

Solunne, l'Île des légendes



LE
LIVRE
DU
PRÊTRE

2024

Table des matières

Comment lancer une prière.....	3
Comment lire un sort.....	4
Nombre de sorts.....	4
Coût des prières.....	4
Accumulation de sorts et d'objets sur une personne.....	5
Nombre de point de karma.....	6
Sphères générales.....	7
Sphères des dieux.....	8

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

Toutes les prières doivent être faites en présentant le symbole religieux de la divinité du 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.

Pour lancer un sort, il faut :

- Avoir une main libre (ou tenir son symbole religieux. À noter qu'un bouclier avec le symbole du dieu n'est pas un symbole religieux).
- Le prêtre est sous l'effet PASSIF et il ne peut courir lorsqu'il incante (mais il peut marcher).
- Si un point de dégât est reçu pendant qu'un personnage incante, le sort échoue et il faut recommencer.
 - À noter que les points de karma sont seulement dépensés si le sort est lancé (pas s'il échoue).
- Lorsque le sort est lancé, le prêtre doit annoncer : DIVIN, (MENTAL), EFFET, (TEMPS). Cette description compte dans le nombre de mot à dire pour lancer un sort.

[VOIR LA DESCRIPTION DES EFFETS ICI](#) (pour plus d'information, consulter la section sur les effets sur le site internet).

COMMENT LIRE UN SORT

Type : représente le temps d'incantation nécessaire avant que le sort fasse effet.

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

Portée : représente la portée du sort (toucher, X mètres, Vue/voix).

Durée : représente le temps d'effet d'un sort. Par exemple, si la durée d'un sort qui fait l'effet PEUR est de 10 secondes, il faut annoncer : DIVIN-MENTAL-PEUR-10 secondes.

Effet : Décrit l'effet du sort.

NOMBRE DE SORTS

En prenant l'habileté sphère divine mineure, intermédiaire ou 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).

Par exemple, en prenant la sphère mineure de guérison, le prêtre obtient les 4 sorts de ce niveau.

Un prêtre peut choisir toutes les sphères générales (guérison, protection, bénédiction et zèle), mais il ne peut pas choisir une sphère qui n'est pas celle de son dieu ou de sa déesse (à moins d'un accord de l'animation).

Par exemple, un prêtre qui prie Zora ne peut pas prendre les sphères d'Uter.

COÛT DES PRIÈRES

Chaque prière coûte 1 point de karma par niveau (mineure, intermédiaire, majeure).

- Sort d'une sphère mineure : 1 point de karma.
- Sort d'une sphère intermédiaire : 2 points de karma.
- Sort d'une sphère majeure : 3 points de karma.

ACCUMULATION DE SORTS ET D'OBJETS SUR UNE PERSONNE

Il y a une limite de sort avec des effets **positifs** qui peuvent affecter un personnage.

Un personnage peut seulement avoir sur lui 2 « buffs » actifs. Ils peuvent être d'une même source ou de source différentes (magique, divin, potion, habileté). Par contre, il est impossible d'avoir 2 sorts identiques en même temps sur soi.

Si un joueur reçoit un effet **positif**, mais qu'il est déjà sous l'effet de 2 sorts, il peut choisir ceux qu'il veut garder. Ce n'est pas la personne qui donne l'effet qui choisit. Seuls les sorts/effets avec une durée qui n'est pas instantanée s'appliquent à cette règle.

Par exemple, un sort de guérison instantané fonctionne sur une personne qui a déjà 2 effets sur lui. Une potion de guérison est aussi considérée comme un effet instantané, même si la personne est soignée seulement 5 minutes après l'avoir bu.

Certains sorts permettent la création d'objets magiques pour une certaine durée. Il existe une limite de **2 objets magiques** par personne (exclu les armes, armures réelles et les boucliers). Voir la section mécanique de jeu pour plus d'information.

NOMBRE DE POINT DE KARMA

Le prêtre obtient ces points de karma en fonction du nombre d'école qu'il possède.

- Chaque sphère mineure donne 1 point de karma.
- Chaque sphère intermédiaire donne 2 points de karma.
- Chaque sphère majeure donne 3 points de karma.
- Si l'habileté spécialisation d'école est prise, elle donne 4 points de karma supplémentaire par niveau de la sphère spécialisée.
- L'habileté foi inébranlable donne 5 points de karma (si elle est prise).

Par exemple, un prêtre (**sans** l'habileté spécialisation) avec 4 sphères mineures, 3 intermédiaires et 1 majeure:

- 4 sphères mineures ($4 \times 1 = 4$)
- 3 intermédiaires ($3 \times 2 = 6$)
- 1 majeure ($1 \times 3 = 3$)
- Habileté foi inébranlable (**5**)
- Total : **18** points de karma

Par exemple, un prêtre (**avec** l'habileté spécialisation en *guérison*) avec 3 sphères mineures, 2 intermédiaires et 1 majeure (dont les 3 niveaux des sphères *guérison* (mineure, intermédiaire et majeure)) :

- 3 sphères mineures ($3 \times 1 = 3$)
- 2 intermédiaires ($2 \times 2 = 4$)
- 1 majeure ($1 \times 3 = 3$)
- 3 sphères de *guérison* ($3 \times 4 = 12$).
- Habileté foi inébranlable (**5**)
- Total : **27** points de karma

SPHÈRES DIVINES

SPHÈRES GÉNÉRALES

Ces sphères peuvent être choisies par tous les prêtres peu importe leur divinité. Chaque sphère possède 3 niveaux ; mineure, intermédiaire et majeure.

