





LIVRE DES MIRACLE
ET DE LA MAGIE
ÉDITION 2024

Table des matières

Généralités

- 1 Règles spécifiques aux utilisateurs de magie
- 2 Domaines (survol)

Domaines de miracles

- 3 Chance
- 5 Chaos
- 8 Connaissance
- 11 Destruction
- 13 Festivité
- 15 Force
- 17 Fourberie
- 20 Guérison
- 22 Guerre
- 25 Lumière
- 27 Mort
- 30 Nature
- 32 Occulte
- 34 Ordre
- 36 Protection
- 39 Ténèbres

Domaines de miracles (suite)

- 42 Tiers 1
- 42 Altération
- 44 Charme
- 46 Illusion
- 48 Mysticisme
- 51 Tiers 2
- 51 Air
- 53 Feu
- 55 Eau
- 56 Terre
- 58 Magie Blanche
- 60 Magie Noire
- 62 Tiers 3
- 62 Haute Magie Arcanique
- 64 Nécromancie
- 66 Sacrée
- 68 Sang



RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX UTILISATEURS DE MANA

Coût en Mana : Le coût en Mana d'un miracle ou d'un sort est égal au rang du miracle ou du sort utilisé. Attention! Tout sortilège ou miracle ne débute pas nécessairement au Rang 1

Effet bénéfique : En tout temps, un personnage ne peut avoir plus d'un effet magique bénéfique en fonction sur sa personne. De plus, chaque objet en sa possession peut également être enchanté ou être sous l'effet d'une amélioration magique. Les effets physiques (alchimie, herboristerie, bonus octroyé par une compétence de classe autre qu'un sortilège / miracle) ne sont pas affectés par cette règle.

Malédiction : Une seule malédiction à la fois peut affliger un personnage : si une nouvelle malédiction est faite, celle-ci prendra la place de la précédente si elle est de rang égal ou supérieur.

Livre de sortilèges ou de miracles : Tous les utilisateurs de magie doivent avoir un livre de sorts ou un livre de miracles décorum en jeu pour une consultation rapide au besoin. Cet article est nécessaire pour l'ambiance, mais surtout pour un bon suivi rapide en cas d'erreur. Dans le livre doit être inclus : l'incantation complète, une description sommaire du sortilège et un résumé des effets de celui-ci selon les rangs. **Si le livre est détruit en jeu de façon RP, le mage ne peut plus utiliser la compétence Écritures Magiques et ne peut plus consulter le livre pour incanter.**

Contact : Un miracle ou sortilège de type Contact doit avoir un contact avec sa cible **au moment de finir son incantation** pour que celui-ci soit en action, à moins de mention contraire.

Portée d'un sort/miracle : Si la portée d'un sort ou d'un miracle n'est pas spécifiée et qu'elle affecte une cible, le lanceur de sort/miracle doit se trouver à moins de 2 mètres de sa cible afin d'être en mesure de bien lui expliquer les effets sans avoir à crier. N'oubliez pas que si votre cible n'est pas en mesure de comprendre facilement vos explications, le sort/miracle échoue automatiquement, **et la mana utilisée est perdue.**

Le Blasphémateur : En tant qu'hérétique au sein de son ordre, le Blasphémateur n'utilise pas les mêmes incantations pour réaliser ses miracles. Un Blasphémateur se doit d'inventer de nouvelles incantations pour ses blasphèmes et ceux-ci doivent inclure le nom de son dieu. **À moins de précision contraire, le blasphème suit les mêmes rangs au mêmes coûts que le miracle duquel il dérive.**

Contrôle des morts vivants : Un utilisateur de magie ne peut contrôler un nombre de morts-vivants supérieur à 2x sa force mentale, peu importe s'il les a créés lui-même ou qu'il en a seulement pris le contrôle.

Projectile : Le miracle ou sortilège est représenté par un objet sphérique sécuritaire à être lancé (balle anti-stress). Ce projectile inflige des dégâts au touché de sa cible. Advenant que le projectile causant des dégâts atteigne un bouclier, il causera 1 Bris Bouclier à celui-ci.



Domaines

Chaque domaine donne accès à 4 miracles et 1 miracle accessible seulement au prophète. Les domaines sont déterminés par le dieu prié (voir liste des dieux).

<p>Chance : Belle étoile, Coup chanceux, Fortune Main chanceuse <u>Prophète</u> : Aimé des dieux</p>	<p>Guerre : Incitation à l'affrontement, Armure de guerre Rune de protection, Rune d'indestructibilité <u>Prophète</u> : Festin des héros</p>
<p>Chaos : Altération de personnalité, Animalité, Fumée hallucinogène, Rage de sang <u>Prophète</u> : Folie contagieuse</p>	<p>Lumière : Arme bénite, Délivrance des malédictions, Dissipation du mal, Lumière <u>Prophète</u> : Bannissement</p>
<p>Connaissance : Compréhension des langues, Lecture de l'esprit, Détection des intentions, Oubli <u>Prophète</u> : Immunité de témoignage</p>	<p>Mort : Fausse mort, Forme spectrale, Maladie, Masque de mort <u>Prophète</u> : Malédiction cadavérique</p>
<p>Destruction : Destruction des récoltes, Fracasement Orbe destructeur, Toucher destructeur <u>Prophète</u> : Poussière</p>	<p>Nature : Enchevêtrement, Peau d'écorce, Racine profonde, Renouveau <u>Prophète</u> : Allié féérique</p>
<p>Festivité : Danse envoûtante, Incitation à la beuverie, rire incontrôlable, Transformation de l'eau en alcool <u>Prophète</u> : Ivresse</p>	<p>Ordre : Arrestation, Bras de la justice, Chaîne de la justice, Vérité <u>Prophète</u> : Remords</p>
<p>Force : Agilité/Dextérité accrue, Ferveur, Force accrue, Vitalité accrue <u>Prophète</u> : Force titanesque</p>	<p>Occulte : Discussions d'un autre monde, Esprit vengeur, Possession mineure, Regard spectral <u>Prophète</u> : Retour de l'âme</p>
<p>Fourberie : Faux souvenir, Objet disparu, Pulsions de jalousie, Vanité illusoire <u>Prophète</u> : Lettre d'amour</p>	<p>Protection : Protection contre les maladies, Protection contre les malédictions, Protection contre les énergies destructrices, Rétribution <u>Prophète</u> : Sanctuaire</p>
<p>Guérison : Guérison des blessures, Régénération, Retardement de poison, Vie insufflée <u>Prophète</u> : Résurrection</p>	<p>Ténèbres : Affaiblissement, Cécité, Photophobie, Ténèbres <u>Prophète</u> : Voile ténébreux</p>



MIRACLES

CHANCE

Catalyseur : Un dé en bois

BELLE ÉTOILE

Incantation : Ô belle étoile, douce étoile, guide chacun de mes pas et garde-moi du trépas...

Le clerc prie pour sa bonne étoile et celle-ci le protège en retour avec une chance bienveillante

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	+1 esquive/combat durant 30 min	10 XP
Rang 2	+1 esquive/combat durant 60 min	10 XP
Rang 3	+1 esquive/combat durant 90 min	10 XP
Rang 4	+1 esquive/combat durant 120 min	10 XP
Rang 5	+1 esquive/combat durant 150 min	10 XP

Blasphème – Mauvais œil : -1 esquive par combat pour la même durée par rang que le miracle. Peut être retiré avec *dissipation de la magie ou délivrance des malédictions*.

- Catégorie : malédiction/contact.
- Esquivable : Oui

COUP CHANCEUX

Incantation : [Nom du Dieu], guide ma main afin que mon attaque ne soit pas en vain.

Le clerc demande à son dieu de guider son bras ou son œil lorsqu'il se battra lors du prochain combat (**maximum 1h**). Le clerc devra dire, lors de son attaque : « Coup chanceux X dégâts sans armure. » Il infligera les dégâts de base de son arme sans modificateur. Le coup porté ne pourra pas excéder 3 dégâts ; si celui-ci est esquivé ou bloqué, il est perdu. Le coup porté doit être au corps-à-corps. Ce miracle ne peut être invoqué en combat.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

MAIN CHANCEUSE

Incantation : [Nom du Dieu] sait comment décider du hasard et faire de moi le veinard...

Le clerc prie son dieu afin qu'il lui donne une main chanceuse lorsqu'il joue à des jeux impliquant le hasard. Le clerc peut activement tricher et identifier son enchantement s'il se fait prendre en HRP.
Exemple : Utiliser un dé truqué dans un jeu de dés à la place du dé ordinaire.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

FORTUNE

Incantation : [Nom du Dieu], apporte fortune et chance à cette personne

Le clerc demande la faveur de son dieu afin que la fortune sourie au bénéficiaire de son miracle. Permet au personnage de relancer un dé après une chasse/pêche ou du minage.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	Permet d'infliger une attaque sans armure durant le prochain combat	20 XP
--------	---	-------

Blasphème – Maladresse : La victime échappe son arme au premier coup donné lors du prochain combat. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ délivrance des malédictions.

- Catégorie : malédiction/contact.
- Esquivable : Oui

Rang 1	En effet durant 20 min	10 XP
Rang 2	En effet durant 40 min	10 XP
Rang 3	En effet durant 60 min	10 XP

Blasphème – Malchance : La victime perdra automatiquement à tout jeu de chance auquel elle participera pour la même durée par rang que le miracle. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ délivrance des malédictions.

- Catégorie : malédiction/contact.
- Esquivable : Oui

Rang 1	En effet pour la prochaine chasse/pêche ou minage	10 XP
--------	---	-------

Blasphème – Poisse : La victime échoue automatiquement à son prochain jet de dé **de chasse/pêche ou minage**. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ délivrance des malédictions.

- Catégorie : malédiction/contact.
- Esquivable : Oui

PROPHÈTE : AIMÉ DES DIEUX

Incantation : Ô tout puissant [Nom du Dieu], octroie à ton serviteur dévoué ta faveur afin d'éviter le malencontreux trépas.

Le clerc est aimé des dieux et, lorsqu'il récite son incantation au maximum 2 minutes avant sa possible mort imminente, il sera protégé d'un achèvement. Le coup final n'aura pas été fatal dans la plus grande des chances qui soit.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	L'achèvement sera non mortel (à moins d'être démembré ou décapité)	20 XP
--------	--	-------

CHAOS

Catalyseur : Dame Pâle

ALTÉRATION DE PERSONNALITÉ

Incantation : Par le pouvoir du chaos, soit changé (nom de la cible). Regarde autour de toi et vois ce que le monde est en réalité

Le clerc pose la main sur une personne de son choix. La cible se voit extirpée de sa force de caractère et un grand vide envahit son esprit. Le chaos lui ouvre ses portes: paranoïa, démence légère, hallucinations morbides, la personnalité de la cible s'inverse complètement. Peut être guéri par le miracle *délivrance des malédictions* ou *par dissipation de la magie*.

- Catégorie : malédiction/contact.
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale durant une heure	15 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale durant une heure	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale durant une heure	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale durant une heure	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale durant une heure	10 XP

Blasphème – Personnalité rehaussée : +1 contre les effets de charisme pour 30 minutes au rang 1, +30 minutes par rang supplémentaire.

- Catégorie : Enchantement/contact
- Esquivable : N/A

ANIMALITÉ

Incantation : [Nom du Dieu] connaît la vérité ; les lois et la civilisation sont des mensonges. Tous, nous sommes des bêtes. Accepte ton animalité

L'animalité sert à réduire l'esprit d'une personne au niveau de celui d'un animal. Le clerc devra poser la main sur sa victime en récitant son incantation. La malédiction se met alors à la ronger de l'intérieur. Le personnage deviendra progressivement sauvage en comportement jusqu'à ce qu'il ne suive plus que ses instincts. Ce miracle peut être retiré grâce au miracle *délivrance des malédictions*.

Fonctionnement : au bout d'une heure, la victime devra progressivement commencer à adopter les comportements d'un animal sauvage. Au bout d'une autre heure, la victime sera complètement sauvage, perdra la parole et aura peur du feu.

- Catégorie : malédiction/contact.
- Esquivable : Oui

Rang 1	Dure 10 minutes après que les effets finaux soient apparus	20 XP
Rang 2	Dure 20 minutes après que les effets finaux soient apparus	10 XP
Rang 3	Dure 30 minutes après que les effets finaux soient apparus	10 XP
Rang 4	Dure 40 minutes après que les effets finaux soient apparus	10 XP
Rang 5	Dure 60 minutes après que les effets finaux soient apparus	15 XP

Blasphème – Civilité : Le personnage devient de plus en plus généreux, courtois et altruiste. Au stade final, le personnage se comportera comme s'il suivait les vœux portant les mêmes noms, pour une durée équivalente aux rangs ci-haut. Voir les *vœux* dans le livre de règle. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ *délivrance des malédictions*.

