

DESIGNED FOR USE WITH

# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

## LIVRE DU CLERC



Règles spécifiques au clerc et listes de sort

# RÈGLES

## CLASSE DE CLERC

- ▶ **Caractéristique requise** : Aucune
- ▶ **Caractéristique principale** : SAG
- ▶ **Dés de vie** : 1d6
- ▶ **Niveau maximum** : 14
- ▶ **Armures** : toutes, boucliers compris
- ▶ **Armes** : toutes les armes contondantes
- ▶ **Langues** : langue d'alignement, commun

Les clercs sont des humains ayant juré de servir une divinité. Ils sont entraînés au combat et peuvent canaliser la puissance de leur dieu.

### COMBAT

Les clercs peuvent utiliser tous les types d'armures. Les doctrines sacrées interdisent aux clercs l'usage des armes d'estoc et de taille. Ils peuvent utiliser les armes suivantes : gourdin, masse, fronde, bâton, marteau de guerre.

### MAGIE DIVINE

**Symbole sacré** : Un clerc doit porter avec lui un symbole sacré.

**Disgrâce** : Si un clerc est mis à l'index pour avoir agi contrairement aux croyances liées à son alignement, à sa religion ou aux règles imposées par son clergé, ses pouvoirs peuvent se retrouver limités.

**Recherches magiques** : Quel que soit son niveau, un clerc peut consacrer du temps et de l'argent à mener des recherches afin de créer de nouveaux sorts ou d'inventer d'autres effets magiques associés à sa divinité. Au 9e niveau, il peut créer des objets magiques.

**Lancer de sorts** : Une fois que le clerc a prouvé sa foi, il peut à partir du 2e niveau prier pour recevoir des sorts de sa divinité. Le nombre et la puissance de ses sorts dépendent du niveau d'expérience du personnage.

**Utilisation d'objets magiques** : Les clercs peuvent utiliser les parchemins correspondant aux sorts de leur liste. Ils peuvent aussi utiliser les objets magiques réservés aux lanceurs de sorts d'origine divine (par exemple, certains bâtons).

### REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS (VADE RETRO)

Les clercs peuvent faire appel au pouvoir de leur divinité pour repousser et détruire les morts-vivants. Pour repousser les morts-vivants, le joueur lance 2d6. L'arbitre consulte ensuite la table ci-contre, en comparant le jet aux Dés de vie des monstres morts-vivants ciblés.

### VADE RETRO RÉUSSI

Si la tentative est un succès, le joueur lance 2d6 pour déterminer le nombre de Dés de vie de monstres affectés (repoussés ou détruits).

**Les morts-vivants repoussés** : Ils quittent la zone s'ils le peuvent, et ne cherchent plus à blesser ou même à entrer en contact avec le clerc.

**Les morts-vivants détruits (résultat "D")** : Ils sont instantanément et irrémédiablement détruits.

**Excédent** : Les Dés de vie qui ne sont pas suffisants pour affecter une créature sont perdus. Toutefois, au moins une créature sera toujours affectée sur un Vade retro réussi.

**Groupes mixtes** : Si un Vade retro réussit contre un groupe de créatures variées, les premières affectées sont celles ayant le moins de Dés de vie.



## VADE RETRO

Niv.	Dés de vie du monstre							
	1	2	2*	3	4	5	6	7-9
1	7	9	11	-	-	-	-	-
2	T	7	9	11	-	-	-	-
3	R	R	7	9	11	-	-	-
4	D	R	R	7	9	11	-	-
5	D	D	R	R	7	9	11	-
6	D	D	D	R	R	7	9	11
7	D	D	D	D	R	R	7	9
8	D	D	D	D	D	R	R	7
9	D	D	D	D	D	D	R	R
10	D	D	D	D	D	D	D	R
11+	D	D	D	D	D	D	D	D

\* Monstres ayant 2 DV et un pouvoir spécial.

- : la tentative échoue.

**Nombre** : si la somme des 2d6 est supérieure ou égale au nombre indiqué, la tentative est un succès.

**R** : la tentative réussit.

**D** : la tentative réussit, et les monstres sont détruits plutôt que d'être simplement repoussés.

## AU 9E NIVEAU

Un clerc peut construire ou établir une place forte. Tant qu'il a la faveur de sa divinité, celle-ci intervient et la place forte peut être achetée ou construite à moitié prix.