Sphères de Guérison

Se concentre principalement autour des sorts de soins et de neutralisation du poison.



Sphères de Bénédiction

La bénédiction est une sphère de support qui a généralement des sorts pour éviter des EFFETS ou pour bénir des armes, des gens ou des lieux.



Sphères de Protection

Cette sphère est principalement orientée autour des sorts pour se protéger des dégâts ou renforcer de l'équipement.



Sphères de Zèle

Les prières de Zèle ont une orientation offensive. Autrement dit, cette sphère permet d'attaquer des ennemis à distance ou de leur appliquer des EFFETS.



SPHÈRES DES DIEUX

Ces sphères peuvent être choisies seulement par un prêtre qui prie la même divinité. Le prêtre peut donc seulement choisir une école parmi les suivantes. Chaque sphère possède 3 niveaux ; mineure, intermédiaire et majeure.

Sphères de Zora

Déesse de la fertilité, du renouveau, des bons présages et de la lumière

Sphères d'Uter

Dieu de la nuit et du mystère, du rêve, de l'imaginaire, de l'occulte et de la magie.

Sphères d'Éode

Divinité de l'harmonie, de l'équilibre, de la neutralité

Sphères de Terra

Déesse gardienne, de la protection, de la maison, dite la Sauveuse

Sphères de Ramu

Dieu de la guerre, de la force, de la puissance et du courage

Sphères de Zoter

Dieu du conflit, du chaos, de la discorde et de la tromperie

Sphère de Narzul

Dieu des morts et des damnés

Sphère de Mentier

Dieu du temps

Sphère de Rotario

Dieu du Destin et de l'Amour

GUÉRISON - SPHÈRE MINEURE

SOINS LÉGERS

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Guéri la cible d'un point d'endurance instantanément

DÉTECTION DES MALADIES

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Permet au prêtre de déceler si une cible est atteinte de maladie. Fonctionne autant sur les personnes que sur les objets et la nourriture.

DÉTECTION DES POISONS

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.

STIMULANT

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou perte du point d'endurance temporaire

Effet : Confère + 1 point d'endurance temporaire (qui ne peut pas être soigné).

GUÉRISON - SPHÈRE INTERMÉDIAIRE

SOINS MAJEURS

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Guéri la cible de 2 points d'endurances instantanément

CERCLE DE SOINS 1

Type : Longue

Portée : Rayon de 3 mètres

Durée : Instantanée

Effet : Guéri tous les alliés du prêtre d'un point d'endurance dans les limites du cercle.

GUÉRISON DES MALADIES

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Permet de guérir la cible d'UNE maladie (la plus récente en 1er). La cible guérie est sous l'effet de FAIBLESSE pendant 30 minutes.

RALENTISSEMENT DU POISON

Type : Court

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Neutralise temporairement l'effet de n'importe quel poison pendant 1 journée. Après la journée, l'effet du poison reprend normalement. Ne peut pas être utilisé plus d'une fois par GN pour le même poison.

RÉGÉNÉRATION

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 10 minutes

Effet : La cible se régénère à un rythme de 1 point d'endurance par minute pendant 10 minutes. Le prêtre peut décider de régénérer UN membre d'une cible au lieu de lui offrir des points de vie. Ne guérit pas une personne achevée (morte).

CERCLE DE SOINS 2

Type : Longue

Portée : Rayon de 3 mètres

Durée : Instantanée

Effet : Guérit tous les alliés du prêtre de 2 points d'endurances dans les limites du cercle.

RÉSURRECTION

Type : Cérémonie

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Permet de ramener une personne achevée (morte) à la vie. L'âme intègre le corps dans l'état qu'il est. La cible est sous l'effet de FAIBLESSE durant 24h. À noter qu'une âme peut refuser de réintégrer un corps. *À chaque fois que le prêtre utilise se sort, son âme s'affaiblie.*

PURETÉ

Type : Longue

Portée : Rayon de 5 mètres autour du prêtre

Durée : Instantanée

Effet : Neutralise tous les poisons qui sont présent sur des aliments ou des objets autour du prêtre. Si quelqu'un porte un poison sur lui ou sur son arme, il est neutralisé.

PROTECTION - SPHÈRE MINEURE

SANCTUAIRE

Type : Intermédiaire

Portée : Personnelle

Durée : Aussi longtemps que le prêtre prie

Effet : Tant que le sort dure, le prêtre est immunisé aux dégâts physiques.

N'immunise pas contre les autres types de dégâts (magique, chant de barde, etc.). N'immunise pas non plus contre les EFFETS (DOULEUR, CHARME, etc.).

Le prêtre ne peut pas bouger.

ARMURE SAINTE

Type : Intermédiaire

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure ou perte des points d'endurances temporaires.

Effet : Confère au prêtre + 2 points d'endurances temporaires (qui ne peuvent pas être soignés).

BOUCLIER

Type : Court

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : Permet d'utiliser un bouclier sans avoir les prérequis de force mais n'ignore pas les limitations d'habiletés (un prêtre spécialisé ne peut pas utiliser ce sort).