- Catégorie : malédiction/contact.
- Esquivable : Oui

FUMÉE HALLUCINOGENE

Incantation : Préparation : [Nom du dieu], puisse cette poudre altérer les sens de gens qui en inhaleront la fumée. Utilisation : Soyez libérés de l'ordre de vos idées...

Le clerc prépare une poudre (farine) en récitant son incantation. Lorsqu'il la jettera dans les flammes d'un feu de camp en récitant l'autre incantation, tous ceux qui sont présents, excepté le clerc, seront pris de violentes hallucinations. Les victimes seront prises de panique et fuiront ou seront trop terrifiées pour bouger. Toutefois, s'ils sont attaqués, ils retrouveront leur esprit immédiatement. Ce miracle ne peut être fait en combat.

- Catégorie : Mental
- Esquivable : Non

RAGE DE SANG

Incantation : Que [Nom du Dieu] m'entende, tu deviendras une bête sanguinaire et te régaleras des tiens...

Le clerc peut déclencher la colère chez une personne et la pousser à s'en prendre à la première personne lui adressant la parole. Aussitôt que le sort est lancé, la victime commencera à s'échauffer l'esprit et à perdre son calme, ce qui prendra 1 minute au bout de laquelle elle se mettra à hurler et attaquera en ordre : une personne hostile, ses ennemis, des étrangers, ses alliés, ses amis et finalement une personne dont il est amoureux/amoureuse. La victime continuera à combattre tant qu'il y aura des gens présents autour d'elle ou qu'elle soit mise hors d'état de nuire (Opv). Le miracle peut être dissipé par *dissipation de la magie* ou par *apaisement*.

- Catégorie : Mental/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale durant 1 minute	15 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale durant 1 minute	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale durant 1 minute	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale durant 1 minute	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale durant 1 minute	10 XP

Blasphème – Fumée apaisante : Les victimes seront détendues et reposées, n'auront aucune envie de bouger. Toutefois, s'ils sont attaqués, ils retrouveront leur esprit immédiatement.

- Catégorie : Mental
- Esquivable : Non

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

Blasphème – Passivité : La victime n'aura aucune envie de se battre ni même de se défendre jusqu'à ce qu'elle soit mise au tapis (Opv). Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie~~ ou *délivrance des malédictions*.

- Catégorie : malédiction/contact.
- Esquivable : Oui

PROPHÈTE : FOLIE CONTAGIEUSE

Incantation : [Nom du dieu] n'a pas de temps à perdre avec vous, le chaos s'occupera de votre destinée.

Ce miracle permet au prophète de déclencher une *Rage de Sang* sur plusieurs individus. La force de la rage de sang dépend du rang auquel a accès le prophète. Pour ce faire, il devra toucher sa première victime (victime 0) qui, par la suite, transmettra sa rage de sang au contact du nombre de personnes déterminé par le rang du miracle.

- Catégorie : Mental/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Transmet à 1 personne	15 XP
Rang 2	Transmet à 2 personnes	10 XP
Rang 3	Transmet à 3 personnes	10 XP
Rang 4	Transmet à 4 personnes	10 XP
Rang 5	Transmet à 5 personnes	10 XP

CONNAISSANCE

Catalyseur : Verre

COMPRÉHENSION DES LANGUES

Incantation : [Nom du Dieu], permets-moi de comprendre cette langue étrangère.

Le clerc utilise ce miracle afin de comprendre une langue qu'il ne connaît pas pendant un certain temps.

Note : Pour le rang 4, il est nécessaire de retranscrire la traduction sur un autre parchemin.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	Permet de comprendre la langue voulue à l'oral durant 5 minutes	10 XP
Rang 2	Permet de lire la langue voulue durant 10 minutes	10 XP
Rang 3	Permet de parler la langue voulue durant 15 minutes	10 XP
Rang 4	Permet de traduire un texte sur un papier parchemin vierge	10 XP
Rang 5	Permet à un allié de parler et comprendre une langue qu'il ne connaît pas durant 15 minutes	10 XP

Blasphème – Barrière linguistique : 3 rang seulement. La victime ne comprend plus la langue choisie, orale, écrite et enfin parlera de façon incompréhensible. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ *délivrance des malédictions*.

- Catégorie : malédiction/contact.
- Esquivable : Oui

DÉTECTION DES INTENTIONS

Incantation : Par le pouvoir de [Nom de Dieu], je te somme de me permettre de connaître les intentions de mes ennemis afin qu'ils n'aient pas d'emprise sur moi.

Le clerc effectue ce miracle afin de savoir les intentions exactes de ses interlocuteurs. Le miracle peut être lancé en avance et utilisé lorsque souhaité. La cible devra révéler ses intentions : hostile, amical, malveillant, sincère, etc.

- Catégorie : Mental
- Esquivable : N/A

LECTURE DE L'ESPRIT

Incantation : Par [Nom du Dieu], je te somme de me dire ce que je veux savoir

Ce miracle permet de savoir ce que pense un personnage. Le clerc doit toucher la cible durant toute la durée du miracle, incantation comprise.

- Catégorie : Mental/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Permet de détecter les intentions d'un (1) individu, lorsque choisi	10 XP
--------	---	-------

Blasphème – Fausses intentions : Le blasphémateur peut se prémunir du prochain miracle *détection des intentions* reçu.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	Une question, 1 de force mentale pour résister	10 XP
Rang 2	Une question, 2 de force mentale pour résister	10 XP
Rang 3	Une question, 3 de force mentale pour résister	10 XP
Rang 4	Une question, 4 de force mentale pour résister	10 XP
Rang 5	Une question, 5 de force mentale pour résister	10 XP

Blasphème – Doute : Le blasphémateur induit un doute, un questionnement dans l'esprit de sa victime pour la prochaine heure. *Ex. : Remettre en doute ses alliés.*

~~Peut être retiré avec dissipation de la magie.~~

- Catégorie : Mental/Contact
- Esquivable : Oui

OUBLI

Incantation : Par [Nom du Dieu], tu ne mérites pas tes connaissances, oublie-les...

Le clerc détermine une compétence, un sort, un miracle ou une habileté spécifique chez une cible et l'empêche de l'utiliser pendant une heure. **Si le clerc se trompe sur la compétence, son sort et sa mana sont perdus. Ce miracle peut être dissipé par dissipation de la magie.**

- Le clerc doit se trouver à moins d'un mètre de sa cible.
- Catégorie : Mental
- Esquivable : Non

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	20 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

Blasphème – Vol de connaissance : Le blasphémateur peut prendre et utiliser, une langue, une compétence ou un sort du tiers 1 au rang 1 à sa victime pour la prochaine heure. La victime ne perd pas l'utilisation de la compétence / langue / sort « volé ».

- Le blasphémateur doit se trouver à moins de 1m de sa cible
- Catégorie : Mental
- Esquivable : N/A

PROPHÈTE : IMMUNITÉ DE TÉMOIGNAGE

Incantation : Je t'implore [Nom de Dieu], donne-moi la force de résister à ceux qui me veulent du mal. J'ai un travail à accomplir et les miens doivent savoir la vérité.

Le prophète peut utiliser ce sort sur lui seul pour assister à un combat sans y prendre part pour en connaître le déroulement. Il ne peut pas lancer d'autres miracles ou sorts, il ne peut pas interagir avec quiconque et doit se tenir à l'écart du conflit. Le prophète est immunisé à tout type d'attaque pendant la durée de celui-ci. Il peut y mettre fin quand il le désire, mais ne peut le relancer qu'après un minimum de 15 minutes. **Peut être dissipé par Dissipation de la Magie.**

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	Dure 10 minutes	10 XP
Rang 2	Dure 15 minutes	5 XP
Rang 3	Dure 20 minutes	5 XP
Rang 4	Dure 25 minutes	5 XP
Rang 5	Dure 30 minutes	5 XP

DESTRUCTION

Catalyseur : Écarlate

DESTRUCTION DES RÉCOLTES

Incantation : Par ta volonté [Nom de Dieu], que ces champs deviennent des steppes

Le clerc détruit instantanément un potager. Pour ce faire, il doit se tenir en son centre et réciter son incantation, puis il devra laisser une note avec les effets du rang du miracle.

- Catégorie : Altération/Destruction
- Esquivable : N/A

FRACASSEMENT

Incantation : Nulle chose n'est éternelle, que celle-ci en soit la preuve. [Nom de Dieu], permets-moi.

À l'aide de ce miracle, le clerc est apte à détruire la durabilité d'un objet en le touchant.

- Catégorie : Combat/contact
- Esquivable : Oui

Rang 4	Le potager est saccagé (1/2 ressource)	10 XP
Rang 5	Le potager est ravagé (0 ressource)	10 XP

Blasphème – Restauration des récoltes :

Restaure un potager saccagé au rang 4.

Restaure un potager ravagé au rang 5.

- Catégorie : Altération/Guérison
- Esquivable : N/A

Rang 1	Inflige 1 dégât de durabilité à un objet : arme, bouclier, porte	10 XP
Rang 2	Inflige 2 dégâts de durabilité à un objet : arme, bouclier, porte	10 XP
Rang 3	Inflige 3 dégâts de durabilité à un objet : arme, bouclier, porte	10 XP
Rang 4	Inflige 4 dégâts de durabilité à un objet : arme, bouclier, porte	10 XP
Rang 5	Inflige 5 dégâts de durabilité à un objet : arme, bouclier, porte	10 XP

Blasphème – Renfort : Renforce de 1 point de durabilité/rang un objet pour le prochain combat (**maximum 1h**).

- Catégorie : Enchantement/contact
- Esquivable : N/A

ORBE DESTRUCTEUR

Incantation : Je t'implore [Nom de Dieu], déchaîne ta puissance destructrice sur mes ennemis

Le clerc projette un orbe d'énergie destructrice qui inflige des dégâts à la cible lorsqu'il la touche. Les dégâts infligés par ce miracle sont considérés comme destructeurs, par conséquent, ils outrepassent toutes les réductions de dégâts naturelles.

- Catégorie : Combat/Projectile
- Esquivable : Oui

TOUCHER DESTRUCTEUR

Incantation : Je t'implore [Nom de Dieu], accorde-moi ta puissance destructrice

Le clerc inflige des dégâts à sa victime lorsqu'il la touche. Les dégâts infligés par ce miracle sont considérés comme destructeurs, par conséquent, ils outrepassent toutes les réductions de dégât naturelles.

- Catégorie : Combat/contact
- Esquivable : Oui

PROPHÈTE : POUSSIÈRE

Incantation : Tout ce qui possède un début aura une fin. De la poussière à la poussière. Ô [Nom de Dieu], permets-moi de retourner ce que je touche à la terre.

Le prophète touche un objet ou une personne et commence à le détruire au contact. La cible se décomposera ou tombera en poussière. Pour ce faire, le prophète doit maintenir sa main sur sa cible. S'il reçoit des dégâts ou est poussé/esquivé et perd contact, le miracle est stoppé et devra être lancé de nouveau.

- Catégorie : Altération/Destruction/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Inflige 1 dégât destructeur	15 XP
Rang 2	Inflige 2 dégâts destructeurs	15 XP
Rang 3	Inflige 3 dégâts destructeurs	15 XP
Rang 4	Inflige 4 dégâts destructeurs	15 XP
Rang 5	Inflige 5 dégâts destructeurs	15 XP

Blasphème – Orbe restaurateur : Restaure 1 point de vie/rang. Note : ne restaure pas les points d'armures.

- Catégorie : Guérison/Projectile
- Esquivable : Oui

Rang 1	Inflige 1 dégât destructeur	10 XP
Rang 2	Inflige 2 dégâts destructeurs	10 XP
Rang 3	Inflige 3 dégâts destructeurs	10 XP
Rang 4	Inflige 4 dégâts destructeurs	10 XP
Rang 5	Inflige 5 dégâts destructeurs	10 XP

Blasphème – Toucher restaurateur :

Restaure 1 point de vie/rang. Note : ne restaure pas les points d'armures.

- Catégorie : Guérison/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 5	Réduit en poussière immédiatement de petits objets, diminue de 1 point de durabilité par seconde au toucher un objet plus gros : arme, bouclier, porte. Détruit un meuble en 15 secondes. Inflige 1 dégât par seconde au contact sur une personne (incluant l'armure)	30 XP
--------	---	-------

FESTIVITÉ

Catalyseur : Une poignée de sucre

DANSE ENVOUTANTE

Incantation : Le clerc doit danser pendant 1 minute sans recevoir de dégât pour pouvoir lancer ce miracle

Le clerc commence une danse envoûtante qui remonte le moral et égaille l'esprit de ceux qui la danseront. Ceux participant à la danse devront danser 1 minute avec le clerc afin d'espérer recevoir les effets. Les danseurs rejoignent le clerc sur une base volontaire, mais en échange recevront un bonus de +1 contre le prochain charme ou effet mental reçu, incluant le clerc. Ce miracle ne peut pas être fait en combat. Note : Le clerc devra choisir ceux qui obtiendront le bonus si plus de personnes participent à la danse que son rang lui permet.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

INCITATION À LA BEUVERIE

Incantation : Le clerc doit faire un discours de 2 minutes afin d'encourager ceux qui l'écoutent à venir festoyer avec lui et surtout s'enivrer.

