / 1 combat  
Effet : Le membre choisi devient inutilisable (Si un bras est choisi, celui-ci lâche l'arme ou le bouclier tenu). Le prêtre ne peut choisir la tête ou le torse.

# Détails des sorts

## **Rage**

Niveau : 1  
Domaine : Ramu / Zoter  
Type : Intermédiaire  
Porté : À vue  
Durée : 30 secondes  
Effet : La cible est prise d'une rage soudaine et attaque tout ce qui bouge autour d'elle, amis comme ennemis.

## **Rage bersek**

Niveau : 2  
Domaine : Ramu  
Type : Intermédiaire  
Portée : À vue  
Durée : 5 minutes  
Effet : La cible est prise d'une rage soudaine et ne souhaite que détruire tout ce qui bouge. Elle fait toutefois la distinction entre ses alliés et ennemis. La cible obtient deux points d'endurances supplémentaires pour la durée de la rage. La personne sous l'effet de rage bersek est inaffectée pas les sorts d'esprits.

## **Ralentissement**

Niveau : 1  
Domaine : Mentier  
Type: Courte  
Portée: Vue (et voix)  
Durée: 10 secondes ou un point de dégât  
Le prêtre cible une personne et celle-ci se trouve ralentie. Elle ne peut pas courir et doit marcher lentement durant 10 secondes ou au premier dégât reçu.

## **Ralentissement du poison**

Niveau : 2  
Domaine : Guérison  
Type : Court  
Portée : Toucher  
Durée : Instantané  
Effet : Ce sort a pour effet de ralentir le métabolisme de la cible pour amoindrir les effets d'un poison. Si c'est un poison ayant un effet nocif sur une certaine

période de temps, cette période sera tranchée de moitié. Si c'est un poison ayant un effet à retardement, le temps nécessaire à son déclenchement sera doublé.

## **Rappel au combat**

Niveau : 1  
Domaine : Mentier  
Type: Intermédiaire  
Portée: Toucher  
Durée: 5 minutes  
Effet : La cible touchée par ce sort se relève avec tous ses points de vie pendant 5 minutes. Cependant, si elle subit des dégâts et retombe inconsciente durant l'effet du sort, elle mourra 5 minutes après être retombée à moins qu'elle soit soignée. Si elle ne perd pas ses points de vie après 5 minutes, elle retombe tout simplement inconsciente.

## **Rayon solaire**

Niveau : 2  
Domaine : Zora  
Type : Intermédiaire  
Portée : À vue  
Durée : 10 secondes  
Effet : La cible reçoit un dégât et est aveuglée pour 10 secondes. (Dois fermer les yeux) Ne fonctionne qu'en plein jour. Inflige 2 points de dégâts aux morts-vivants.



# Détails des sorts

## Régénération

Niveau : 3  
Domaine : Guérison  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : 5 minutes  
Effet : La cible se régénère à un rythme de 1 point d'endurance par minute. Le prêtre peut décider de régénérer les membres d'une cible au lieu de lui offrir des points de vie. La régénération qui guérit un personnage à 0 point d'endurance le tire de l'inconscience, mais le personnage demeure faible jusqu'à ce qu'il ait regagné la totalité de ses points d'endurance.

## Renvoi

Niveau : 2  
Domaine : Éode  
Type : Intermédiaire  
Porté : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : Ce sort renvoi automatiquement la cible dans son plan d'origine (élémentaux, démons...). Si elle s'y trouve déjà, rien ne se produit.  
Note : ne renvoi pas les démons/élémentaux majeurs.

## Rouille

Niveau : 3  
Domaine : Terra  
Type : Intermédiaire  
Porté : 5 mètres  
Durée : Instantanée  
Effet : Fais rouiller n'importe quel objet métallique, le rendant complètement inutilisable. (Une armure perd tous ses points d'armure). L'objet ciblé peut-être réparé par un forgeron. Fonctionne comme coup puissant.

## Réparation

Niveau : 2  
Domaine : Protection  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : L'objet touché est immédiatement réparé.  
Note : Ce sort ne répare pas les points de résistance temporaires conférés par certains sorts.

## Résistance à la magie

Niveau : 3  
Domaine : Ramu  
Type : Cérémonie  
Portée : Toucher  
Durée : 30 minutes  
Effet : La cible est protégée directement par Ramu et plus aucun sort ne l'affecte.