PANOPLIE SAINTE

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : Le bouclier ou l'arme visée résistera au prochain effet PUISSANT fait sur celui-ci.

PROTECTION - SPHÈRE INTERMÉDIAIRE

BOUCLIER DE LA FOI

Type : Intermédiaire

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : Le prochain sort magique ou divin qui affecte le prêtre est annulé.

PROTECTION ÉLÉMENTAIRE

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : Le prêtre choisit le feu ou la glace. La cible est immunisée à tous les dégâts du type choisi.

FAVEUR DIVINE

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : La cible résiste à un des effets suivants (au choix du prêtre): ASSOMMER, AVEUGLEMENT, JAMBETTE ou DOULEUR.

RÉPARATION

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : Jusqu'à la fin du combat

Effet : Répare temporairement une arme/un bouclier ou une armure qui a été BRISÉ (par l'effet PUISSANT ou BRISE-ARMURE). N'ENTRETIEN pas une armure, celle-ci reprend le nombre de points d'armure qu'elle avait avant d'être BRISÉE. À la fin du combat, l'objet redevient BRISÉ.

PROTECTION - SPHÈRE MAJEURE

ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : La cible est immunisée à tous les effets mentaux (habiletés, sorts, etc).

ESSENCE DIVINE

Type : Longue

Portée : Personnelle

Durée : 15 minutes

Effet : Les dégâts PHYSIQUES reçus sont diminués de un.

FAVEUR CÉLESTE

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : Le prêtre choisi le type divin ou magique. La cible est immunisée à tous les dégâts du type choisi. N'immunise pas contre les EFFETS du type choisi.

CHAMP DE FORCE

Type : Longue

Portée : Personnelle

Durée : 30 minutes ou si le prêtre arrête de prier.

Effet : Le prêtre est sous l'effet INVULNÉRABLE tant qu'il prie à voix haute. Il ne peut pas se déplacer. N'empêche pas le prêtre de se faire déplacer par quelqu'un d'autre.

BÉNÉDICTION - SPHÈRE MINEURE

BÉNÉDICTION D'ARME

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : L'arme ciblée inflige des dégâts bénis (fonctionne sur **une seule** arme).

BÉNÉDICTION MINEURE

Type : Court

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : Résiste le **prochain** coup **physique** reçu (ne fonctionne pas sur une source magique, divine ou un poison).

DÉTECTION DE LA FOI

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Permet de connaître la foi de la cible (le personnage doit dire quel dieu il prie réellement. Cette déclaration est hors-jeu).

FORCE

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 30 minutes

Effet : La force de la cible augmente de 1 (ne peut pas excéder force 4).

BÉNÉDICTION - SPHÈRE INTERMÉDIAIRE

BÉNÉDICTION MAJEURE

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : La cible gagne l'habileté ESQUIVE. Utilisable 1 fois.

SYMBOLE SACRÉ MINEUR

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : Le symbole religieux du prêtre confère un bonus de +1 à l'habileté REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS. Ce sort peut amener le prêtre à avoir un niveau supérieur de cette habileté à plus de 3. Si un mort-vivant est détruit, le sort prend fin.

Note

Si ce sort apporte le prêtre à REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS 4 :

Permet au personnage de repousser les morts-vivants de niveau 4 (liche et chevalier de la mort). Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du prêtre. Il faut tenir le symbole de sa divinité pour que l'effet persiste. Si le symbole est lâché, l'effet prend fin. L'effet prend également fin après 10 minutes d'utilisation.

Permet aussi de détruire les morts-vivants de niveau 2 (goules et fantômes) en les touchant avec un symbole divin à la place de les repousser (on ne peut pas faire les deux effets simultanément).

AURA DE BRAVOURE

Type : Intermédiaire

Portée : 1 mètre

Durée : 1 heure

Effet : Cible jusqu'à trois personnes. Elles sont immunisées à l'effet PEUR.

RÉVÉLATION DIVINE

Type : Cérémonie

Portée : Personnelle

Durée : Instantanée

Effet : Le prêtre reçoit une vision de son dieu par rapport à une question qu'il lui pose (voir un animateur lorsque ce sort est utilisé).

BÉNÉDICTION - SPHÈRE MAJEURE

SYMBOLE SACRÉ MAJEUR

Type : Cérémonie

Portée : Toucher

Durée : 1 événement

Effet : Produit les mêmes effets que symbole sacré mineur, mais le bonus conféré à REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS est de 2. N'est pas cumulable avec symbole sacré mineur. Si un mort-vivant est détruit, le sort prend fin.

Note

Si ce sort apporte le prêtre à REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS 5 :

Permet au personnage de repousser les morts-vivants de niveau 5 (archi-liche et autres). Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du prêtre. Il faut tenir le symbole de sa divinité pour que l'effet persiste. Si le symbole est lâché, l'effet prend fin. L'effet prend également fin après 10 minutes d'utilisation.

Permet aussi de détruire les morts-vivants de niveau 3 (spectres et vampires) en les touchant avec un symbole divin à la place de les repousser (on ne peut pas faire les deux effets simultanément).