Une fois la place forte établie, le clerc attire des adeptes (5d6 x 10 guerriers de niveau 1 ou 2). Ces troupes sont entièrement dévouées au clerc et n'effectuent jamais de test de moral. L'arbitre décide de la proportion d'adeptes niveau 1 et 2, ainsi que de la proportion de fantassins, d'archers, etc.

## PROGRESSION DU CLERC

Niv.	XP	DV	TACO	Jets de sauvegarde					Sorts				
				MP	B	PP	S	SSB	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19[0]	11	12	14	16	15	-	-	-	-	-
2	1 500	2d6	19[0]	11	12	14	16	15	1	-	-	-	-
3	3 000	3d6	19[0]	11	12	14	16	15	2	-	-	-	-
4	6 000	4d6	19[0]	11	12	14	16	15	2	1	-	-	-
5	12 000	5d6	17[+2]	9	10	12	14	12	2	2	-	-	-
6	25 000	6d6	17[+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	-
7	50 000	7d6	17[+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	1	1
8	100 000	8d6	17[+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1
9	200 000	9d6	14[+5]	6	7	9	11	9	3	3	3	2	2
10	300 000	9d6+1*	14[+5]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
11	400 000	9d6+2*	14[+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	3
12	500 000	9d6+3*	14[+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3
13	600 000	9d6+4*	12[+7]	3	5	7	8	7	5	5	5	4	4
14	700 000	9d6+5*	12[+7]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4

\* Les modificateurs de CON ne s'appliquent plus à partir du niveau 10.

**MP** : Mort, Poison / **B** : Baguettes / **PP** : Paralysie, Pétrification / **S** : Souffles / **SSB** : Sorts, Sceptres, Bâtons.



## MÉMORISER SES SORTS

**Du temps et du repos :** Un personnage mémorise de nouveaux sorts après une nuit de sommeil ininterrompue. La mémorisation de tous les sorts que le personnage est capable de retenir est un processus qui prend une heure.

**Sorts en double :** Il est possible de mémoriser le même sort plus d'une fois, tant que le personnage est capable de retenir plusieurs sorts de ce niveau.

## MÉMORISATION DES SORTS

Les lanceurs de sorts divins mémorisent leurs sorts en priant leur dieu. Un clerc peut choisir n'importe quel sort dans la liste de sa classe, à condition qu'il soit d'un niveau suffisant pour pouvoir le lancer.

## SORTS RÉVERSIBLES

Les sorts divins peuvent être inversés simplement en prononçant les incantations à l'envers et en faisant les gestes également dans l'ordre inverse.

## DISGRÂCE DIVINE

Les clercs doivent rester fidèles aux principes de leur alignement, de leur clergé et de leur religion. Si le personnage perd la faveur de sa divinité, l'arbitre pourra lui imposer des pénalités ; il peut s'agir d'un malus à l'attaque (-1), d'une réduction en sorts mémorisables, ou d'une quête périlleuse à accomplir. Pour retrouver la faveur divine, le personnage devra accomplir un acte de foi au nom de sa divinité (décidé par l'arbitre), comme faire un don d'or ou d'objets magiques, construire un temple, convertir de nouveaux adeptes en masse, vaincre un puissant ennemi de la divinité, etc.

Un clerc peut s'attirer la disgrâce de sa divinité en lançant des sorts (ou leur version inversée) dont les effets sont contraires à l'alignement du dieu.

► **Personnages loyaux :** Ne lancent de sorts inversés que dans des circonstances désespérées.

► **Personnages neutres :** Préfèrent les sorts normaux ou inversés en fonction de la divinité qu'ils servent (aucune divinité n'autorise en même temps les sorts normaux ou inversés).

► **Personnages chaotiques :** Lancent généralement leurs sorts inversés, et réservent la version normale de ces sorts aux alliés de leur religion.

## LANCER DES SORTS

Un sort mémorisé se lance en reproduisant avec soin une série de gestes des mains tout en prononçant des incantations mystiques.

**Utilisation unique :** Lorsqu'un sort est lancé, il s'efface de la mémoire du personnage et doit être mémorisé à nouveau.

**Contraintes au lancer de sorts :** Un lanceur de sort doit avoir les mains libres et être capable de parler pour que la magie opère. Par conséquent, il est impossible de lancer un sort lorsqu'on est ligoté, bâillonné, ou pris dans une zone de silence magique.