Le clerc donne une envie irrésistible aux personnes l'écoutant parler de se joindre à lui pour une beuverie durant laquelle ils devront à tout de moins se rendre au stade de l'ivresse. Le miracle affecte tous ceux ayant une force mentale inférieure à celle du clerc. Ce miracle ne peut pas être fait en combat. Toute personne ayant répondu à l'appel du clerc, incluant ce dernier, obtiendra un bonus de +1 PV pour le prochain combat après la fin de leur consommation (**maximum 1h**).

- Catégorie : Charme/Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	Affecte 2 personnes	10 XP
Rang 2	Affecte 4 personnes	10 XP
Rang 3	Affecte 6 personnes	10 XP
Rang 4	Affecte 8 personnes	10 XP
Rang 5	Affecte 10 personnes	10 XP

Blasphème – Danse enivrante : Lorsque le blasphémateur danse et que sa cible le regarde durant 10 secondes consécutives, celle-ci devient obnubilée par le clerc tant et aussi longtemps que celui-ci danse et restera inconscient de tout ce qui se déroule autour de lui autre que la danse. La cible peut résister si elle possède une force mentale égale ou supérieure au rang du blasphème.

- Catégorie : Charme.
- Esquivable : N/A

Rang 1	Affecte 2 personnes	10 XP
Rang 2	Affecte 4 personnes	10 XP
Rang 3	Affecte 6 personnes	10 XP
Rang 4	Affecte 8 personnes	10 XP
Rang 5	Affecte 10 personnes	10 XP

Blasphème – Sobriété forcée : Le blasphémateur incite les personnes affectées par son discours à ne plus boire d'alcool pour une durée d'une heure. Le nombre de personne affecté est en fonction du rang selon le tableau ci-haut.

- Catégorie : Charme / Enchantement
- Esquivable : N/A

RIRE INCONTRÔLABLE

Incantation : Le clerc doit raconter une blague et finir en disant : « Par [Nom du dieu], elle m'a à tous les coups... » et devra rire par la suite.

La ou les cibles ne pourront s'empêcher de rire de façon exagérée et incontrôlable.

Durant ce temps, elles seront incapables d'agir sauf si attaquées. Ce miracle ne peut être fait en combat et dure 30 secondes. Affecte toutes les personnes ayant écouté le clerc raconter sa blague.

- Catégorie : Mental
- Esquivable : N/A

TRANSFORMATION DE L'EAU EN ALCOOL

Incantation : Par la gloire de [Nom du dieu], permets-moi de changer cette eau en nectar des dieux.

Permet au clerc de changer l'eau en certains alcools. Le miracle permet de créer une seule consommation.

- Catégorie : Altération/contact
- Esquivable : N/A

PROPHÈTE : IVRESSE

Incantation : Par la gloire de [Nom du dieu], fête avec moi

Le clerc rend ivre sa cible et lui fait gagner des niveaux d'alcoolémie. Ce miracle ne peut pas être fait en combat. Pour ce faire, le clerc devra placer sa main sur l'épaule de sa cible et réciter son incantation.

- Catégorie : Enchantement/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	5 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	5 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	5 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	5 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	5 XP

Blasphème – Tristesse : La cible ne pourra s'empêcher de pleurer de façon incontrôlable durant 30 secondes. Durant ce temps, elle sera incapable d'agir sauf si attaquée.

- Catégorie : Mental
- Esquivable : N/A

Rang 1	Permet de changer un verre d'eau en bière	5 XP
Rang 2	Permet de changer un verre d'eau en vin	10 XP
Rang 3	Permet de changer un verre d'eau en spiritueux/alcool fort	20 XP

Blasphème – Transformation d'alcool en eau : Permet de changer certains alcools selon le tableau précédent en eau. N'affecte qu'une seule consommation.

- Catégorie : Altération/contact.
- Esquivable : N/A

Rang 1	La cible gagne 1 niveau d'alcoolémie supplémentaire	10 XP
Rang 2	La cible gagne 2 niveaux d'alcoolémie supplémentaires	10 XP
Rang 3	La cible gagne 3 niveaux d'alcoolémie supplémentaires	10 XP
Rang 4	La cible gagne 4 niveaux d'alcoolémie supplémentaires	10 XP
Rang 5	La cible gagne 5 niveaux d'alcoolémie supplémentaires	10 XP

FORCE

Catalyseur : Pépite de nickel

AGILITÉ/DEXTÉRITÉ

ACCRUE

Incantation : Ô [Nom du dieu], octroie à cette personne ton adresse afin qu'elle puisse être précise et agile.

Ce miracle augmente l'agilité/dextérité de la personne touchée. Durée de 30 minutes. Le clerc a 10 secondes à la suite de son incantation pour toucher sa ou ses cibles.

- Catégorie : Enchantement/Contact
- Esquivable : N/A

FERVEUR

Incantation : Par la ferveur [Nom du dieu], j'octroie à cette personne la volonté de vaincre sa douleur.

Enchantement permettant à un personnage de supporter davantage la douleur. L'effet du miracle dure 30 minutes.

- Catégorie : Enchantement/Contact
- Esquivable : N/A

Rang 1	Octroie +1 rang de volonté de fer	15 XP
Rang 2	Octroie +1 rang de volonté de fer, immunité à l'effet de douleur atroce	10 XP
Rang 3	Octroie +1 rang de volonté de fer, immunité à l'effet de douleur atroce, le personnage peut continuer de se mouvoir lentement, pas se battre, a 0 PV au torse si ses membres lui permettent	15 XP

Rang 1	Augmente l'agilité / dextérité de 1 à 1 personne	10 XP
Rang 2	Augmente l'agilité / dextérité de 1 à 2 personnes	10 XP
Rang 3	Augmente l'agilité / dextérité de 1 à 3 personnes	10 XP
Rang 4	Augmente l'agilité / dextérité de 1 à 4 personnes	10 XP
Rang 5	Augmente l'agilité / dextérité de 1 à 5 personnes	10 XP

Blasphème – Agilité/dextérité diminuée :

Diminue l'agilité de 1 pour 30 minutes pour un nombre de personnes selon le tableau ci-haut. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ délivrance des malédictions.

- Catégorie : malédiction / contact.
- Esquivable : Oui

Blasphème – Intolérance à la douleur :

Durée 30 minutes. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ délivrance des malédictions.

- Catégorie : Malédiction/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Enlève 1 rang de volonté de fer ; si la victime n'a pas volonté de fer, elle brise immédiatement sous l'effet de la torture, peu importe ses faiblesses	15 XP
Rang 2	Enlève 1 rang de volonté de fer ; si la victime n'a pas volonté de fer, elle brise immédiatement sous l'effet de la torture, peu importe ses faiblesses. Tout dégât entraîne une douleur atroce	10 XP
Rang 3	Enlève 1 rang de volonté de fer ; si la victime n'a pas volonté de fer, elle brise immédiatement sous l'effet de la torture, peu importe ses faiblesses. Tout dégât entraîne une douleur atroce. La victime fuira dès les premiers dégâts reçus en combat	15 XP

FORCE ACCRUE

Incantation : Ô [Nom du dieu],
octroie à cette personne ta force
afin qu'elle accomplisse ta volonté.

Ce miracle permet de rendre une personne
plus forte pendant une durée de 30 minutes.
Le miracle ne peut être lancé lors d'un
combat. Le clerc a 10 secondes à la suite de
son incantation pour toucher sa ou ses
cibles.

- Catégorie : Enchantement/Contact
- Esquivable : N/A

VITALITÉ ACCRUE

Incantation : Ô [Nom du dieu],
octroie à cette personne ta vitalité
afin qu'elle accomplisse ta volonté

Ce miracle permet à la personne visée
d'acquérir une vitalité accrue pour un temps
déterminé. Le miracle ne peut être lancé en
combat. Ces points de vie ajoutés au total
des points de vie **maximum** de la cible
peuvent être guéris, toujours durant le
temps déterminé du sort. Le clerc doit
toucher la cible.

- Catégorie : Enchantement / contact
- Esquivable : N/A

Rang 1	Augmente la force de 1 à 1 personne	10 XP
Rang 2	Augmente la force de 1 à 2 personnes	10 XP
Rang 3	Augmente la force de 1 à 3 personnes	10 XP
Rang 4	Augmente la force de 1 à 4 personnes	10 XP
Rang 5	Augmente la force de 1 à 5 personnes	10 XP

Blasphème – Force diminuée : Diminue la
force de 1 à un nombre de personnes selon
le tableau ci-haut. Peut être retiré avec
~~dissipation de la magie~~ ou délivrance des
malédictiones.

- Catégorie : malédiction / contact.
- Esquivable : Oui

Rang 1	Ajoute 1 point de vie au torse durant 30 minutes	15 XP
Rang 2	Ajoute 1 point de vie torse durant 1 heure	10 XP
Rang 3	Ajoute 1 point de vie au torse et aux membres durant 1 heure	15 XP
Rang 4	Ajoute 2 points de vie au torse et 1 aux membres durant 1 heure	15 XP
Rang 5	Ajoute 2 points de vie au torse et aux membres durant 1 heure	15 XP

Blasphème – Vitalité diminuée : Diminue
les points de vie **maximum** et pour une
durée selon le tableau ci-haut. Peut être
retiré avec ~~dissipation de la magie~~ ou
délivrance des malédictiones.

- Catégorie : malédiction / contact.
- Esquivable : Oui

PROPHÈTE : FORCE

TITANESQUE

Incantation : Je t'invoque [Nom du dieu], imbue ton champion de ta force divine.

Le prophète imbue sa personne de la force divine de son dieu afin d'augmenter considérablement sa force physique pour une courte période.

Note : La force octroyée augmente le nombre d'utilisations de compétence liée à celle-ci et la force de maîtrise, mais pas les dégâts, à l'exception du rang 5 qui octroie +1 dégât au corps-à-corps.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	+2 de force pour les 5 prochaines minutes	20 XP
Rang 2	+3 de force pour les 5 prochaines minutes	15 XP
Rang 3	+4 de force pour les 5 prochaines minutes	15 XP
Rang 4	+5 de force pour les 5 prochaines minutes	15 XP
Rang 5	+6 de force +1 dégât au corps-à-corps pour les 5 prochaines minutes	20 XP

FOURBERIE

Catalyseur : Une pépite d'or

FAUX SOUVENIRS

Incantation : Le clerc doit discuter avec la cible d'un souvenir et commencer en disant : « Vous souvenez-vous... » et terminer son histoire avec : « Par [Nom du dieu], souvenez-vous... »

Le clerc peut forcer sa cible à croire à des souvenirs dont il est l'auteur. Ce souvenir peut être inventé de toute pièce ou être dérivé d'un souvenir existant. Le personnage croira que les souvenirs sont siens jusqu'à ce que *dissipation de la magie* soit effectué sur celui-ci.

- Le clerc doit se trouver à moins d'un mètre de sa cible
- Catégorie : Mental
- Esquivable : N/A

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

Blasphème – Réminiscence : Permet à quelqu'un étant amnésique de retrouver ses souvenirs. Contre le sort et la potion *d'amnésie*. La cible récupère 5 minutes / rang en débutant par les dernières minutes de la période d'amnésie.

- Le clerc doit se trouver à moins d'un mètre de sa cible
- Catégorie : mental/guérison
- Esquivable : N/A

OBJET DISPARU

Incantation : Un objet perdu, dix de retrouvés, mais celui-ci demeura hors de vue, mais toujours à ma portée. Ô [Nom du dieu], permets-moi

Le clerc peut faire disparaître un objet de la vue d'autrui, le rendant invisible. Pour ce faire, le clerc devra poser la main sur l'objet et réciter son incantation. Il devra par la suite coller un papier collant léger sur lequel sera inscrit : « invisible, durée, avec l'heure à laquelle le miracle a été fait ».

Se détecte avec Vision Vraie ou Détection de l'invisibilité

- Catégorie : Altération/contact
- Esquivable : N/A

PULSION DE JALOUSIE

Incantation : Comment se fait-il qu'il (elle) ait [objet visé], c'est toi qui devrais le(la) posséder. Par [Nom du dieu], quelle injustice...