## Résurrection

Niveau : 3  
Domaine : Guérison  
Type : Cérémonie  
Portée : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : Peut ramener l'âme d'un défunt dans son corps même s'il est décédé depuis plus de 30 minutes. Le corps ciblé doit être près du prêtre durant la cérémonie. L'âme intègre le corps dans l'état qu'il est. La cible est sous l'effet de faiblesse durant 15 minutes. À noter qu'une âme peut refuser de réintégrer un corps.

# Détails des sorts

## **Retour dans le temps**

Niveau : 3  
Domaine : Mentier  
Type : Longue  
Portée : Contact  
Durée : Instantanée  
Effet : La personne touchée par ce sort revient 10 minutes dans le temps. Elle se retrouvera dans l'état qu'elle était à ce moment et aura oublié tous les événements qui se sont produits après les 10 minutes. La cible doit se déplacer en hors-jeu.

## **Saut temporel**

Niveau : 2  
Domaine : Mentier  
Type : Intermédiaire  
Portée : Personnelle  
Durée : 10 secondes  
Effet : Le prêtre fait un saut dans le temps et se déplace à une autre époque. Après 10 secondes, il réapparaît à l'endroit où il va être rendu. Fonctionne comme un sort de téléportation. Le prêtre est «hors jeu» lors du déplacement.

## **Sanctuaire**

Niveau : 1  
Domaine : -  
Type : Intermédiaire  
Porté : Personnelle  
Durée : Tant que le prêtre prie  
Effet : Le prêtre se protège avec sa foi. Tant que le sort dure, il ne peut recevoir de dégât. Ni magique, ni physique. Cependant, il est toujours affecté par les capacités ou les sorts ayant d'autres effets que les dégâts. Le prêtre doit prier constamment. S'il arrête de prier, le sort prend fin. Il peut se déplacer très lentement.

## ***Scriptores historiae***

Niveau : 2  
Domaine : Rotario  
Type : Intermédiaire  
Porté : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : Le prêtre touche une personne et peut modifier les événements des 15 dernières minutes de sa mémoire. Si la personne est tuée, le sort ne fonctionne pas. Elle se rappellera les vrais événements entourant sa mort

## **Silence**

Niveau : 1  
Domaine : Éode / Narzul  
Type : Intermédiaire  
Portée : À vue  
Durée : 2 minutes  
Effet : La cible ne peut plus émettre le moindre son avec sa bouche. Elle est donc incapable de parler (et donc de lancer des sorts/prières).

## **Soins légers**

Niveau : 1  
Domaine : -  
Type : Intermédiaire  
Porté : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : Guéris la cible d'un point d'endurance. Une cible à 0 point d'endurance soignée par cette prière demeure inconsciente 5 minutes.

# Détails des sorts

## Soins majeurs

Niveau : 2  
Domaine : -  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : Instantanée  
Effet : Guéris la cible de 2 points d'endurance. Une cible à 0 point d'endurance soignée par cette prière demeure inconsciente 5 minutes ou jusqu'à la fin du combat.

## Soin souffrant

Niveau : 1  
Domaine : Ayka  
Type : Court  
Portée : Toucher  
Durée : 30 secondes.  
Effet : Guérit la cible d'un point d'endurance et la fait tordre de douleur pour 30 secondes.

## Souffrance exagérée

Niveau : 2  
Domaine : Ayka  
Type : Intermédiaire  
Portée : À vue  
Durée : 15 minutes  
Effet : La cible ressent beaucoup plus la douleur. Une mince égratignure devient pour elle un calvaire insupportable. Le personnage doit exagérer toute souffrance reçue.

## Souffrance inversée

Niveau : 2  
Domaine : Ayka  
Type : Longue  
Portée : Personnelle  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Le premier coup physique (ne protège pas contre les sorts) reçu est renvoyé à celui qui l'a infligé. Le prêtre ne subit pas le(-s) dégât(-s), ni n'en souffre.

## Stimulant

Niveau : 1  
Domaine : Guérison  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Confère 1 point de vie temporaire à la cible.