**Champ de vision :** Sauf indication contraire dans la description d'un sort, la cible visée (un monstre, un personnage, un objet ou une zone d'effet spécifique) doit être visible du lanceur de sorts.

## EFFETS DES SORTS

**Sélection des cibles :** Certains sorts affectent plusieurs cibles, soit par zone, soit par total de Dés de vie. Si la description du sort ne précise pas comment les cibles sont sélectionnées, l'arbitre doit décider si elles le sont aléatoirement, par le lanceur de sorts, etc.

**Concentration :** Certains sorts précisent que le lanceur doit se concentrer pour maintenir les effets magiques. Sauf description contraire du sort, entreprendre toute autre action ou être distrait (par exemple, être attaqué) brise cette concentration.

**Effets de sorts cumulatifs :** La même capacité (bonus à l'attaque, Classe d'armure, dégâts, sauvegardes, etc.) ne peut être améliorée plus d'une fois avec un sort. Les sorts qui affectent des capacités différentes peuvent en revanche sans problème être combinés. Les sorts peuvent cumuler leurs effets avec ceux des objets magiques.



# RECHERCHES MAGIQUES

Les classes de lanceurs de sorts peuvent effectuer des recherches afin de créer de nouveaux sorts et objets magiques. Ce processus demande du temps, de l'argent et parfois des ingrédients rares et difficiles à trouver.

## RISQUES D'ÉCHEC

Le succès de ces recherches n'est jamais garanti. La probabilité minimum d'échec de toute recherche magique est de 15%. Si la recherche échoue, l'investissement en temps et en argent est perdu.

## CRÉATION DE NOUVEAUX SORTS

Le joueur décrit en détail le sort qu'il souhaite créer, ainsi que ses effets. L'arbitre décide alors s'il est possible de créer le sort et, dans l'affirmative, de son niveau.

## RESTRICTIONS

Le personnage doit être capable de lancer des sorts du niveau de celui qu'il veut créer.

## TEMPS ET COÛT

Effectuer des recherches pour un nouveau sort demande deux semaines de travail ainsi que 1 000 po par niveau du sort.

## CRÉATION D'OBJETS MAGIQUES

Le joueur décrit en détail l'objet qu'il envisage de concevoir, ainsi que ses effets. L'arbitre décide si la création est possible et, si oui, détermine les matériaux requis.

## RESTRICTIONS

**Lanceurs de sorts divins** : Ne peuvent créer que des objets utilisables par leur classe.

**Lanceurs de sorts arcaniques** : Peuvent créer tous types d'objets, à l'exception de ceux réservés aux lanceurs de sorts divins.

## MATÉRIAUX

Créer un objet magique requiert souvent des composants rares, comme des gemmes de grande valeur

ou bien des ingrédients prélevés sur des animaux peu communs ou des monstres puissants. Il arrive fréquemment que le concepteur de l'objet doive partir à l'aventure pour acquérir ces matériaux.

## TEMPS ET COÛT

**Copier les effets d'un sort** : De nombreux objets magiques dupliquent les effets d'un sort existant. Concevoir un tel objet requiert une semaine de temps de jeu et 500 po par niveau du sort copié.

**Objets à usages multiples** : Pour un objet capable de répliquer l'effet d'un sort plus d'une fois (par exemple, une baguette à charges multiples), le coût en temps et en argent est multiplié par le nombre d'utilisations.

**Autres objets** : Pour les objets ne dupliquant pas exactement les effets d'un sort, l'arbitre doit faire preuve de bon sens. Plus un objet est puissant, plus il devrait être difficile à concevoir. En règle générale, la création d'un objet magique devrait coûter entre 10 000 et 100 000 po et nécessiter entre un mois et un an de temps de jeu. Quelques exemples : 20 flèches +1 (10 000 po, 1 mois), une armure de plates +1 (10 000 po, 6 mois), une boule de cristal (30 000 po, 6 mois), un anneau de rayons X (100 000 po, 1 an).

## AUTRES RECHERCHES MAGIQUES

Un personnage peut également tenter de créer des effets magiques qui ne soient ni des sorts ni des objets. Par exemple, un clerc qui voudrait consacrer un site religieux, ou bien un magicien souhaitant créer un piège magique, une créature artificielle ou un portail.