La personne visée sera éprise de jalousie vis-à-vis la personne dont le clerc parlait et convoitera l'objet discuté. Peut être enlevé par ~~dissipation de la magie et~~ délivrance des malédictions.

- Le clerc doit se trouver à moins de 1m de distance de la cible.
- Catégorie : Charme
- Esquivable : N/A

Blasphème – Pulsion de générosité : La victime aura l'irrésistible envie de faire don de l'objet visé à la personne choisie. Affecte une personne ayant moins de force mentale que le rang, 3 rangs au blasphème (1-2-3).

- Coût 10 XP/rang.
- Le clerc doit se trouver à moins de 1m de la cible.
- Catégorie : Charme
- Esquivable : N/A

Rang 1	Objet demeure invisible durant 30 minutes	10 XP
Rang 2	Objet demeure invisible durant 1 heure	5 XP
Rang 3	Objet demeure invisible durant 1hr 30 minutes	5 XP
Rang 4	Objet demeure invisible durant 2 heures	5 XP
Rang 5	Objet demeure invisible durant 2hr 30 minutes	5 XP

Blasphème – Localisation d'objet : L'objet visé devient impossible à dissimuler. Le blasphémateur sera en mesure constante de voir l'objet ; s'il est dans un bâtiment, un coffre ou dissimulé sur quelqu'un, il en verra les contours délimités d'une vive lumière, même à travers la matière.

- Catégorie : altération/contact
- Esquivable : N/A

Rang 1	Affecte une cible avec moins de 1 de force mentale, la cible aura une attitude amère et hostile envers la personne désignée.	15 XP
Rang 2	Affecte une cible avec moins de 1 de force mentale, la cible voudra voler l'objet à la personne désignée.	10 XP
Rang 3	Affecte une cible avec moins de 2 de force mentale, la cible voudra voler l'objet à la personne désignée	10 XP
Rang 4	Affecte une cible avec moins de 2 de force mentale, la cible voudra voler l'objet à la personne désignée et l'agresser physiquement (sans besoin de tuer)	10 XP
Rang 5	Affecte une cible avec moins de 3 de force mentale, la cible voudra voler l'objet à la personne désignée et l'agresser physiquement (sans besoin de tuer)	10 XP

VANITÉ ILLUSOIRE

Incantation : « Par [Nom du dieu], je n'ai jamais rencontré quelqu'un d'aussi fabuleux que vous.

Permettez-moi de vous rendre hommage... » Le clerc devra faire une révérence.

La cible ressent une fierté et une vanité hors du commun. Elle se considère dès lors supérieure à tous autour d'elle, refusera les ordres et demandera un respect digne d'un roi à tous ceux qui lui adresseront la parole. La victime de ce charme sera affectée par celui-ci durant 1 heure. Peut être enlevé par ~~dissipation de la magie et~~ délivrance des malédictions.

- Le clerc doit se trouver à moins de 1m de distance de la cible.
- Catégorie : Charme
- Esquivable : N/A

PROPHÈTE : LETTRE D'AMOUR

Incantation : [Nom du dieu], fourvoie le cœur et les sentiments de cet être afin qu'il (elle) n'ait d'yeux que pour [nom de la personne sur la lettre].

Le prophète écrit une déclaration d'amour faisant croire qu'elle vient d'une personne précise. La personne lisant cette déclaration se verra sous l'effet d'un filtre de charme face à la personne mentionnée dans la lettre. Pour que la lettre soit « activée », le prophète doit faire la prière suite à l'écriture de la lettre. Pour résister à l'effet de la lettre, la cible doit posséder une force mentale égale ou supérieure à celle du clerc. ~~Peut être enlevé par délivrance des malédictions ou dissipation de la magie.~~

Note : La lettre doit avoir l'imitation de la signature de son supposé compositeur. N'a pas besoin d'avoir la compétence *falsification* pour faire l'imitation de la signature.

- Catégorie : Altération/Charme
- Esquivable : N/A

Rang 1	Affecte une cible avec moins de 1 de force mentale	15 XP
Rang 2	Affecte une cible avec moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte une cible avec moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte une cible avec moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte une cible avec moins de 5 de force mentale	10 XP

Blasphème – Modestie forcée : La victime ne se considérera pas mieux qu'un va-nu-pieds dans la société et fera preuve d'un grand respect envers quiconque. La durée et sa résolution sont les mêmes que pour le miracle duquel il découle.

- Le clerc doit se trouver à moins de 1m de distance de la cible.
- Catégorie : charme.
- Esquivable : N/A

Rang 1	Effet de filtre de charme	15 XP
Rang 2	Adultère si la personne est déjà engagée	15 XP
Rang 3	Si la cible est déjà engagée, elle quittera son premier amour	15 XP
Rang 4	Si la personne dont elle est amoureuse est engagée, la victime voudra tuer l'amour premier de son amant	20 XP
Rang 5	La victime ira jusqu'à tuer son premier amour pour aller vers son nouvel amant	20 XP

GUÉRISON

Catalyseur : Incandescence

GUÉRISON DES BLESSURES

Incantation : Je t'implore [Nom du Dieu], guéris cette personne, panse ses plaies et referme ses blessures.

Le clerc guérit un être vivant de ses blessures. Il doit toucher la personne soignée durant la prière. Le miracle de guérison des blessures peut infliger des dégâts aux créatures mortes-vivantes. Guérison des blessures guérira un membre cassé, à condition que des premiers soins aient été performés sur celui-ci.

- Catégorie : Guérison/contact
- Esquivable : Oui

RÉGÉNÉRATION

Incantation : Par les pouvoirs qui m'ont été conférés et la grâce de [Nom du Dieu], je demande que ce membre [manquant, flétri ou pétrifié] reprenne sa vigueur et sa force d'antan.

Le clerc colle un membre coupé (inclue la tête), réanime un membre flétri ou pétrifié. Ne peut être fait en combat. Fonctionne même sur un cadavre, et est parfois essentiel pour ramener une personne à la vie

- Catégorie : Guérison/contact
- Esquivable : N/A

Rang 1	Guérit 2 points de vie, pouvant être appliqués où le blessé le souhaite	10 XP
Rang 2	Guérit 4 points de vie, pouvant être appliqués où le blessé le souhaite	10 XP
Rang 3	Guérit 6 points de vie, pouvant être appliqués où le blessé le souhaite	10 XP
Rang 4	Guérit 8 points de vie, pouvant être appliqués où le blessé le souhaite	10 XP
Rang 5	Guérit 10 points de vie, pouvant être appliqués où le blessé le souhaite	10 XP

Blasphème – Blessure : Inflige un dégât nécrotique par rang sur la zone touchée.. Guérit les morts-vivants en fonction du rang selon le tableau ci-haut.

- Catégorie : destruction/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	La procédure prend 15 minutes de soins	10 XP
Rang 2	La procédure prend 12 minutes de soins	5 XP
Rang 3	La procédure prend 9 minutes de soins*	5 XP
Rang 4	La procédure prend 6 minutes de soins	5 XP
Rang 5	La procédure prend 3 minutes de soins	5 XP

Blasphème – Flétrissement : Voir sort flétrissement. Le clerc devra payer le coût en XP du tableau du sort et non du miracle. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie~~ ou délivrance des malédictions.

- Catégorie : malédiction/contact
- Esquivable : Oui

RETARDEMENT DES POISONS

Incantation : La volonté de [Nom du dieu] t'aidera à combattre les effets de cette substance.

Permet au clerc de retarder les effets d'un poison le temps qu'un antidote soit administré.

- Catégorie : Contact/Guérison
- Esquivable : N/A

VIE INSUFFLÉE

Incantation : Par la ferveur de ses actes, cette personne a prouvé qu'elle méritait de vivre. Je lui insuffle la vie, car il est trop tôt pour elle. [Nom du dieu], permets-moi.

Le clerc peut utiliser ce miracle afin de ramener un mort à la vie. Chaque rang acquis du miracle octroie 20 minutes supplémentaires pour ramener la personne. Un cadavre doit être en bon état pour être ramené à la vie ; au moins deux membres et la tête doivent être présents sur le corps.

Note RP : Avant d'utiliser ce miracle, le clerc doit tenter les premiers soins, sauf si la personne était zombifiée ou décapitée.

- Catégorie : Contact/Guérison
- Esquivable : N/A

Rang 1	Retarde les effets de 5 min	10 XP
Rang 2	Retarde les effets de 10 min	10 XP
Rang 3	Retarde les effets de 15 min	10 XP
Rang 4	Retarde les effets de 20 min	10 XP
Rang 5	Retarde les effets de 25 min	10 XP

Blasphème – Accélération de poisons :

Diminue de moitié le temps avant que le poison prenne effet. 1 seul rang.

- Coût : 15 XP.
- Catégorie : contact/destruction
- Esquivable : Oui

Rang 1	La victime revient à la vie avec un point de vie	20 XP
Rang 2	La victime revient à la vie avec le quart de ses points de vie	20 XP
Rang 3	La victime revient à la vie avec la moitié de ses points de vie	20 XP

Blasphème – Animation de cadavre : Voir

sort *animation de cadavre*. Le clerc devra payer le coût en XP du tableau du sort et non du miracle.

- Catégorie : malédiction/contact
- Esquivable : Oui

PROPHÈTE : RÉSURRECTION

Incantation : Je t'implore [Nom du Dieu], ramène cet être à la vie, car son œuvre en ce monde n'est pas achevée.

Le prophète rappelle l'esprit d'un mort. Il doit se concentrer un minimum de deux minutes pour réussir ce miracle. Le prophète doit être à plus de 5 mètres de tout affrontement pour exécuter ce miracle. Un cadavre doit être en bon état pour être ramené à la vie ; au moins deux membres et la tête doivent être présents sur le corps. Chaque rang acquis du miracle accorde 1 heure supplémentaire au clerc pour ramener la personne, ce temps se cumule à celui de vie insufflée. Les membres manquants seront perdus définitivement.

Note RP : Avant d'utiliser ce miracle, le prophète doit tenter les premiers soins, sauf si la personne était zombifiée ou décapitée.

- Catégorie : Contact/Guérison
- Esquivable : N/A

Rang 1	La victime se réveille avec 1 point de vie	20 XP
Rang 2	La victime se réveille avec la moitié de ses points de vie	20 XP
Rang 3	La victime se réveille avec la totalité de ses points de vie	20 XP

GUERRE

Catalyseur : Pépite de fer

INCITATION À

L'AFFRONTMENT

Incantation : Viens te battre! [Nom du Dieu] le veut ainsi et je parle en son nom !

Ce miracle oblige une personne à relever un duel équitable et honorable. La victime sera heureuse de prendre part au combat, peu importe ses valeurs. Le combat doit être à armes égales. Si l'un des deux combattants enfreint les règles **établies par le clerc**, il recevra 1 dégât magique à chaque fois.

- Le clerc doit être à moins de 3m de sa cible.
- Catégorie : Charme/Guerre
- Esquivable : Non

Rang 1	Affecte une cible avec moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte une cible avec moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte une cible avec moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte une cible avec moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte une cible avec moins de 5 de force mentale	10 XP

Blasphème – Incitation à la négociation :

Ce blasphème oblige la personne à négocier et régler le conflit de manière pacifique. La victime fera tout en son pouvoir pour éviter l'affrontement. Affecte une cible avec une force mentale selon le tableau ci-haut.

- Le clerc doit être à moins de 3m de sa cible.
- Catégorie : charme
- Esquivable : Non

ARMURE DE GUERRE

Incantation : [Nom du Dieu], protège ce guerrier qui combat en ton nom

Ce sort permet au clerc d'augmenter les points d'armure d'une pièce d'armure choisie, **une fois par pièce d'armure** : épaulette, brassard, cuirasse, etc.

- Catégorie : Enchantement/Contact
- Esquivable : N/A

RUNE DE PROTECTION

Incantation : Par la gloire de [Nom du Dieu], permets-moi de protéger cet objet des sortilèges provenant des mains des lâches.

Le clerc grave une rune spéciale **de son cru** avec une craie, qu'il aura bénite au préalable, sur un objet de guerre : pièce d'armure, bouclier, arme. L'objet devient par la suite immunisé aux effets magiques, **sauf dissipation de la magie**.

- Catégorie : Enchantement/Contact
- Esquivable : N/A

Rang 1	1 point d'armure pour le prochain combat (ou 1h)	10 XP
Rang 2	2 points d'armure pour le prochain combat (ou 1h)	10 XP
Rang 3	3 points d'armure pour le prochain combat (ou 1h)	10 XP

Blasphème – Armure faible : Enlève des points d'armure selon le tableau ci-haut pour le prochain combat.