DÉLIVRANCE DES MALÉDICTIONS

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Permet de guérir la cible d'**une** malédiction (en neutralise une seule). La cible guérie demeure sous l'effet de FAIBLESSE pendant 1 heure. Le prêtre choisit la malédiction si la cible est sous l'emprise de plusieurs.

CONSÉCRATION

Type : Cérémonie

Portée : Un bâtiment

Durée : 1 événement

Effet : Tous les priants du même dieu que le lanceur peuvent faire leurs prières en réduisant de 1 le coût en Karma (pour un minimum de 1) quand ils sont à l'intérieur du bâtiment.

BÉNÉDICTION DE MASSE

Type : Longue + 10 secondes pour chaque arme

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : Toutes les armes touchées par le prêtre infligent des dégâts bénis.

ZÈLE - SPHÈRE MINEURE

HÉRÉSIE

Type : Court

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Effet : La cible de la prière est sous l'effet POUSSÉE 3 mètres.

REVANCHE

Type : Court

Portée : Vue/voix

Durée : Instantanée

Effet : Inflige un point de dégât béni. Peut seulement être relancé après 20 secondes.

JUSTICE

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : La cible gagne UNE charge de l'habileté ENTAILLE.

Note : Entaille

Permet d'augmenter les dégâts d'un coup de +1 lorsqu'il touche.

CHAPELET

Type : Longue

Portée : Toucher (symbole divin uniquement)

Durée : 24 heures ou utilisation des points

Effet : Emmagasine jusqu'à 3 points de karma dans le symbole religieux du prêtre ou de la prêtresse. Ne peut pas être fait sur plus d'un objet à la fois.

Lorsqu'il tient son symbole divin, il peut utiliser les points de karma à l'intérieur au lieu d'utiliser ses propres points. Les points ne peuvent pas être utilisés par une autre personne.

Ce sort compte dans la limite d'objet magique sur une personne.

ZÈLE - SPHÈRE INTERMÉDIAIRE

DON DE FOI

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : La cible gagne UNE charge de l'habileté COUP PUISSANT

SACRIFICE

Type : Longue

Portée : Personnelle

Durée : 6 heures

Effet : Le prêtre peut soustraire jusqu'à 3 points d'endurance réels (pas d'un sort) de son total pour récupérer le double en points de Karma. Les points d'endurance soustraits ainsi peuvent SEULEMENT être récupérés après **6 heures**.

SCEAU DE VERTU

Type : Intermédiaire

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Effet : En combat: permet d'utiliser UN des effets suivants: DÉSARMEMENT ou FAIBLESSE 10 SECONDES ou PEUR 10 SECONDES.

TRIOMPHE DIVIN

Type : Court

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Dissipe tous les effets mentaux sur la cible (BÉGALEMENT, CHARME, PEUR, RAGE, SOMMEIL).

DÉVOUEMENT

Type : Intermédiaire

Portée : Personnelle

Durée : 6 heures **et** 2 prochains coups

Effet : Le prêtre diminue ses points d'endurance réels (pas d'un sort) de 1. Les dégâts de ses deux prochains coups qui touchent sont augmentés de 1. Le point d'endurance soustrait ainsi peut seulement être récupéré après **6 heures**.

PURGATOIRE

Type : Longue

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : Permet de porter 1 COUP SOUFFRANCE 15 secondes. Cet effet s'applique sur le prêtre et non sur une arme (il compte comme un sort actif dans l'accumulation d'effet sur une personne).

CROISADE

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : La cible double les effets de ses habiletés d'ENDURANCE. Tous les dégâts qu'elle inflige sont BÉNIS. Par contre, le personnage reçoit le double des dégâts des attaques magiques.

Note : cette prière compte comme un sort actif dans l'accumulation d'effet sur une personne ET sur une arme. S'il y a déjà un effet magique sur son arme, il est remplacé temporairement par cet effet.

INQUISITION

Type : Intermédiaire

Portée : 1 mètre

Durée : Instantanée

Effet : Applique l'effet DISSIPATION DIVINE sur la cible.

ZORA - SPHÈRE MINEURE

ÉBLOUISSEMENT

Type : Court

Portée : 10 mètres

Durée : 10 secondes

Effet : La cible est sous l'effet AVEUGLEMENT. Fonctionne seulement durant le jour.

LUMIÈRE DIVINE

Type : Intermédiaire

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure

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 sinon le sort prend automatiquement fin.

DÉSHYDRATATION

Type : Court

Portée : 5 mètres

Durée : 10 secondes

Effet : Applique l'effet FAIBLESSE.

GUÉRISON DOUBLE

Type : Longue

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure

Effet : À chaque fois que le prêtre guérit une personne à l'aide d'un sort, il se guérit lui aussi de un et ce même s'il guérit sa cible de plusieurs points.

DISCIPLE DE LA VIE

Type : Longue

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure

Effet : Tous les sorts lancés par le prêtre qui redonnent des points d'endurances sont augmentés. Chaque sort guéri d'un point d'endurance de plus chaque cible.

POIGNE BRULANTE

Type : Intermédiaire

Portée : 5 mètres

Durée : Instantanée

Effet : La cible reçoit 1 point de dégât et est sous l'effet DÉSARMEMENT.

SOLARIS

Type : Intermédiaire

Portée : 10 mètres

Durée : 1 minute

Effet : La cible est sous l'effet AVEUGLEMENT. Fonctionne seulement durant le jour.