Comme pour un objet magique, c'est à l'arbitre de décider du temps et des moyens financiers nécessaires. Il peut également demander les choses suivantes :

- ▶ Le lancement de certains sorts spécifiques
- ▶ Des ingrédients rares
- ▶ Que le rituel soit répété à intervalles donnés pour maintenir l'effet magique



# SORTS

## NIVEAU 1

### ANÉANTISSEMENT DE LA PEUR

**Durée : 2 tours**

**Portée : Toucher**

La cible est calmée et débarrassée de sa peur. Une peur causée par la magie n'est dissipée que si la cible réussit un jet de sauvegarde contre les sorts. Le jet se fait avec un bonus de +1 par niveau du lanceur.

#### INVERSÉ : PEUR

Force une cible à une distance maximum de 36m à s'enfuir pour la durée du sort, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre les sorts.

### DÉTECTION DE LA MAGIE

**Durée : 2 tours**

**Portée : 18m**

Les objets, les lieux et les créatures enchantés émettent une lueur magique. Ce sort révèle aussi bien les enchantements temporaires que permanents.

### DÉTECTION DU MAL

**Durée : 6 tours**

**Portée : 36m**

Les objets enchantés à des fins maléfiques et les êtres vivants aux intentions mauvaises émettent une lueur magique.

► **Intentions seulement** : Ce sort ne permet pas de lire les pensées ; il ne donne qu'une impression générale des desseins maléfiques d'une personne.

► **Définition du mal** : En pratique, l'arbitre doit décider de ce qui est "maléfique". Notez que des objets potentiellement dangereux, comme les pièges, ne sont pas "mauvais".

### GUÉRISON DES BLESSURES LÉGÈRES

**Durée : Instantané**

**Portée : Toucher**

Ce sort a deux usages :

1. **Guérir une cible vivante** : Restaure 1d6+1 points de vie, sans dépasser le total maximum.
2. **Guérir la paralysie** : Annule les effets paralysants.

#### INVERSÉ : BLESSURES LÉGÈRES

Inflige 1d6+1 points de dégâts à une créature touchée. En combat, un jet d'attaque de mêlée est nécessaire.

### LUMIÈRE

**Durée : 12 tours**

**Portée : 36m**

Ce sort a trois usages :

1. **Invoquer une lumière magique** : Dans un rayon de 5m. La lueur magique permet de lire, mais est moins vive que la lumière du jour. Le sort peut être lancé sur un objet, auquel cas la lumière se déplace avec lui.
2. **Aveugler une créature** : En lançant le sort directement sur ses yeux. Si la cible rate son jet de sauvegarde contre les sorts, elle perd l'usage de la vue pour la durée du sort. Une créature aveuglée est incapable d'attaquer.
3. **Annuler les ténèbres** : Lumière peut annuler le sort ténèbres (voir ci-dessous)

#### INVERSÉ : TÉNÈBRES

Crée une zone d'obscurité magique dans un rayon de 5m, privant toute créature de sa vue normale (mais pas d'une éventuelle infravision). À la manière de lumière, sa version réversible, ce sort peut servir à aveugler une créature ou à annuler le sort lumière.



## PROTECTION CONTRE LE MAL

**Durée : 12 tours**

**Portée : Le lanceur**

Ce sort protège le lanceur des attaques de créatures d'un autre alignement, comme suit :

- **Bonus** : Le lanceur reçoit un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde contre les attaques et les capacités spéciales des créatures affectées.
- **Attaques des créatures affectées** : Les attaques contre le lanceur se font avec un malus de -1 pour les créatures affectées.
- **Créatures enchantées, artificielles ou invoquées** : En outre, le sort empêche les créatures enchantées, artificielles ou invoquées d'attaquer le lanceur en mêlée (mais pas à distance). Si le lanceur attaque une telle créature en mêlée, la protection est levée ; le lanceur conserve toutefois les bonus aux jets de sauvegarde et les malus à l'attaque indiqués ci-dessus.

## PURIFICATION DE L'EAU ET DES ALIMENTS

**Durée : Permanent**

**Portée : 3m**

Ce sort rend la nourriture et l'eau consommables, quel que fût leur état initial : gâtée, pourrie, empoisonnée, ou contaminée d'une façon quelconque. Le sort affecte l'un des volumes suivants :

- **Boisson** : 6 litres de boisson.
- **Rations** : Une ration de route (standard ou conserve).
- **Nourritures périssables** : Suffisamment de nourriture périssable pour 12 personnes de taille humaine.