- Catégorie : contact/enchantement.
- Esquivable : Oui

Rang 1	Immunité aux effets magiques sur l'objet choisi pour le prochain combat (maximum 1h)	10 XP
Rang 2	Immunité aux effets magiques sur l'objet choisi pour les 2 prochains combats (maximum 2h)	10 XP
Rang 3	Immunité aux effets magiques sur l'objet choisi pour les 3 prochains combats (maximum 3h)	10 XP
Rang 4	Immunité aux effets magiques sur l'objet choisi pour les 4 prochains combats (maximum 4h)	10 XP
Rang 5	Immunité aux effets magiques sur l'objet choisi pour les 5 prochains combats (maximum 5h)	10 XP

Blasphème – Rune de paix : L'objet ne peut pas être utilisé en combat pour un nombre de combats selon le tableau ci-haut. Si l'objet est utilisé en combat, celui-ci brûle la partie du corps lui touchant, infligeant 1 point de dégât/10 secondes.

Note : si l'objet n'est pas apporté en combat, le combat ne compte pas dans le total du nombre de combats restants. **Peut être enlevé par dissipation de la magie**.

- Catégorie : enchantement/contact
- Esquivable : N/A

RUNE

D'INDESTRUCTIBILITÉ

Incantation : Par la gloire de [Nom du Dieu], permets-moi de rendre ce bouclier indestructible afin qu'il protège ton humble serviteur

Le clerc rend un bouclier indestructible pour le protéger.

- Catégorie : Enchantement/Contact
- Esquivable : N/A

Rang 5	Le bouclier devient indestructible pour le prochain combat (ou 1h)	10 XP
--------	--	-------

Blasphème – Rune d'effritement : Le bouclier n'a que 1 point de durabilité au prochain combat (ou 1h). ~~Peut être enlevé par dissipation de la magie.~~

- Catégorie : enchantement/contact
- Esquivable : N/A

PROPHÈTE : FESTIN DES HÉROS

Incantation : Ô [Nom du Dieu], entends ma prière et bénis ce repas afin qu'il nous apporte ta force, ta vitalité, ta sagesse et ton courage. Gloire à toi [Nom du Dieu].

Le prophète bénit le festin offert aux héros afin d'augmenter leur vitalité. Le miracle augmente la vie maximum des hommes l'ayant consommé en entier (portion individuelle). L'effet dure une heure.

~~Note. Le festin doit être préparé par un gourmet.~~

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	Augmente de 1 les points de vie au torse	20 XP
Rang 2	Augmente de 1 les points de vie au torse et de 1 aux membres	20 XP
Rang 3	Augmente de 2 les points de vie au torse et de 1 aux membres	20 XP

LUMIÈRE

Catalyseur : Amarile

ARME BÉNITE

Incantation : [Nom du Dieu], bénis cette arme afin de chasser les créatures du mal

Le clerc imbue une arme afin que celle-ci puisse infliger des dégâts bénits.

- Catégorie : Enchantement/Lumière
- Esquivable : N/A

Rang 1	La lame frappe bénit durant 1 combat (ou 1h)	10 XP
Rang 2	La lame frappe bénit durant 2 combats (ou 2h)	10 XP
Rang 3	La lame frappe bénit durant 3 combats (ou 3h)	10 XP
Rang 4	La lame frappe bénit durant 4 combats (ou 4h)	10 XP
Rang 5	La lame frappe bénit durant 5 combats (ou 5h)	10 XP

Blasphème – Arme maudite : La lame inflige des dégâts de nécrose selon un nombre de combats/rang du tableau ci-haut.

- Catégorie : enchantement/malédiction.
- Esquivable : N/A

DÉLIVRANCE DES MALÉDICTIONS

Incantation : Je t'implore [Nom du dieu], délivre cet être des forces obscures qui l'habitent, purifie son âme afin qu'il puisse vivre en paix.

Le clerc bénit la personne maudite et la délivre de sa malédiction. Ne peut être fait en combat. Permet de purifier le corps d'un zombie afin de le préparer à une éventuelle résurrection.

- Catégorie : Lumière/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Retire une malédiction	20 XP
--------	------------------------	-------

Blasphème – Malédiction accrue : Double l'effet ou la durée d'une malédiction. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie~~ ou *délivrance des malédictions*.

- Catégorie : malédiction/contact
- Esquivable : Oui

DISSIPATION DU MAL

Incantation : Par le pouvoir de [Nom du dieu], que ce(tte) [cible] soit purgé du mal qui en émane.

Le clerc dissipe l'énergie maléfique qui émane ~~d'une personne ou~~ d'un objet. Il ne peut pas annuler une malédiction. Le ou les effets doivent être en effets durant plus de 30 secondes pour qu'ils soient sujets à être affectés par *dissipation du mal*. Ne permet pas de retirer la corruption d'une personne.

- Catégorie : Lumière/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Dissipe les effets corrompteurs ou de contact durant 1 minute	10 XP
Rang 2	Dissipe les effets corrompteurs ou de contact durant 2 minutes	10 XP
Rang 3	Dissipe les effets corrompteurs ou de contact durant 3 minutes	10 XP
Rang 4	Dissipe les effets corrompteurs ou de contact durant 4 minutes	10 XP
Rang 5	Dissipe les effets corrompteurs ou de contact durant 5 minutes	10 XP

Blasphème – Invocation du mal : Double les effets corrompteurs pour la durée déterminée dans le tableau ci-haut. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ *dissipation du mal*.

- Catégorie : corruption/contact
- Esquivable : Oui

LUMIÈRE

Incantation : Par les pouvoirs qui m'ont été conférés par [Nom du Dieu], je demande que la lumière perce la noirceur et chasse les créatures des ténèbres.

Le clerc éclaire partout autour de lui à l'aide d'une lumière obligatoirement bleue (acétate). Permet de dissiper le miracle Ténèbres. La lumière repousse les créatures des ténèbres comme les morts-vivants et les démons.

Note : Ce sort peut être dissipé par un miracle de *Ténèbres* ou le sort *dissipation de la magie*. La lumière vient des mains du clerc (la lumière doit obligatoirement être tenue par le clerc à deux mains).

- Catégorie : Lumière
- Esquivable : N/A

Rang 1	La lumière perdure 15 sec	10 XP
Rang 2	La lumière perdure 30 sec	10 XP
Rang 3	La lumière perdure 1 min	10 XP

Blasphème – Ténèbres : Voir miracle *Ténèbres*. Le coût est celui du miracle *Ténèbres*.

- Catégorie : ténèbres.
- Esquivable : Oui

PROPHÈTE : BANISSEMENT

Incantation : Ta place n'est pas ici, tu n'es que dérangement pour nous. [Nom du dieu] te renvoie d'où tu viens.

Avec ce miracle, le prophète peut bannir la forme corporelle d'une créature extraplanaire d'origine maléfique instantanément. Pour ce faire, il devra poser la main sur sa cible et réciter son incantation. La créature ne récupérera sa forme corporelle que le GN suivant.

- Catégorie : Conjuración/Lumière/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Permet de bannir un mort-vivant : zombie, squelette, etc.	15 XP
Rang 2	Permet de bannir un spectre	15 XP
Rang 3	Permet de bannir une ombre	15 XP
Rang 4	Permet de bannir une créature ténébreuse	15 XP
Rang 5	Permet de bannir un démon véritable	15 XP

MORT

Catalyseur : Plume de Corbeau (feuille)

FAUSSE MORT

Incantation : Au puissant(e) [Nom du Dieu], protège-moi dans ton étreinte froide et silencieuse

Le clerc peut, par ce miracle, se mettre dans un état entre la vie et la mort. Son cœur arrête de battre et sa peau devient blanche et froide. Il tombe dans un coma profond, comme gelé dans le temps. Il ne se réveille qu'à la fin du sort, peu importe ce qui se passe. Il revient à lui avec violence. Tout au long du miracle, il n'a conscience de rien. En contre-partie, le clerc ne peut être **blessé ou** achevé et ne peut mourir des effets d'hémorragie ou de poison, ces effets étant en suspens. Cet état de stase peut être utilisé pour éviter une exécution ou pour donner du temps supplémentaire aux alliés afin de trouver un moyen de guérir l'affliction mortelle affligeant le clerc. Une décapitation outrepassera les effets de ce miracle.

- Catégorie : Enchantement/Contact
- Esquivable : N/A

Rang 1	Dure 5 minutes	10 XP
Rang 2	Dure 10 minutes	10 XP
Rang 3	Dure 20 minutes	10 XP
Rang 4	Dure 30 minutes	10 XP
Rang 5	Dure 40 minutes	10 XP

Blasphème – Fausse vie : Le blasphémateur peut donner à un cadavre frais une fausse vie. Des battements de cœur, un souffle, mais le corps reste mort malgré tout.

- Catégorie : Enchantement/contact
- Esquivable : N/A

MASQUE DE MORT

Incantation : Au [Nom du Dieu], permets-moi de revêtir l'essence de la mort afin de dissimuler ma présence face aux créatures de l'au-delà.

Le clerc modifie son aura vitale et berne les morts-vivants qui le prendront pour l'un des leurs pourvu que celui-ci ne les attaque pas.

Vision Vraie et Détection des Illusions percent à jour le masque de mort.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

MALADIE

Incantation : [Nom du Dieu], sème cette peste chez les faibles et les incroyants

Le clerc crée une maladie magique qui affecte sa ou ses cibles durant un temps déterminé. La force de la maladie est déterminée par le rang du miracle. La maladie magique cause des vomissements, de graves maux de ventre et un affaiblissement total. La personne malade ne veut plus combattre, mais elle se défendra si elle est attaquée. Elle ne récupère plus naturellement et, si elle est guérie soit magiquement ou par une potion, elle ne reprend que la moitié du soin prodigué. La maladie peut être retirée avec ~~dissipation de la magie ou~~ délivrance des malédictions

Note : la victime contamine les personnes qui la touchent, que ce soient des amis ou des ennemis, mais ceux contaminés ne sont pas contagieux à leur tour.

- Catégorie : Malédiction/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Dure 30 minutes	10 XP
Rang 2	Dure 60 minutes	10 XP
Rang 3	Dure 90 minutes	10 XP
Rang 4	Dure 120 minutes	10 XP
Rang 5	Dure 180 minutes	10 XP

Blasphème – Masque de vie : Le

blasphémateur modifie l'aura et l'apparence d'un mort-vivant afin qu'il ait l'air vivant. La durée suit le tableau ci-haut. Vision Vraie et Détection des Illusions percent à jour le masque de vie.

- Catégorie : Enchantement/contact.
- Esquivable : Oui

Rang 1	La victime contamine 1 personne et cela dure 30 minutes	15 XP
Rang 2	La victime contamine 2 personnes et cela dure 30 minutes	15 XP
Rang 3	La victime contamine 3 personnes et cela dure 30 minutes	15 XP
Rang 4	La victime contamine 4 personnes et cela dure 30 minutes	15 XP
Rang 5	La victime contamine 5 personnes et cela dure 30 minutes	15 XP

Blasphème – Guérison des maladies :

- Catégorie : guérison/contact.
- Esquivable : Oui

Rang 1	Guérit une victime de la fièvre	15 XP
Rang 2	Guérit une victime de la dysenterie	15 XP
Rang 3	Guérit une victime de la fièvre typhoïde	15 XP
Rang 4	Guérit une victime de la croup	15 XP
Rang 5	Guérit une victime de la suette	15 XP

FORME SPECTRALE

Incantation : Je ne fais qu'un avec la mort, car la mort ne fait qu'un avec moi. [Nom du Dieu], permets-moi

Le clerc prend une forme éthérée grâce à laquelle il ne fait que partiellement partie de notre plan d'existence. Sous cette forme, il ne peut rien faire à part qu'observer ; il ne lui est pas possible de lancer un autre miracle tant que les effets ne sont pas terminés. Il est invisible aux yeux des autres joueurs et ne fait aucun son. Le clerc pourra emprunter les portes réservées à cet effet et de secours afin de pénétrer dans les bâtiments.

Note : Ce miracle peut être utilisé pour « passer à travers » d'individus bloquant l'accès à un endroit précis (ex. : un escalier étroit). Ces individus doivent être informés, car ils ressentent un frisson parcourir leur corps lorsque le clerc les traverse. Un chaman devra aussi être avisé qu'il ressent la présence de l'esprit. La compétence *évocation* du ritualiste obligera le clerc à sortir de son état.

- Catégorie : Altération/Mort
- Esquivable : N/A

PROPHÈTE : MALÉDICTION CADAVÉRIQUE

Incantation : Par le jugement de [Nom du Dieu], tu revêtiras ta vraie forme la nuit tombée, car ton cœur est aussi froid et mort que celui d'une créature de l'au-delà.