BOUCLIER DE LUMIÈRE

Type : Longue

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure

Effet : Le personnage est entouré de flammes ardentes. Quiconque le frappe reçoit un dégât de feu. Le prêtre est immunisé aux attaques de feu, mais il reçoit les dégâts normaux des autres attaques.

PHOENIX

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.

UTER – SPHÈRE MINEURE

DISSIMULATION

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : La cible peut utiliser l'habileté DISSIMULATION durant 30 minutes.

Note : Dissimulation

Permet au personnage de se dissimuler dans la forêt dense ou dans un espace très sombre. Il peut se déplacer très lentement d'ombre en ombre, et il doit demeurer silencieux. Ne peut être utilisé dans la lumière et/ou en plein centre d'un village, d'un fort, etc.

PEUR

Type : Court

Portée : Vue/voix

Durée : 10 secondes

Effet : La cible est sous l'effet PEUR pendant 10 secondes.

HYPNOSE LUNAIRE

Type : Court

Portée : Toucher

Durée : 1 minute

Effet : La cible est sous l'effet SOMMEIL pendant 1 minute.

INVISIBILITÉ

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : La cible est invisible pendant la durée de la prière ou si elle baisse ses bras (voir les règles générales sur le site pour la description de l'invisibilité).

CAUCHEMAR

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : La cible subit 3 points de dégâts. Ce sort est mental (il faut donc annoncer : « DIVIN - MENTAL - 3 dégâts » en lançant le sort).

PEUR DE MASSE

Type : Intermédiaire

Portée : 10 mètres

Durée : 30 secondes

Effet : Le prêtre désigne 3 personnes qui seront sous l'effet PEUR.

DISSIPATION DE LA MAGIE

Type : Intermédiaire

Portée : 1 mètre

Durée : Instantanée

Effet : Applique l'effet DISSIPATION MAGIQUE sur la cible.

HURLEMENT

Type : Longue

Portée : 5 mètres de rayon autour du prêtre

Durée : 10 secondes

Effet : Toutes les personnes dans une zone de 5 mètres autour du prêtre sont sous l'effet JAMBETTE pendant 10 secondes.

LOUP D'UTER

Type : Cérémonie

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : Transforme la cible en Loup d'Uter pendant 1 heure. Elle perd ses habiletés et gagne les habiletés du Loup d'Uter.

Note : Habiletés d'un loup d'Uter

8 points d'endurances, immunité aux dégâts physiques (il est seulement affecté par les dégâts bénis et magiques). Peut seulement être guéri par des sorts divins. Si elle meurt lorsque sous l'effet de ce sort, la cible ne peut pas être ressuscitée.

ÉODE – SPHÈRE MINEURE

CALME

Type : Court

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Applique l'effet DISSIPATION RAGE ou PEUR sur la cible.

CAUSE

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : Confère + 1 point d'endurance temporaire (qui ne peut pas être soigné).

SILENCE

Type : Intermédiaire

Portée : 10 mètres

Durée : 1 minute

Effet : La cible est sous l'effet SILENCE.

ÉODE – SPHÈRE INTERMÉDIAIRE

AURA DE PAIX

Type : Intermédiaire

Portée : 5 mètres de rayon autour du prêtre

Durée : Tant que le prêtre prie ou 5 minutes

Effet : Toute personne qui est présente dans la zone d'effet du sort est sous l'effet FAIBLESSE. Si un personnage qui la zone d'effet, il n'est plus affecté.

RENOI

Type : Intermédiaire

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure ou utilisation des charges

Effet : Lors que le prêtre subit un point de dégât, il gagne une charge du sort « Soins mineurs » qu'il peut utiliser instantanément sur une autre personne que lui-même.

NEUTRALISATION

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 30 secondes

Effet : La cible est sous l'effet PASSIF et SILENCE.

ÉODE – SPHÈRE MAJEURE

CERCLE SANCTUAIRE

Type : Longue

Portée : Rayon de 1m autour du prêtre

Durée : 30 minutes ou fin de la prière

Effet : Toutes les personnes qui sont dans la zone d'effet autour prêtre sont sous l'effet du sort sanctuaire (sphère mineure de protection). Ils sont sous l'effet SILENCE pour la durée du sort. Une fois le sort lancé, le prêtre ne pas rajouter les effets du sort sur une nouvelle personne.

PRÉSENCE

Type : Longue

Portée : Rayon de 5m autour du prêtre

Durée : 5 minutes

Effet : Toutes les personnes à l'intérieur de la portée sont sous l'effet PASSIF et SILENCE.

MIROIR

Type : Intermédiaire

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure ou 3 sorts renvoyés

Effet : Applique l'effet MIROIR sur les 3 prochains sorts (positifs comme négatifs) qui prennent pour cible le prêtre.

ENCHEVÊTREMENT

Type : Intermédiaire

Portée : Vue/voix

Durée : 1 minute

Effet : La cible est sous l'effet ENCHEVÊTREMENT.

PEAU DE BOIS

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou perte des points d'endurance temporaires.

Effet : Confère deux points d'endurance temporaires (qui ne peuvent pas être soignés). La cible ne peut plus porter d'armure.