## RÉSISTANCE AU FROID

**Durée : 6 tours**

**Portée : 9m**

Toutes les créatures à portée sont protégées contre le froid comme suit :

- **Froid normal** : Les créatures ne sont pas affectées par les températures froides non magiques.
- **Bonus de sauvegarde** : Elles reçoivent un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les attaques magiques et les souffles basés sur le froid.
- **Dégâts de froid** : Ils sont réduits de 1 point par dé de dégâts lancé (chaque dé inflige un minimum de 1 point de dégâts).



## NIVEAU 2

### BÉNÉDICTION

**Durée : 6 tours**

**Portée : 18m**

Ce sort peut être utilisé dans l'une des ces situations :

1. **Combat** : Les alliés situés dans une zone de 6m<sup>2</sup> et qui ne sont pas encore engagés en mêlée reçoivent un bonus à l'attaque et aux dégâts de +1, ainsi qu'un bonus de +1 à leur moral.
2. **Rituel** : Ce sort peut être nécessaire à certains rituels de purification ou de consécration.

### INVERSÉ : MALÉDICTION

Ce sort entraîne un malus de -1 aux jets de moral, ainsi qu'aux jets d'attaques et de dégâts dans une zone de 6m<sup>2</sup>. Un jet de sauvegarde contre les sorts est permis pour résister à malédiction.

### CHARME-SERPENTS

**Durée : 1d4+1 rounds/tours**

**Portée : 18m**

Un ou plusieurs serpents cessent d'être hostiles. Ils se dressent et ondulent, mais n'attaquent pas.

- ▶ **DV affectés** : Le sort charme un nombre de serpents dont le total de Dés de vie ne dépasse pas le niveau du lanceur.
- ▶ **Durée** : Si le sort est lancé sur des serpents déjà en train d'attaquer, il dure 1d4+1 rounds. Autrement, le sort dure 1d4+1 tours.

### DÉTECTION DES PIÈGES

**Durée : 2 tours**

**Portée : 9m**

Les objets et les zones piégés à portée émettent une leur bleutée.

- ▶ **Pièges mécaniques et magiques** : Les deux types de pièges sont détectés.
- ▶ **Aucune connaissance** : Le lanceur n'apprend rien ni sur la nature de piège ni sur le moyen de le désamorcer.

### LANGAGE ANIMAL

**Durée : 6 tours**

**Portée : 9m**

Lorsque le sort est lancé, le lanceur peut communiquer avec un type d'animal à portée.

- ▶ **Type d'animal** : Le sort fonctionne sur les animaux ordinaires tout comme leurs versions géantes.
- ▶ **Questions** : Le lanceur peut poser des questions aux animaux du type choisi et recevoir d'eux des réponses. Mais le sort ne les rend pas plus amicaux ou coopératifs (un jet de réaction peut être nécessaire).
- ▶ **Services** : Si l'animal est amical envers le lanceur, il peut lui accorder une faveur ou un service.

### PARALYSIE

**Durée : 9 tours**

**Portée : 54m**

Ce sort paralyse les humains, semi-humains et monstres humanoïdes qui ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts. Il peut être lancé de deux manières :

1. **Sur un individu** : Le jet de sauvegarde de la cible se fait avec un malus de -2.
2. **Sur un groupe** : Le sort affecte 1d4 individus au sein du groupe.

**Restrictions** : Les humanoïdes de plus de 4+1 DV et les morts-vivants sont immunisés contre ce sort.

### PERCEPTION DES ALIGNEMENTS

**Durée : 1 round**

**Portée : 3m**

Le lanceur connaît immédiatement l'alignement d'un personnage, d'un monstre, d'un objet ou d'un lieu à portée. La plupart des objets et des lieux sont dépourvus d'alignement, mais les objets magiques et les lieux saints peuvent en avoir un.



## RÉSISTANCE AU FEU

**Durée : 2 tours**

**Portée : 9m**

Ce sort accorde à une créature une résistance surnaturelle au feu, comme suit :

- ▶ **Chaleur normale** : Les créatures ne sont pas affectées par la chaleur ou le feu non magiques.
- ▶ **Bonus de sauvegarde** : La créature reçoit un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre les attaques magiques ou les souffles basés sur le feu.
- ▶ **Dégâts de feu** : Ils sont réduits de 1 point par dé de dégâts lancé (chaque dé inflige un minimum de 1 point de dégâts).

## SILENCE SUR 5M

**Durée : 12 tours**

**Portée : 54m**

Une zone dans un rayon de 5m devient absolument silencieuse.