## Symbole sacré mineur

Niveau : 2  
Domaine : Bénédiction/malédiction  
Type : Longue  
Portée : Toucher  
Durée : 1 heure / 1 combat  
Effet : Cette prière rend le symbole religieux du prêtre (symbole ayant été tracé ou fabriqué au préalable) plus efficace contre les morts-vivants et les démons, en infusant une parcelle d'énergie positive à l'intérieur de celui-ci. Ces derniers ne peuvent entrer en contact direct avec le symbole sans éprouver une vive douleur (comme le loup-garou avec l'argent). De plus, il confère au prêtre un bonus de 1 au renvoi des morts-vivants.

## Symbole sacré majeur

Niveau : 3  
Domaine : Bénédiction/malédiction  
Type : Cérémonie  
Portée : Toucher  
Durée : Permanent  
Effet : Cette prière produit les mêmes effets que *Symbole sacré mineur*, si ce n'est qu'il est permanent et que le bonus conféré au renvoi des morts-vivants est de 2.

# Détails des sorts

## **Tempore fugit**

Niveau : 2  
Domaine : Mentier  
Type : Cérémonie  
Portée : Contact  
Durée : Instantanée  
Effet : Permet au prêtre de connaître les événements liés à un objet en le touchant. Le prêtre pourra connaître tous les éléments pertinents en lien avec l'objet, les gens qui l'ont touché, etc.  
Voir un animateur.

## **Torture**

Niveau : 2  
Domaine : Ayka  
Type : Intermédiaire  
Porté : Toucher  
Durée : Jusqu'à 15 minutes  
Effet : Le prêtre torture la cible pendant 5 minutes. Il peut alors lui poser 1 question (pour un maximum de 3 questions après 15 minutes de torture) et elle devra absolument lui répondre. La torture inflige 1 point de dégât par question posée.

## **Touché d'Ayka**

Niveau : 3  
Domaine : Ayka  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 5 minutes  
Effet : Le prêtre a 5 minutes pour toucher 5 personnes sur lesquels il produit la prière « Soins souffrants ».

## **Toucher de vérité**

Niveau : 2  
Domaine : Divination  
Type : Intermédiaire  
Portée : Toucher  
Durée : 2 minutes  
Effet : La cible doit absolument ne dire que la vérité durant la durée de la prière.

## **Vision**

Niveau : 3  
Domaine : Divination  
Type : Cérémonie  
Portée : Variable  
Durée : Variable  
Effet : Procure au prêtre (et à tous ceux formant un cercle avec lui en se tenant par la main) d'obtenir une vision des prochains événements.  
Note : Nécessite la présence d'un organisateur.

## **Vision véritable**

Niveau : 2  
Domaine : Divination  
Type : Longue  
Portée : Personnelle  
Durée : 15 minutes  
Effet : Le prêtre décèle les artifices les plus fins. Il peut voir l'invisible et voit toutes les dissimulations magiques ou divines, ainsi que tout déguisement, changement d'apparence, illusion... pendant 15 minutes  
En contre-partie, lorsque le sort prendra fin, le prêtre sera aveugle pour 15 minutes.

## **Voix de Zotter**

Niveau : 3  
Domaine : Zotter  
Type : Longue  
Portée : Personnelle  
Durée : 30 minutes  
Effet : Le prêtre obtient un charisme incroyable qui fait croire à tous ceux qui le croisent qu'il est leur allié.

# Détails des sorts

## **Voodoo**

Niveau : 3

Domaine : Ayka

Type : Cérémonie

Portée : À vue

Durée : Toute la journée

Effet : Le prêtre utilise une possession d'une cible (un cheveu, un bout de vêtement) pour créer un lien divin qui unit toutes ses souffrances à la cible. Chaque fois qu'il se trouvera à portée de vue de cette dernière et qu'il souffrira d'une manière quelconque, la cible subit une douleur analogue. Néanmoins, le voodoo n'infligera aucun dégât à la cible.

## **Zizanie**

Niveau : 2

Domaine : Zoter

Type : Court

Portée : Toucher

Durée : 5 minutes

Effet : La cible devient très égoïste, colérique, ne fait confiance à personne et souhaite le mal de tous ceux qu'elle croise. Toutefois, la zizanie ne portera pas nécessairement le personnage à se battre.

Pour plus d'informations, vous pouvez contacter les organisateurs sur la page Facebook au

<https://www.facebook.com/pages/Île-des-légendes/144177022323989?ref=ts&fref=ts>