Le prophète maudit quelqu'un en vie pour que, la nuit seulement, ce dernier prenne l'apparence de la créature de son choix (mort-vivant, goule, spectre ou fantôme). Celui-ci subit ainsi toutes les forces et les faiblesses de la créature. Seul un miracle de *délivrance des malédictions* peut retirer cette puissante malédiction.

Note : Le joueur maudit doit se rendre à la cabane d'animation au coucher du soleil.

- Catégorie : Malédiction/Mort/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Dure 1 minute	15 XP
Rang 2	Dure 2 minutes	15 XP
Rang 3	Dure 3 minutes	15 XP
Rang 4	Dure 4 minutes	15 XP
Rang 5	Dure 5 minutes	15 XP

Blasphème – Forme corporel :

Le blasphémateur peut rendre un spectre ou une personne en forme spectrale physiquement tangible. Ceux-ci ne peuvent plus passer à travers les objets et sont vulnérables aux attaques physiques.

- Le blasphémateur doit se trouver à moins de 1m de sa cible.
- Catégorie : Altération/Mort
- Esquivable : Non

Rang 1	Atteint les personnes de moins de 1 de constitution	20 XP
Rang 2	Atteint les personnes de moins de 2 de constitution	15 XP
Rang 3	Atteint les personnes de moins de 3 de constitution	15 XP
Rang 4	Atteint les personnes de moins de 4 de constitution	15 XP
Rang 5	Atteint les personnes de moins de 5 de constitution	15 XP

NATURE

Catalyseur : Ambre

ENCHEVÊTREMENT

Incantation : Par le pouvoir de la terre et des plantes, soit empêtré, stoppé et que les ronces te tiennent en place. [Nom du Dieu], permets-moi.

Le clerc convoque des lianes, des ronces et d'énormes racines qui viennent retenir l'ennemi. **Le clerc ne doit pas se trouver dans un bâtiment.** Un personnage très fort peut briser les plantes qui le retiennent ou un allié pourra couper les plantes à l'aide d'une arme tranchante en 5 secondes. Les ronces retiennent les bras et les armes de la cible qui ne peut que parler et bouger la tête. Note : Si le personnage enchevêtré est attaqué et subit des dégâts, les plantes qui le retiennent seront endommagées et ne seront plus en mesure de le retenir.

- Catégorie : Nature
- Esquivable : Oui

PEAU D'ÉCORCE

Incantation : [Nom du Dieu], octroie-moi la solidité des arbres afin de me protéger des armes.

Le clerc invoque une armure naturelle sur sa peau afin de se protéger davantage des attaques. Les effets du miracle ne sont pas guérissables et ne peuvent être appliqués que sur le clerc lui-même.

- Catégorie : Nature
- Esquivable : N/A

Rang 1	Enchevêtre une personne durant 20 secondes. Prend 1 de force pour se libérer	15 XP
Rang 2	Enchevêtre une personne durant 30 secondes. Prend 2 de force pour se libérer	10 XP
Rang 3	Enchevêtre une personne durant 40 secondes. Prend 3 de force pour se libérer	10 XP
Rang 4	Enchevêtre une personne durant 50 secondes. Prend 4 de force pour se libérer	10 XP
Rang 5	Enchevêtre une personne durant 60 secondes. Prend 5 de force pour se libérer	10 XP

Blasphème – Domination naturelle :

Permet de se libérer d'un enchevêtrement ; diminue le temps d'un enchevêtrement de façon égale au tableau ci-haut.

- Le blasphémateur doit se trouver à moins de 5m de la cible.
- Catégorie : nature
- Esquivable : Non

Rang 1	Octroie 1 PV aux membres ou au torse	10 XP
Rang 2	Octroie 1 PV aux membres et au torse	10 XP
Rang 3	Octroie 2 PV aux membres et au torse	15 XP

Blasphème – Peau de feuilles : Réduit, selon le tableau ci-haut, les PV aux membres et/ou au torse de la victime pour le prochain combat (ou 1h). Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ délivrance des malédictions.

- Catégorie : contact/nature/malédiction
- Esquivable : Oui

RACINES PROFONDES

Incantation : Puissent mes jambes être aussi fortes que les plus anciennes racines. [Nom du Dieu], permets-moi.

Le clerc invoque des racines sur ses pieds afin que celles-ci l'ancrent dans le sol lorsqu'il se tient immobile, lui permettant ainsi de demeurer stable sur ses jambes.

- Catégorie : Nature
- Esquivable : N/A

RENOUVEAU

Incantation : Comme le printemps arrive après l'hiver, mes blessures guériront. [Nom du Dieu], permets-moi.

Le clerc invoque les esprits de la nature afin de guérir ses blessures.

- Catégorie : Guérison/Nature
- Esquivable : N/A

PROPHÈTE : ALLIÉ FÉÉRIQUE

Incantation : Rituel religieux de cinq minutes minimum, laissé au choix du clerc

Le prophète convoque un feu follet afin que celui-ci le protège contre les sortilèges de types élémentaires en les renvoyant automatiquement au lanceur. Le feu follet sera représenté par un bâton luminescent bleu qui devra être accroché sur un endroit du corps du clerc. La seule manière d'éliminer le feu follet est de lui infliger des dégâts magiques : pour ce faire, un coup magique doit être porté au clerc et l'attaquant doit préciser que le coup est porté au feu follet.

- Catégorie : Invocation/Nature
- Esquivable : N/A

Rang 1	Résiste l'effet de 1 projection/croc-en-jambe au prochain combat (ou 1h)	10 XP
Rang 2	Résiste l'effet de 2 projection/croc-en-jambe au prochain combat (ou 2h)	10 XP
Rang 3	Résiste l'effet de 3 projection/croc-en-jambe au prochain combat (ou 3h)	10 XP

Blasphème – Racines nuisibles : La victime n'est plus en mesure de courir pour un temps de 10 secondes/rang. 3 rangs disponibles.

- Catégorie : nature/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Rend 1 PV au torse et à 1 membre au choix à soi-même	10 XP
--------	--	-------

Blasphème – Déclin : Inflige 1 dégât au torse et à 1 membre touché par le clerc.

- Catégorie : nature/contact/destruction
- Esquivable : Oui

Rang 1	Le feu follet possède 1 PV magique	20 XP
Rang 2	Le feu follet possède 2 PV magiques	15 XP
Rang 3	Le feu follet possède 3 PV magiques	15 XP
Rang 4	Le feu follet possède 4 PV magiques	15 XP
Rang 5	Le feu follet possède 5 PV magiques	15 XP

OCCULTE

Catalyseur : Survenante

DISCUSSION D'UN

AUTRE MONDE

Incantation : [Nom du Dieu],
permets-moi de communier avec
l'esprit de ce mort.

Le clerc arrive à poser des questions au mort sur sa vie auxquelles il ne peut mentir. Pour ce faire, le clerc doit avoir sa main posée sur le corps du mort en question. Ce miracle ne fonctionne pas sur les spectres et autres esprits. Ce miracle permet également de communiquer avec une personne morte depuis longtemps en le lançant au cimetière **en détarrant le corps au besoin.**

- Catégorie : Occulte/contact
- Esquivable : N/A

ESPRIT VENGEUR

Incantation : Que les mains froides des morts t'agrippent, par la volonté de [Nom du Dieu].

Le clerc invoque un esprit défunt qui agrippe un membre de sa victime pour l'immobiliser. La cible pourra continuer de se battre, mais ne pourra pas se déplacer ni esquiver. Le clerc doit se trouver à moins de 5 mètres de sa cible et lui dire : « esprit vengeur, ton/ta [membre] est immobilisé X secondes ».

- Catégorie : Conjuration/Occulte
- Esquivable : Non

Rang 1	1 question se répondant par oui ou non	10 XP
Rang 2	2 questions se répondant par oui ou non	10 XP
Rang 3	2 questions comprenant des réponses complètes	20 XP

Blasphème – Altération des souvenirs : Le blasphémateur manipule l'esprit d'un mort pour altérer certains détails de 1 ou 2 souvenirs selon le rang (un souvenir égalant à un événement particulier. Ex. : discussion, combat, torture, marche). Au rang 3, il est en mesure de complètement altérer un souvenir. **Peut être retiré avec délivrance des malédictions.**

Ex. : au rang 3, la victime s'est fait attaquer par le blasphémateur, puis torturer, mais aura comme souvenir d'avoir mangé et bu avec le blasphémateur de façon conviviale.

- Catégorie : occulte/contact
- Esquivable : N/A

Rang 1	Dure 10 secondes	10 XP
Rang 2	Dure 20 secondes	10 XP
Rang 3	Dure 30 secondes	10 XP
Rang 4	Dure 40 secondes	10 XP
Rang 5	Dure 60 secondes	15 XP

Blasphème – Membre spectral : Le membre visé de la victime devient spectral ; les lois physiques ne s'appliquent plus. Il n'est plus en mesure de marcher sur la jambe touchée ou de tenir un objet dans la main atteinte. En contrepartie, le membre est insensible aux dégâts. La durée du blasphème suit le tableau ci-haut. **Peut être retiré avec délivrance des malédictions.**

- Catégorie : occulte/altération/contact
- Esquivable : Oui

POSSESSION MINEURE

Incantation : Rituel tribal de cinq minutes au minimum, laissé au choix du clerc

Le clerc convoque un esprit afin que celui-ci possède le corps de la cible. Ce miracle sert à contrôler l'hôte qui suivra les directives du clerc. Pour ce faire, le clerc doit poser sa main sur la tête de sa cible et réciter son incantation. Ce miracle ne peut être réalisé en combat. La compétence *exorcisme* et le *délivrance des malédictions* ~~sort dissipation de la magie~~ peuvent retirer les effets du miracle. La possession dure 20 minutes.

- Catégorie : Possession/contact
- Esquivable : Oui

REGARD SPECTRAL

Incantation : Par le pouvoir des esprits, soit imbué (nom de la cible). Regarde le monde avec leurs yeux

Le clerc octroie à la cible la capacité de voir les esprits et autres créatures sous forme éthérée.

- Catégorie : Enchantement/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

Blasphème – Protection spirituelle :

L'esprit possédant la personne ne la contrôle pas, mais la prémunit contre les possessions. La force mentale de l'esprit est égale au rang du blasphème. La possession dure 20 minutes.

- Catégorie : possession/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Dure 10 minutes	10 XP
Rang 2	Dure 20 minutes	10 XP
Rang 3	Dure 30 minutes	10 XP

Blasphème – Vision de l'éther : La victime ne fait plus la différence entre le monde physique et le monde éthéré et croira que tous ceux qu'elle croise sont en fait des spectres ou autres esprits. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ *délivrance des malédictions*.

- Catégorie : malédiction/contact
- Esquivable : Oui

PROPHÈTE : RETOUR DE L'ÂME

Incantation : Rituel tribal de cinq minutes au minimum, laissé au choix du prophète

Le prophète est capable, par sa foi et sa relation avec les esprits des morts, de ramener l'esprit d'un défunt parmi les vivants. Pour ce faire, le prophète a besoin d'un corps en bon état et frais, de préférence celui de la personne qu'il tente de ramener, mais pas obligatoirement. À la fin de son rituel, l'âme du défunt sera transférée dans son nouveau corps et ramenée à la vie. Ce miracle ne peut être fait qu'une fois par personnage et doit être performé durant le GN de la mort permanente du personnage dont on tente de ramener l'esprit.

Note : le rituel doit être supervisé par un animateur.

- Catégorie : Guérison
- Esquivable : N/A

Rang 5	Le prophète invoque l'âme du défunt d'entre les morts afin de la guider vers un nouveau corps	25 XP
--------	---	-------

ORDRE

Catalyseur : Pépite d'argent

ARRESTATION

Incantation : C'est par la volonté de [Nom du dieu] que vous êtes en état d'arrestation

Le clerc force la volonté de son dieu sur l'individu mis en garde à vue. Le personnage suivra le clerc durant 10 minutes. Le miracle est interrompu si le clerc ou les individus le suivant attaquent la cible. Le clerc devra poser la main sur sa cible et réciter son incantation. Ce miracle ne peut pas être effectué en combat.

- Catégorie : Charme/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

Blasphème – Fausses accusations : Le blasphémateur accuse la victime d'avoir outrepassé la loi et la victime, si elle a moins de force mentale que le rang du blasphème, se croira coupable pour 10 minutes.

- Catégorie : charme/contact.
- Esquivable : Oui

BRAS DE LA JUSTICE

Incantation : Que le jugement de [Nom du dieu] s'abatte sur toi!

Le clerc invoque le courroux de son dieu afin qu'il pose son jugement sur les hors-la-loi. Ce miracle ne peut être utilisé que contre des individus violant les lois de la région d'origine du clerc ou les lois locales. Le clerc ne peut pas utiliser ce sort en se basant sur des suppositions ; le meilleur moyen est de prendre le coupable en flagrant délit.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

CHAÎNE DE LA JUSTICE

Incantation : [Nom du dieu], garde cet homme en place pour qu'il fasse face à la justice.