- ▶ **À l'intérieur de la zone** : Tous les sons sont stoppés. Il est impossible de se parler ou de lancer des sorts.
- ▶ **Bruits extérieurs à la zone** : Les créatures à l'intérieur entendent les bruits provenant de l'extérieur de la zone.
- ▶ **Lancé sur une créature** : Silence sur 5m peut être lancé sur une créature, qui doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle rate, la zone de silence se déplace avec la cible. Si elle réussit, le sort reste fixe et la créature peut s'en extraire.

## NIVEAU 3

### CONTRECOUP

**Durée : 1 tour**

**Portée : 9m**

Enchante une arme :

- ▶ **Dégâts** : Elle inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.
- ▶ **Considérée comme magique** : Elle est capable de blesser les monstres qui ne peuvent être blessés que par des armes magiques.

### CROISSANCE ANIMALE

**Durée : 12 tours**

**Portée : 36m**

Un animal normal, non-magique, voit sa taille et sa force doublées après que ce sort ait été lancé sur lui.

- ▶ **Dégâts** : Les dégâts infligés par l'animal sont doublés.
- ▶ **Chargement** : Le poids que l'animal peut transporter sur lui est doublé.

**Restrictions** : Ce sort peut être utilisé sur les versions géantes d'animaux normaux, mais les animaux intelligents et les monstres fantastiques sont immunisés.

### DÉS ENVOÛTEMENT

**Durée : Instantané**

**Portée : Toucher**

Désenvoûtement ôte instantanément l'envoûtement d'une créature. Ce sort peut permettre à un personnage de se débarrasser d'un objet magique maudit.

### INVERSÉ : ENVOÛTEMENT

Place un effet nocif sur une créature, si elle rate son jet de sauvegarde contre les sorts.

- ▶ **Effets** : Forme et effets déterminés par le lanceur.
- ▶ **Effets les plus graves possibles** : -2 aux jets de sauvegarde, -4 aux jets d'attaque, réduction d'une caractéristique de 50%.
- ▶ **Envoûtements multiples** : Peuvent affecter une créature tant que les effets de ces envoûtements sont différents.
- ▶ **Décision de l'arbitre** : L'arbitre décide des effets de ce sort et peut retourner les envoûtements trop puissants sur le lanceur !
- ▶ **Durée** : Permanent



## GUÉRISON DES MALADIES

**Durée :** Instantanée

**Portée :** 9m

Ce sort à deux usages :

1. **Guérir une cible de toute maladie :** Incluant celles ayant une origine magique.
2. **Tuer un limon vert :** Ce monstre est tué instantanément.

### INVERSÉ : CONTAMINATION

Inflige une terrible et foudroyante maladie à une victime, si celle-ci rate son jet de sauvegarde contre les sorts. La maladie possède les effets suivants :

- ▶ **Mort :** Sous 2d12 jours.
- ▶ **Malus à l'attaque :** -2 aux jets d'attaque.
- ▶ **Guérison naturelle :** Prend deux fois plus de temps.
- ▶ **Guérison magique :** Est complètement inefficace.
- ▶ **Remède :** Cette contamination peut être soignée grâce au sort guérison des maladies

## LOCALISATION D'OBJETS

**Durée :** 6 tours

**Portée :** 36m

Le lanceur peut percevoir la direction (mais pas la distance) d'un objet. Deux types d'objets peuvent être localisés :

1. **Objet générique :** Un objet générique (par exemple, un escalier, un autel, etc.). Dans ce cas, l'objet de ce type le plus proche est localisé.
2. **Objet spécifique :** Un objet spécifique que le lanceur doit pouvoir visualiser sous tous ses aspects.

**Restrictions :** Ce sort ne peut pas être utilisé pour localiser des créatures.

## LUMIÈRE ÉTERNELLE

**Durée :** Permanente

**Portée :** 36m

Ce sort à trois usages :

1. **Invoquer une lumière permanente :** Dans un rayon de 9m. La lumière magique éclaire comme en plein jour (les créatures qui subissent des malus durant le jour sont affectées). Le sort peut être lancé sur un objet, auquel cas la lumière se déplace avec ce dernier.
2. **Aveugler une créature :** En lançant ce sort sur ses yeux. Si la cible rate son jet de sauvegarde contre les sorts, elle est aveuglée. Une créature aveuglée est incapable d'attaquer.
3. **Annuler les ténèbres :** Lumière éternelle annule le sort ténèbres éternelles (voir ci-dessous).