AMITIÉ ANIMAL

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 30 minutes

Effet : Le prêtre touche à un animal (joué par un comédien) ce qui lui permet de communiquer avec celui-ci.

ÉCLAIR

Type : Intermédiaire

Portée : Vue/voix

Durée : Instantanée

Effet : Inflige deux points de dégâts bénis.

PEAU DE PIERRE

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 10 minutes

Effet : La cible est immunisée à tous les dégâts **physiques** qu'elle reçoit. Cependant, elle ne peut pas courir et ses bras resteront figés dans la position qu'ils avaient lors du lancement du sort.

GUÉRISON DOUBLE

Type : Longue

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure

Effet : À chaque fois que le prêtre guérit une personne à l'aide d'un sort, il se guérit lui aussi de un et ce même s'il guérit sa cible de plusieurs points.

ORAGE

Type : Longue

Portée : Vue/voix

Durée : Instantanée ou 5 minutes

Effet : Permet de lancer 3 fois le sort Éclair (deux points dégâts bénis) sur des cibles différentes.

ROUILLE

Type : Intermédiaire

Portée : 1 mètre

Durée : Instantanée

Effet : Permet de détruire un objet en métal. Applique l'effet PUISSANT si la cible est une arme ou un bouclier. Applique l'effet BRISE-ARMURE si la cible est une armure.

BOSQUET SACRÉ

Type : Cérémonie

Portée : 5 mètres de rayon autour du prêtre

Durée : 1 heure

Effet : Cette prière lie le corps des participants à l'endroit où la cérémonie est faite. Lorsqu'une personne présente à la cérémonie tombe inconsciente, elle est absorbée par le sol et doit se déplacer « hors-jeu » jusqu'à la zone. Elle revient en jeu avec 1 point d'endurance.

RAGE

Type : Intermédiaire

Portée : Vue/voix

Durée : 15 secondes

Effet : La cible est sous l'effet RAGE.

ENDURANCE

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : Le maximum des points d'endurance de la cible augmente de 1. Ce point d'endurance **peut** être guéri.

COURAGE

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : La cible résiste aux effets de PEUR.

RAGE BERSERK

Type : Intermédiaire

Portée : Personnelle

Durée : 5 minutes

Effet : La cible obtient deux points d'endurance non guérissables et est immunisée aux effets MENTAUX.

FRAPPE DIVINE

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : La prochain attaque qui touche un adversaire fera 2 points de dégâts supplémentaires. Pour cette attaque, tous les dégâts sont bénis.

Note : cette prière compte comme un sort actif dans l'accumulation d'effet sur une personne ET sur une arme. S'il y a déjà un effet magique sur son arme, il est remplacé temporairement par cet effet.

CRI MENAÇANT

Type : Intermédiaire

Portée : 10 mètres

Durée : 10 secondes

Effet : La cible est sous l'effet PARALYSIE.

FRÉNÉSIE DU GUERRIER

Type : Cérémonie

Portée : Toucher

Durée : 24 heures

Effet : Si la cible tombe inconsciente, elle se relève après 5 minutes totalement guérie.

FORCE DIVINE

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : La force de la cible augmente de 2 (ne peut pas excéder 5). Ces points ne sont pas cumulables avec d'autres sort/prières/chansons qui augmentent la force.

Note :

Si la force de la personne augmente à 5, tous ses coups font + 1 de dégâts. Cependant, toutes les armes que la cible aura utilisées seront brisées après le combat (effet PUISSANT).

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Type : Cérémonie

Portée : Toucher

Durée : 30 minutes ou 1 combat

Effet : La cible résiste à tous les effets MAGIQUE et à tous les dégâts MAGIQUES.

RAGE

Type : Intermédiaire

Portée : Vue/voix

Durée : 15 secondes

Effet : La cible est sous l'effet RAGE.

PEUR

Type : Court

Portée : Vue/voix

Durée : 10 secondes

Effet : La cible est sous l'effet PEUR pendant 10 secondes.

BÉGALEMENT

Type : Court

Portée : Vue/voix

Durée : 2 minutes

Effet : La cible est sous l'effet BÉGALEMENT.

MENSONGE

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 10 minutes

Effet : La cible ne peut pas dire la vérité sous peine de perdre un point d'endurance par vérité dite. Utilisable seulement hors-combat.

ZIZANIE

Type : Intermédiaire

Portée : 5 mètres

Durée : 30 minutes

Effet : Permet d'imposer un sentiment, colère, amour, crainte, désespoir, etc. à une victime. Celle-ci ne se doute pas qu'elle est victime d'un sort et doit agir en conséquence. Ceci est un sort mental. Utilisable seulement hors-combat.

CONFUSION

Type : Intermédiaire

Portée : 5 mètres

Durée : 30 secondes

Effet : Applique l'effet PASSIF.

AURA DE FOLIE

Type : Longue

Portée : 10 mètres

Durée : 30 secondes

Effet : Applique l'effet RAGE sur 3 cibles.

VOIX DE ZOTER

Type : Cérémonie

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure

Effet : À chaque fois que le prêtre touche une personne, il peut appliquer l'effet CHARME pendant 15 minutes.

OUBLI

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : La cible perd tous les souvenirs qu'elle avait des quinze dernières minutes à tout jamais OU permet de modifier cinq minutes de la mémoire d'une personne. Les nouveaux souvenirs remplacent les vrais souvenirs. Utilisable seulement hors-combat.