Le clerc crée des chaînes lumineuses autour des mains du prisonnier qui viennent s'ancrer au sol. Un personnage assez fort pourra briser les liens. Sinon, il peut demander l'aide d'autres personnes. Le clerc ne peut enchaîner que quelqu'un ayant commis un crime selon les critères religieux du clerc. Ce miracle ne peut pas être effectué en combat.

- Catégorie : Altération/Ordre/contact
- Esquivable : Oui

VÉRITÉ

Incantation : [Nom du dieu], empêche cet être de prononcer quelconque mensonge, je t'en implore.

Le clerc peut maudire un individu afin qu'aucun mensonge ne puisse sortir de sa bouche. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ délivrance des malédictions. Le clerc doit poser sa main sur la bouche de sa cible. La cible peut cependant décider de garder le silence afin de ne pas révéler ses secrets. Ce miracle n'impose pas à la victime de répondre aux questions.

- Catégorie : Altération/Ordre/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	+1 dégât sur le premier coup porté	10 XP
--------	------------------------------------	-------

Blasphème – Bras de l'injustice : Lorsque le blasphémateur frappe un représentant des forces de l'ordre, il obtient un bonus de +1 dégât au premier coup porté.

- Catégorie : enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	Nécessite 1 de force pour se libérer	15 XP
Rang 2	Nécessite 2 de force pour se libérer	10 XP
Rang 3	Nécessite 3 de force pour se libérer	10 XP
Rang 4	Nécessite 4 de force pour se libérer	10 XP
Rang 5	Nécessite 5 de force pour se libérer	10 XP

Blasphème – Évasion de la loi : Le blasphémateur peut défaire n'importe quel lien, les siens ou ceux de ses alliés, requérant une force selon les rangs ci-haut.

- Catégorie : altération/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Dure 30 minutes	15 XP
Rang 2	Dure 1 heure	10 XP
Rang 3	Dure 1 heure 30 minutes	10 XP
Rang 4	Dure 2 heures	10 XP
Rang 5	Dure 2 heures 30 minutes	10 XP

Blasphème – Mensonge : La victime ne peut dire que des mensonges. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ délivrance des malédictions.

- Catégorie : malédiction/contact
- Esquivable : Oui

PROPHÈTE : REMORS

Incantation : Le prophète devra énumérer les actes criminels que l'accusé a commis hors de tout doute, puis devra réciter : « Le jugement de [Nom du Dieu] se pose sur toi, tu devrais avoir honte. Repends-toi et accepte de servir l'ordre et la justice en son nom! »

La cible se sentira terriblement coupable de ses actes. Le miracle affecte tous ceux ayant une personnalité/**charisme** égale ou inférieure à celle du prophète. ~~Dissipation de la magie peut retirer les effets du miracle sur l'esprit de la personne.~~ Ne peut être fait en combat..

- Le prophète devra se trouver à moins de 5m de sa cible.
- Catégorie : Mental
- Esquivable : Non

Rang 1	La cible acceptera pleinement ses actes et les sentences qui y sont associées sans résister	20 XP
Rang 2	La cible ne commettra plus aucun crime dans la mesure du raisonnable (pourra défendre un allié), advenant que la sentence de ses crimes n'ait pas été la mort	15 XP
Rang 3	La cible coopérera afin d'aider le prophète dans sa lutte contre le crime si celui-ci lui offre	15 XP

PROTECTION

Catalyseur : tête de flèche en acier

PROTECTION CONTRE LES MALADIES

Incantation : Je t'implore [Nom du Dieu], aide-moi à contenir ce fléau.

Le clerc peut se prémunir de la contamination des maladies lorsqu'il tente de contenir une épidémie. Il peut aussi empêcher les malades de contaminer d'autres personnes. Le clerc doit avoir un contact physique avec la cible afin de lui octroyer la protection. Si le clerc octroie sa protection à un malade, celui-ci n'est plus contagieux pour toute la durée du miracle.

- Catégorie : Protection/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Immunité aux maladies durant 30 min.	10 XP
Rang 2	Immunité aux maladies durant 60 min.	10 XP
Rang 3	Immunité aux maladies durant 90 min.	10 XP
Rang 4	Immunité aux maladies durant 120 min.	10 XP
Rang 5	Immunité aux maladies durant 180 min.	10 XP

- **Blasphème – Contagion** : La victime devient contagieuse selon les mêmes effets par rang du miracle *Maladie*. Ne donne pas une maladie à la victime. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou délivrance des malédictions.~~
- Catégorie : malédiction/contact
- Esquivable : Oui

PROTECTION CONTRE LES MALÉDICTIONS

Incantation : Je t'implore [Nom du Dieu], protège-moi (cette personne) des forces maléfiques de ce monde.

Le clerc peut se prémunir des malédictions ou octroyer cette protection à un autre individu. Le clerc doit avoir un contact physique avec la cible afin de lui octroyer la protection.

- Catégorie : Protection/contact
- Esquivable : Oui

PROTECTION CONTRE LES ÉNERGIES DESTRUCTRICES

Incantation : Je t'implore [Nom du Dieu], protège-moi (cette personne) des forces destructrices qui nous acculent.

Le clerc peut prémunir un individu des dégâts reçus par une énergie destructrice choisie, magique ou non, soit : l'arcane, le feu, le froid, la foudre, l'acide. Le personnage possédant cette protection sera immunisé aux effets négatifs de l'énergie choisie.

Exemple : Acide - le personnage ne sera pas affecté par l'effet de douleur atroce de l'acide. Le clerc doit avoir un contact physique avec la cible afin de lui octroyer la protection.

Note : Un coup porté par une arme au corps-à-corps effectuera les dégâts de l'arme sans son effet ajouté.

- Catégorie : Protection/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Immunité aux malédictions, 30 min.	10 XP
Rang 2	Immunité aux malédictions, 60 min.	10 XP
Rang 3	Immunité aux malédictions, 90 min.	10 XP
Rang 4	Immunité aux malédictions, 120 min.	10 XP
Rang 5	Immunité aux malédictions, 180 min.	10 XP

Blasphème – Vulnérabilité aux malédictions : Double le temps ou l'effet d'une malédiction reçue. La victime est vulnérable pour un temps suivant le tableau ci-haut. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ délivrance des malédictions.

- Catégorie : malédiction/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Immunité aux effets négatifs du type choisi. Réduit de 1 dégât les attaques du type d'énergie choisie durant 30 min, minimum 0.	10 XP
Rang 2	Immunité aux effets négatifs du type choisi. Réduit de 1 dégât les attaques du type d'énergie choisie durant 60 min, minimum 0.	10 XP
Rang 3	Immunité aux effets négatifs du type choisi. Réduit de 1 dégât les attaques du type d'énergie choisie durant 90 min, minimum 0.	10 XP
Rang 4	Immunité aux effets négatifs du type choisi. Réduit de 1 dégât les attaques du type d'énergie choisie durant 120 min, minimum 0.	10 XP
Rang 5	Immunité aux effets négatifs du type choisi. Réduit de 1 dégât les attaques du type d'énergie choisie durant 180 min, minimum 0.	10 XP

Blasphème – Vulnérabilité aux énergies destructrices : Augmente de 1 les dégâts du type choisi selon le temps du tableau ci-haut. Peut être retiré avec ~~dissipation de la magie ou~~ délivrance des malédictions.

- Catégorie : malédiction/contact
- Esquivable : Oui

RÉTRIBUTION

Incantation : Par le pouvoir de [Nom du Dieu], je demande protection et soutien. Que ceux qui s'opposent à ta volonté soient châtiés par ta divine rétribution.

Par ce miracle, le clerc repousse le premier agresseur venu s'attaquer à lui. Une force divine lui assène un brutal coup qui le projette par terre dès que le clerc reçoit un coup (**la cible tombe sur les fesses**).

Note importante : Le clerc reçoit tout de même les dégâts de l'attaque portée par l'agresseur.

- Catégorie : Enchantement/Protection
- Esquivable : N/A

PROPHÈTE : SANCTUAIRE

Incantation : Je t'implore [Nom du Dieu], donne-moi la force de résister à ceux qui me veulent du mal en m'accordant ta bénédiction et ta protection.

Le prophète crée autour de lui un bouclier divin. Il ne peut recevoir aucune attaque ou effet physique et magique en provenance de l'extérieur à l'intérieur de celui-ci. Le bouclier a un mètre de rayon et, si le prophète en sort, il n'est plus protégé. **Ne traverse pas les obstacles matériels (murs, portes, etc.)**

Il peut faire entrer un nombre de personnes bien défini à l'intérieur de son sanctuaire. Seul le sort *dissipation de la magie* rang 5 peut dissiper le bouclier.

- Catégorie : Protection
- Esquivable : N/A

Rang 1	La cible est projetée au sol	10 XP
Rang 2	La cible subit 1 dégât au membre ayant porté le coup et est projetée au sol	10 XP
Rang 3	La cible subit 2 dégâts au membre ayant porté le coup et est projetée au sol	10 XP
Rang 4	La cible subit 3 dégâts au membre ayant porté le coup et est projetée au sol	10 XP
Rang 5	La cible subit 4 dégâts au membre ayant porté le coup et est projetée au sol	10 XP

Blasphème – Acharnement : La victime est projetée au sol au premier coup reçu **de la part du clerc** et reçoit les dégâts en fonction du tableau ci-haut. Les dégâts reçus sont portés à la zone ayant reçu le coup. Peut être retiré avec *dissipation de la magie* ~~ou~~ *délivrance des malédictions*.

- Catégorie : malédiction/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Dure une minute, une personne incluse	15 XP
Rang 2	Dure deux minutes, deux personnes incluses	15 XP
Rang 3	Dure trois minutes, trois personnes incluses	15 XP
Rang 4	Dure quatre minutes, quatre personnes incluses	15 XP
Rang 5	Dure cinq minutes, cinq personnes incluses	15 XP

TÉNÈBRES

Catalyseur : Crépuscule

AFFAIBLISSEMENT

Incantation : Par la toute-puissance de [Nom du Dieu], je te maudis.

Puisse chacun de tes pas n'être que lamentation et désespoir!

Le clerc diminue les capacités d'un individu tant que celui-ci n'a pas été délivré de la malédiction. Pour ce faire, le clerc doit poser sa main sur sa cible afin de la maudire. Seul le miracle *délivrance des malédictions* peut retirer les effets de ce miracle.

- Catégorie : Malédiction/Ténèbres/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Diminue de 1 une caractéristique choisie par le clerc, minimum 0	20 XP
Rang 2	Diminue de 2 une caractéristique choisie par le clerc, minimum 0	20 XP
Rang 3	Diminue de 3 une caractéristique choisie par le clerc, minimum 0	20 XP
Rang 4	Diminue de 4 une caractéristique choisie par le clerc, minimum 0	20 XP
Rang 5	Diminue de 5 une caractéristique choisie par le clerc, minimum 0	20 XP

Blasphème – Amplification : Le

blasphémateur amplifie une caractéristique de 1 pour le prochain combat (durée 1h) pour un nombre de personnes défini en fonction du rang. Le blasphémateur a 10 secondes à la fin de son incantations afin de toucher ses cibles.

- Catégorie : enchantement/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Augmente de 1 une caractéristique choisie par le blasphémateur à 1 personne	15 XP
Rang 2	Augmente de 1 une caractéristique choisie par le blasphémateur à 2 personnes	15 XP
Rang 3	Augmente de 1 une caractéristique choisie par le blasphémateur à 3 personnes	15 XP
Rang 4	Augmente de 1 une caractéristique choisie par le blasphémateur à 4 personnes	15 XP
Rang 5	Augmente de 1 une caractéristique choisie par le blasphémateur à 5 personnes	15 XP

CÉCITÉ

Incantation : Que l'insolence qui emplit tes yeux disparaisse et soit remplacée par le néant. [Nom du Dieu], permets-moi.

Le clerc rend une personne aveugle pour un temps déterminé. La victime ne peut plus se battre, elle ne voit plus rien. Pour ce faire, celui-ci doit poser sa main sur les **épaules** de sa victime en récitant son incantation. Cette malédiction peut être défaire par le miracle *délivrance des malédictions*.

- Catégorie : Malédiction/Ténèbres/contact
- Esquivable : Oui

PHOTOPHOBIE

Incantation : Que par la volonté de [Nom du Dieu], tu sois maudit. Que tes yeux soient incapables de supporter quelconque lumière, que tu te caches du soleil que tu as autrefois admiré et puisses-tu ne connaître que les ténèbres!