### INVERSÉ : TÉNÈBRES ÉTERNELLES

Crée une zone de ténèbres magiques dans un rayon de 9m, empêchant à la fois la vision normale et l'infravision. Les sources de lumière à l'intérieur de la zone de ténèbres ne l'éclairent pas. À la manière de lumière éternelle, le sort peut aveugler une créature et annuler lumière éternelle.



## AQUAGENÈSE

**Durée :** Permanente

**Portée :** Toucher

Ce sort crée une fontaine magique qui surgit du sol ou d'un mur.

► **Volume :** La fontaine produit environ 220 litres d'eau – suffisamment pour assouvir la soif de 12 humains et de 12 montures pour une journée.

► **Lanceurs de sorts de haut niveau :** Si le lanceur est au-delà du niveau 8, l'eau assouvit la soif de 12 humains et 12 montures supplémentaires pour chaque niveau au-dessus du 8e.

## BÂTONS À SERPENTS

**Durée :** 6 tours

**Portée :** 36m

2d8 bouts de bois sont miraculeusement transformés en serpents qui répondent aux ordres du lanceur.

► **Retour :** S'ils sont tués ou à la fin du sort, les serpents retournent à leur forme originelle de bouts de bois.

## CONTRE-POISON

**Durée :** Instantanée

**Portée :** Toucher

Ce sort a deux usages :

1. **Personnages :** Le sort neutralise les effets d'un poison sur un personnage. Le personnage décédé par empoisonnement peut être ramené à la vie si contre-poison est lancé dans les 10 rounds suivant sa mort.

2. **Objets :** Le sort retire le poison d'un objet.

## GUÉRISON DES BLESSURES GRAVES

**Durée :** Instantanée

**Portée :** Au toucher

Restaure 2d6+2 points de vie à une cible vivante sans dépasser le total maximum.

## INVERSÉ : BLESSURE GRAVE

Inflige 2d6+2 points de dégâts à une créature touchée. En combat, un jet d'attaque de mêlée est nécessaire.

## LANGAGE DES PLANTES

**Durée :** 3 tours

**Portée :** 9m

Ce sort à deux usages :

1. **Plantes normales :** La communication avec les plantes naturelles. Le lanceur peut poser des questions, recevoir des réponses et quémander de simples faveurs. Les plantes peuvent accepter si la requête est à leur portée.

2. **Plantes monstrueuses :** La communication avec les monstres végétaux ou basés sur les plantes.

## PROTECTION CONTRE LE MAL (3M)

**Durée :** 12 tours

**Portée :** 3m

Protège le lanceur et ses alliés dans un rayon de 3m contre toute attaque provenant de créatures d'un autre alignement :

► **Bonus :** +1 aux jets de sauvegarde contre les capacités spéciales des créatures affectées.

► **Attaques des créatures affectées :** Les attaques contre ceux qui sont protégés se font avec un malus de -1 pour les créatures affectées.

► **Créatures enchantées, artificielles ou convoqués :** Ce sort empêche de telles créatures d'attaquer en mêlée ceux qui sont protégés (mais pas à distance). Si une personne protégée attaque une telle créature en mêlée, la protection est levée ; ceux qui sont protégés conservent toutefois les bonus aux jets de sauvegarde et les malus à l'attaque indiqués ci-dessus.



## COMMUNION

**Durée : 3 tours**

**Portée : Le lanceur**

Le lanceur en appelle aux puissances divines pour acquérir des connaissances.

- ▶ **Questions** : Le lanceur peut poser trois questions par sort lancé. Une fois par an, le lanceur peut à la place poser six questions.
- ▶ **Réponses** : Chaque question reçoit comme réponse un simple "oui" ou "non".
- ▶ **Usage limité** : Communion ne peut être lancé qu'une fois par semaine. Si l'arbitre sent que ce sort est surutilisé, son usage peut être limité à une fois par mois.

## CRÉATION DE NOURRIURE

**Durée : Permanente**

**Portée : Devant le lanceur**

Invoke de la nourriture de nulle part.

- ▶ **Volume** : La nourriture est suffisante pour 12 humains et 12 montures pour une journée.
- ▶ **Lanceurs de sorts de haut niveau** : Si le lanceur est au-delà du niveau 8, de la nourriture pour 12 humains et 12 montures supplémentaires est invoquée pour chaque niveau au-dessus du 8e.