PARLER DES MORTS

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : une minute ou 5 questions

Effet : Permet de poser 5 questions à un personnage mort (utilisable seulement sur un joueur ou un animateur). Le mort n'est pas obligé de dire la vérité et il peut seulement répondre par oui ou non.

FAIBLESSE

Type : Intermédiaire

Portée : Vue/voix

Durée : 30 secondes

Effet : Applique l'effet FAIBLESSE.

SILENCE

Type : Intermédiaire

Portée : 10 mètres

Durée : 1 minute

Effet : La cible est sous l'effet SILENCE.

PUTRÉFACTION

Type : Intermédiaire

Portée : 10 mètres

Durée : 30 secondes

Effet : Applique l'effet BRISE-MEMBRE **pendant 30 secondes.**

ANIMATION DES MORTS

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 20 minutes

Effet : Permet de créer un zombie à partir d'un personnage achevé. Si le zombie n'a plus d'ordre à suivre, il attaque les gens les plus proches. Il est important de dire à la cible qu'elle est un zombie et qu'elle est un mort-vivant de niveau 1.

Note : Zombie → 3 points d'endurance, inflige un point de dégât avec ses armes. Est sous l'effet RALENTISSEMENT permanent. Il n'a aucune volonté propre (va attaquer un groupe de 10 personnes même s'il est seul).

FAUSSE MORT

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Effet : Permet d'utiliser l'habileté CATALEPSIE.

Note : Catalepsie

Permet à un personnage de modifier son rythme cardiaque pour simuler la mort. Si on l'examine, il présente toutes les caractéristiques d'un mort. Cette habileté doit être jouée, ce qui veut dire que si le joueur parle avec un autre, il sera automatiquement découvert. Un personnage ayant l'habileté « Mire, Maître » peut détecter la supercherie en l'examinant.

MISE À MAL

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Inflige cinq points de dégâts.

CRÉATION DE GOULE

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 20 minutes

Effet : Permet de créer une goule à partir d'un personnage achevé. Si la goule n'a plus d'ordre à suivre, elle attaque les gens les plus proches. Il est important de dire à la cible qu'elle est une goule et qu'elle est un mort-vivant de niveau 2.

Note : Goule → 5 points d'endurance, inflige un point de dégât avec ses armes. Elle peut courir et elle n'est pas stupide (elle ne va pas attaquer un groupe de 10 personnes si elle est seule par exemple).

BOMBE CADAVERIQUE

Type : Longue

Portée : Rayon de 1 mètre

Durée : la durée de vie du mort-vivant

Effet : Lorsque le mort-vivant tombe à zéro point d'endurance, il explose en causant deux points de dégâts (physique) à un mètre autour de lui. Applique l'effet du sort sur tous les morts-vivants autour du prêtre.

PRÉDICTION

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou 1^{er} coup reçu

Effet : Le prochain coup **physique** reçu est résisté par la cible.

RALENTISSEMENT

Type : Intermédiaire

Portée : Vue/voix

Durée : 30 secondes

Effet : Applique l'effet RALENTISSEMENT.

RAPPEL AU COMBAT

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : La cible gagne l'habileté DUR À TUER.

Note : Dur à tuer

Le personnage sombre dans un coma lorsqu'il n'a plus de points d'endurance durant un combat.

Après 2 minutes, il se relève avec **1 point d'endurance**. Cette habileté **ne fonctionne pas si le personnage est mort/a été achevé**. Le guerrier ne peut pas participer de nouveau à une même bataille s'il se relève durant le combat. S'il retombe inconscient pendant le même combat, il devra être soigné dans les 10 prochaines minutes ou il mourra.

MENTIER – SPHÈRE INTERMÉDIAIRE

SAUT TEMPOREL

Type : Intermédiaire

Portée : Personnelle

Durée : 10 secondes

Effet : Permet au prêtre de se téléporter. Il peut donc se déplacer en "hors-jeu" pendant 10 secondes puis il revient "en-jeu".

TEMPUS FUGIT

Type : Cérémonie

Portée : Toucher

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. Voir un animateur.

RETOUR DANS LE TEMPS

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : La prière redonne **une charge** d'une habileté qui a une limitation de « X fois/ jour ou événement ou combat ». Par exemple, une personne avec ESQUIVE récupère 1 charge de l'habileté/ une personne avec SPÉCIALISATION MARTIALE récupère sa charge de COUP, etc.

BLOCAGE TEMPOREL

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : 5 minutes

Effet : Applique l'effet INVULNÉRABLE sur la cible, mais aussi PARALYSIE.

PRÉDICTION DE MASSE

Type : Longue

Portée : 1 mètre de rayon autour du prêtre

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : Le prêtre cible jusqu'à 3 personnes qui gagnent toutes une utilisation de l'habileté ESQUIVE.

ARRÊT DE MORT

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Permet de ramener à la vie un personnage qui est mort depuis **MOINS** de 5 minutes. Il sera alors inconscient (0 point d'endurance).

CALME

Type : Intermédiaire

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Effet : Applique l'effet DISSIPATION RAGE ou PEUR.

CHARME

Type : Court

Portée : Toucher

Durée : 30 minutes

Effet : La cible est sous l'effet CHARME pendant 30 minutes.

PRIÈRE DE SOMMEIL

Type : Longue

Portée : 1 mètre de rayon autour du prêtre

Durée : Instantanée

Effet : Toute les personnes autours du prêtre (l'incluant) tombe sous l'effet *SOMMEIL* 15 minutes. Si le sommeil n'est pas interrompu, les personnes se réveillent guéries d'un point d'endurance. Lors du sommeil, les personnes sont stabilisées.

FASCINATION

Type : Intermédiaire

Portée : 10 mètres

Durée : 10 secondes

Effet : La cible est sous l'effet PARALYSIE.

HÉROÏSME

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : La cible gagne deux utilisation de l'habileté ESQUIVE qu'elle doit utiliser sur les deux prochaines attaques (physique ou sort).

SCRIPTORES HISTORIAE

Type : Cérémonie

Portée : Personnelle

Durée : 5 minutes

Effet : Permet au prêtre d'entrer en communication avec l'esprit d'une entité qu'il a déjà vu. L'entité peut être dans un autre plan. Plus l'entité qu'il cherche à contacter est puissante, plus il faut de participants. Le prêtre doit avoir minimalement 2 autres personnes avec lui pour utiliser cette prière. S'il n'y a pas assez de participant, la prière peut échouer.

CHANT DES HÉROS

Type : Longue

Portée : Toucher

Durée : 1 heure ou perte des points d'endurance temporaires

Effet : La cible gagne trois points d'endurance temporaires.

ÉPINE DE ROSE

Type : Intermédiaire

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure ou 3 sorts renvoyés

Effet : Applique l'effet MIROIR sur les trois prochains sorts (positifs comme négatifs) qui prennent pour cible le prêtre ou la prêtresse.

SCÉNARIO DU HÉRO CHARMEUR


Type : Cérémonie

Portée : Personnelle

Durée : 1 heure

Effet : À chaque fois que le prêtre touche une personne, il peut appliquer l'effet CHARME pendant 15 minutes.

LES EFFETS

	<i>Effets</i>	<i>Description</i>
M E N T A L 	Bégalement	Double le temps d'incantation (pour les sorts, les prières et les chansons [chantées seulement]).
	Charme	Le charmeur ou la charmeuse devient un ami! La cible ne peut pas être hostile (attaquer, lancer un poison, incanter un sort, faire une prière, etc.) contre le charmeur ou la charmeuse. Toutefois, la cible peut utiliser des potions, des sorts/prières/chansons pour aider son nouvel ami ou sa nouvelle amie. À la fin de l'effet, la cible sait qu'elle a été charmée. Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.
	Peur	La cible doit fuir la source pendant X minutes. Elle ne peut pas prendre d'actions contre la source.
	Rage	La cible attaque la personne la plus proche pendant X minutes.
	Sommeil	La cible tombe dans un sommeil profond pendant X minutes. Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.
	<i>Effets</i>	<i>Description</i>
S T A N D A R D S	Aveuglement	La cible doit fermer les yeux pendant X minutes.
	Assommer	La cible tombe inconsciente au sol pendant X secondes (fonctionne seulement hors-combat). Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.
	Brise armure	L'armure touchée par le coup est complètement détruite
	Brise membre	La cible ne peut pas utiliser le membre touché jusqu'à ce qu'elle récupère 1 point endurance (soin).
	Démembrement	Le membre touché est coupé. Il est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit régénéré (sort, potion, chirurgie).
	Désarmement	La cible doit <u>ouvrir</u> la main qui tient l'objet touché ou ciblé. (Si un bouclier est attaché sur le membre, l'effet fait ouvrir la main de la personne, mais elle ne doit pas détacher son bouclier).
	Dissipation - « EFFET »	Dissipe l'effet mentionné (par le sort) peu importe la source (magique, divin, etc.). Ex : Dissipation RAGE.
	Dissipation - magique ou divine	Dissipe tous les sorts magiques ou divins sur la cible. Décharge également les objets magiques ou divins portés par la cible (n'ont plus d'effet). Les armes peuvent être rechargées par un forgeron selon leur recette respective. Les autres objets redeviennent utilisables au GN suivant.
	Douleur	Applique FAIBLESSE + la cible se tord de douleur
	Enchevêtrement	La cible ne peut pas se déplacer, mais peut se défendre.
	Faiblesse	La cible peut seulement se défendre.
	Jambette	La cible doit mettre les épaules au sol pendant.
	Miroir	Renvoie le sort sur le lanceur.
	Paralyse	La cible devient complètement immobile : elle ne peut pas attaquer, se défendre, ni parler. Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.
	Passif	La cible ne peut pas attaquer ni se défendre pendant x secondes/minutes.
	Poussée	La cible doit reculer de X mètres.
	Puissant	Détruit l'arme ou le bouclier ciblé.
	Ralentissement	La cible ne peut pas courir + BEGAIEMENT
	Silence	La cible ne peut pas émettre de sons. Il est impossible de lancer de sorts ou de faire des prières ou chanter.
	Souffrance	Applique PASSIF + JAMBETTE + DOULEUR
Invulnérable	La cible est immunisée à tous les effets et à toutes les formes de dégâts (magiques, divins, physiques, etc.)	