## DISSIPATION DU MAL

**Durée : 1 tour**

**Portée : 9m**

Ce sort a trois usages :

1. **Protection** : En restant concentré et immobile, les monstres enchantés et mort-vivants à portée peuvent être bannis ou détruits. Chaque monstre peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour annuler le bannissement ou la destruction. Si le jet réussit, le monstre fuit la zone affectée.
2. **Cibler un seul monstre** : Banni ou détruit instantanément un monstre enchanté ou mort-vivant à portée. Le monstre peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de -2) pour annuler le bannissement ou la destruction. Si le jet réussit, le monstre fuit la zone affectée.
3. **Désenvoûtement** : Dissipe l'empreinte qu'un objet maudit possède sur une cible vivante à portée.

## FLÉAU D'INSECTES

**Durée : 1 jour**

**Portée : 144m**

Lancé au-dessus du sol, le sort invoque un essaim d'insectes volants de 18 m de diamètre, possédant les caractéristiques suivantes :

- ▶ **Déplacement** : 6 m par round. Tant que l'essaim est à portée, le lanceur peut diriger ses déplacements.
- ▶ **Vision** : L'obscurité règne à l'intérieur de l'essaim.
- ▶ **Créatures de 2 DV ou moins** : Si elles sont prises à l'intérieur de l'essaim, elles sont chassées.
- ▶ **Concentration** : Si le lanceur se déplace ou perd sa concentration, l'essaim se dissipe, mettant fin au sort.

**Restrictions** : Le sort n'a aucun effet s'il est lancé sous terre.

## QUÊTE

**Durée : Permanent**

**Portée : 9m**

Le lanceur impose à une cible unique d'effectuer une quête ou une tâche spécifique.

- ▶ **Exemples** : Secourir un prisonnier, tuer un monstre spécifique, apporter un objet magique au lanceur ou effectuer un pèlerinage vers un lieu saint.
- ▶ **Quête suicidaire** : La quête prescrite ne doit évidemment pas être manifestement suicidaire.
- ▶ **Jet de sauvegarde** : La cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle réussit, quête n'a alors aucun effet.
- ▶ **Refus** : La cible doit entreprendre la quête ou elle subit une malédiction (conformément au sort envoûtement, la nature exacte de la malédiction étant laissée à l'appréciation de l'arbitre).
- ▶ **Accomplissement** : Une fois la tâche accomplie, le sort prend fin.

## INVERSÉ : ANNULLATION DE QUÊTE

Peut dissiper les effets d'un sort quête. Si la personne ayant lancé le sort quête est d'un niveau supérieur à celle lançant le sort annulation de quête, il est possible que ce dernier n'ait aucun effet. Les chances d'échec sont de 5% par niveau de différence entre les deux lanceurs.



## RAPPEL À LA VIE

**Durée :** Instantanée

**Portée :** 36m

Ce sort a deux usages :

1. **Résurrection :** Cible un humain ou semi-humain récemment décédé. Voir description.
2. **Destruction des morts-vivants :** Un unique monstre mort-vivant est détruit, s'il rate son jet de sauvegarde contre les sorts.

**Ressusciter :** Lorsque le sort est utilisé pour une résurrection, les conditions suivantes s'appliquent :

- **Limite de temps :** Le lanceur peut rappeler à la vie une personne qui est morte depuis un nombre de jours maximum égal à 4 jours par niveau du lanceur au-dessus du 7e niveau. Par exemple, un lanceur de 10e niveau peut rappeler à la vie un personnage mort

depuis 12 jours maximum (3 niveaux au-dessus du 7e x 4 jours).

- **Faiblesse :** Revenir d'entre les morts est une épreuve. Tant que la cible ne s'est pas reposée durant deux semaines pleines dans un lit, elle possède seulement 1 point de vie, se meut à la moitié de son déplacement, ne peut porter d'objets lourds, ne peut attaquer, lancer de sorts, ou utiliser des capacités de classes. Cette période de faiblesse ne peut pas être réduite grâce à des soins magiques.

### INVERSÉ : DOIGT DE MORT

Dirige un rayon de magie mortelle sur une cible unique. Si cette dernière rate son jet de sauvegarde contre la mort, elle meurt instantanément. Notez que lancer le sort doigt de mort est un acte chaotique, qui ne peut être utilisé par des personnages loyaux qu'en cas de situation absolument désespérée.