Le clerc maudit sa cible en posant sa main sur celle-ci. La victime sera alors apeurée à la vue de toute source de lumière vive telle que le soleil, un feu ou une lampe. Ce miracle peut être retiré avec le miracle *délivrance des malédictions*.

- Catégorie : Malédiction/Ténèbres/contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Dure 10 minutes	15 XP
Rang 2	Dure 15 minutes	10 XP
Rang 3	Dure 20 minutes	10 XP
Rang 4	Dure 25 minutes	10 XP
Rang 5	Dure 30 minutes	10 XP

Blasphème – Vision vraie : Voir sort *Vision vraie*. Le coût en XP et la durée du blasphème suivent le tableau **du sort Vision Vrai**. Ne peut être incanté que sur le blasphémateur.

- Catégorie : enchantement.
- Esquivable : N/A

Rang 1	Affecte les cibles qui ont moins de 1 de constitution pour 30 min	15 XP
Rang 2	Affecte les cibles qui ont moins de 2 de constitution pour 30 min	10 XP
Rang 3	Affecte les cibles qui ont moins de 3 de constitution pour 30 min	10 XP
Rang 4	Affecte les cibles qui ont moins de 4 de constitution pour 30 min	10 XP
Rang 5	Affecte les cibles qui ont moins de 5 de constitution pour 30 min	10 XP

Blasphème – Nyctophobie : La victime devient terrifiée de la noirceur et fuira vers la source de lumière la plus proche lorsqu'il se retrouve dans le noir/obscurité. Peut être retiré avec *délivrance des malédictions*. Suit les mêmes constantes que le tableau ci-haut.

- Catégorie : malédiction/ténèbres/contact
- Esquivable : Oui

TÉNÈBRES

Incantation : Par ta puissance [Nom du Dieu], que cet/ces êtres sombrent dans la nuit, que la lumière quitte son/leurs cœur/s jusqu'à ce qu'il/s désespère/nt.

Ce miracle permet de rendre aveugle une personne durant un temps déterminé et surtout annuler un miracle *lumière*. Le clerc doit dire à haute voix: "ténèbres" et pointer du doigt les personnes atteintes. Le miracle a une portée de 5 mètres.

- Catégorie : Altération/Ténèbres
- Esquivable : Non

PROPHÈTE : VOILE TÉNÉBREUX

Incantation : [Nom du Dieu], montre-nous ton art, laisse-nous utiliser ton pouvoir afin de nous dissimuler dans les ténèbres.

Le prophète confère à ses alliés le pouvoir de se dissimuler dans les ténèbres. Si l'individu attaque une personne, celui-ci redevient visible comme pour *l'invisibilité*. À la différence du sort *d'invisibilité*, le voile ténébreux est indélectable même avec *odrat*. Par contre *vision vraie* sera capable de percer le voile. La seule manière de retirer le voile d'un individu est d'utiliser le miracle *lumière*.

Note : Ce miracle doit être utilisé la nuit dans l'obscurité. Les cibles du miracles doivent lever le poing et spécifier à ceux qui leur demandent si ils sont repérés ou non par l'habileté utilisée.

- Catégorie : Altération/Ténèbres
- Esquivable : N/A

Rang 1	Une personne durant 5 secondes	15 XP
Rang 2	Une personne durant 10 secondes	20 XP
Rang 3	Deux personnes durant 10 secondes	15 XP
Rang 4	Deux personnes durant 15 secondes	20 XP
Rang 5	Trois personnes durant 15 secondes	15 XP

Blasphème - Lumière : Voir le miracle *Lumière*. Le coût est celui du miracle *Lumière*.

- Catégorie : lumière
- Esquivable : N/A

Rang 1	1 minute pouvant être séparée équitablement entre 5 personnes	15 XP
Rang 2	2 minutes pouvant être séparées équitablement entre 5 personnes	15 XP
Rang 3	3 minutes pouvant être séparées équitablement entre 5 personnes	15 XP
Rang 4	4 minutes pouvant être séparées équitablement entre 5 personnes	15 XP
Rang 5	5 minutes pouvant être séparées équitablement entre 5 personnes	15 XP



SORTILÈGES TIERS 1

ALTÉRATION

Catalyseur : Améthyste

Signe de main : Arcane

ARME MAGIQUE

Incantation : Maolim Jimasor Loran Gander

Le magicien enchante l'arme de son choix afin qu'elle occasionne des dégâts magiques. Certaines créatures ne sont vulnérables qu'aux armes magiques. Une arme magique ne peut être brisée ou altérée par la magie.

- Catégorie : Enchantement/Altération
- Esquivable : N/A

Rang 1	L'arme inflige des dégâts magiques pour le prochain combat ou 1h	10 XP
Rang 2	L'arme inflige des dégâts magiques pour les 2 prochains combats ou 2h	10 XP
Rang 3	L'arme inflige des dégâts magiques pour les 3 prochains combats ou 3h	10 XP
Rang 4	L'arme inflige des dégâts magiques pour les 4 prochains combats ou 4h	10 XP
Rang 5	L'arme inflige des dégâts magiques pour les 5 prochains combats ou 5h	10 XP

ARMURE DE MAGE

Incantation : Maolim Jimasor Famalim Gander

Le magicien enchante ses propres vêtements afin qu'ils lui procurent une défense contre les attaques de ses ennemis. L'incantateur doit posséder un vêtement d'une pièce le couvrant aux trois quarts au minimum, telles une tunique, une robe de mage, ou une cape longue à capuchon. L'armure octroyée **est appliquée sur ledit vêtement** et n'est prise en compte que lorsque le vêtement est touché par une attaque. Le sort dure 6 heures. **Se cumule avec l'armure normale. S'applique sur soi uniquement.**

- Catégorie : Enchantement/Altération
- Esquivable : N/A

Rang 1	Ajoute 1 point d'armure magique au vêtement	5 XP
Rang 2	Ajoute 2 points d'armure magique au vêtement	5 XP
Rang 3	Ajoute 3 points d'armure magique au vêtement	5 XP
Rang 4	Ajoute 4 points d'armure magique au vêtement	5 XP
Rang 5	Ajoute 5 points d'armure magique au vêtement	5 XP

INVISIBILITÉ

Incantation : Maolim Liel Yathma Gander

Le magicien disparaît aux yeux de tous. Il doit lever son poing au-dessus de sa tête, signe officiel d'invisibilité. Le magicien ne peut pas lancer de sort ni porter d'attaque physique sans redevenir visible aux yeux de tous. Il peut toutefois se saisir d'un objet plus petit qu'un poing fermé. On ne peut pas utiliser *Détection de la magie* pour déceler une personne invisible. Si le magicien reste silencieux, tant dans ses mouvements qu'avec sa bouche, personne ne pourra prétendre avoir entendu quelque chose. Lorsque le sort s'arrête ou est interrompu, le magicien doit taper dans ses mains pour signaler la fin de celui-ci. *Vision vraie* verra à travers le sortilège.

- Catégorie : Illusion/Altération
- Esquivable : N/A

Rang 1	Dure 30 secondes	10 XP
Rang 2	Dure 1 minute	10 XP
Rang 3	Dure 2 minutes	15 XP
Rang 4	Dure 3 minutes	15 XP
Rang 5	Dure 4 minutes	15 XP

PROJECTILE MAGIQUE

Incantation : Maolim Nihilim Baoli Gander

Un ou des projectiles magiques colorés quittent la main du mage et touchent la ou les cibles indiquées. Dans le cas où plus d'un projectile est lancé, chaque projectile devra être lancé indépendamment un à la suite de l'autre.

- Catégorie : Combat/Projectile
- Esquivable : Oui

Rang 1	Permet de lancer 1 projectile magique infligeant 0 dégât (idéal pour l'entraînement)	5 XP
Rang 2	Permet de lancer 1 projectile magique infligeant 1 dégât magique	5 XP
Rang 3	Permet de lancer 2 projectiles magiques infligeant 1 dégât magique	10 XP
Rang 4	Permet de lancer 2 projectiles magiques infligeant 2 dégâts magiques	10 XP
Rang 5	Permet de lancer 3 projectiles magiques infligeant 2 dégâts magiques	10 XP

CHARME

Catalyseur : Améthyste

Signe de main : Arcane

ALLIÉ INVOLONTAIRE

Incantation : Naela Zoa Famalim Gander

Le magicien charme une personne qui le protégera pour le reste du combat à moins d'être assommée ou de subir le sort *dissipation de la magie*. Le magicien ne peut charmer qu'une seule personne à la fois pour le protéger. Si des alliés du magicien attaquent l'allié involontaire, celui-ci retrouvera aussitôt ses esprits.

Note : Ce sort peut être seulement utilisé en situation de danger/combat

- Le mage doit se trouver à moins de 1m de sa cible.
- Catégorie : Charme/Combat
- Esquivable : Non

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

CHARME PERSONNE

Incantation : Naela Zoa Ima Gander

Le magicien lance ce sort afin de charmer une personne de son choix et la rendra amicale. La cible charmée agira comme si elle était la meilleure amie du magicien. Ce sort ne peut être utilisé en combat.

- Le mage doit se trouver à moins de 1m de sa cible.
- Catégorie : Charme
- Esquivable : Non

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

INCITATION

Incantation : Naela Zoa Liwé Gander

Le magicien charme sa cible afin de l'inciter à commettre une action à l'apparence bénigne. Exemple : « Tu devrais vraiment boire cette bière » ou « Tu devrais ouvrir ce coffre » la bière pouvant être empoisonnée et le coffre piégé. Le magicien devra d'abord réciter son incantation, puis émettre sa suggestion. Le magicien aura une minute pour effectuer son incitation après avoir lancé son sort.

Note : la cible doit parler la même langue que le lanceur de sort.

- Le mage doit se trouver à moins de 2m de sa cible
- Catégorie : Charme
- Esquivable : Non

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

INTIMIDATION

Incantation : Nalea Zoa Maïnen Gander

Le magicien acquiert une taille et une prestance hors du commun aux yeux de celui qui le regarde. Son charisme est décuplé, ce qui lui donne une image très impressionnante, en plus d'être en mesure d'imposer son point de vue. L'opinion de la victime est donc influencée dans le sens indiqué par le lanceur de sort **tant qu'elle est en sa présence pour une durée maximale de 10 minutes**. Pour ce faire, le magicien doit réciter son incantation et se trouver dans un rayon de 2m de sa cible.

- Catégorie : Charme
- Esquivable : Non

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

ILLUSION

Catalyseur : Améthyste

Signe de main : Arcane

ALTÉRATION DE LA RÉALITÉ

Incantation : Ulli Maolim Zoa Gander

Le magicien peut changer la perception de la réalité dans l'esprit d'une personne pour la remplacer par autre chose, **mais pas ses sens**. Cette nouvelle perception devient la norme aux yeux du personnage affecté. Ce sort dure 30 minutes.

Ex : Les nains sont gigantesques ou les nobles s'habillent pauvrement, le plus démuné, le plus important ils sont.

- Catégorie : Mental/Illusion/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

ALTÉRATION DE L'APPARENCE

Incantation : Ulli Maolim Yathma Gander

Le magicien est habilité à altérer l'apparence d'une personne temporairement. Il pourra effectuer n'importe quel changement physiologique sur une personne et la transformer littéralement. En termes de jeu, elle recevra les effets de la compétence déguisement, mais pourra incarner une autre race et un autre sexe. Pour ce faire, le magicien devra fournir un costume différent à la cible et devra inscrire sur un papier, qui sera collé en évidence (sur le front par exemple), la force mentale requise afin de voir à travers l'illusion. Durée 30 minutes.

Note : *Détection de la magie* révélera une aura magique. *Vision vraie* verra à travers le sortilège.

- Catégorie : Illusion/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

ARTIFICE MATÉRIEL

Incantation : Ulli Maolim Vandel Gander

Le magicien masque aux autres personnages la nature exacte d'un objet ou d'une quantité d'objets, qu'ils soient magiques ou non, et le remplace par un objet de la même taille. De cette façon, le magicien peut tromper l'œil des gens autour de lui en faisant passer un vulgaire caillou pour une pépite d'or. Le ou les objets ne peuvent pas excéder la grosseur du creux de la main. L'illusion demeurera active jusqu'au moment où l'objet sera rangé hors de vue, dans une bourse par exemple.

- Catégorie : Illusion
- Esquivable : N/A

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

ILLUSION DE CRÉATURES MONSTRUEUSES

Incantation : Ulli Zoa Maïnen Gänder

Le magicien crée l'illusion d'une ou plusieurs créatures de son choix afin de causer la panique ou le désarroi à ses victimes. Le magicien doit se trouver à moins de 5 mètres de sa cible. L'illusion dure une minute. La manière de réagir des personnes ciblées est laissée à leur discrétion, mais elles seront complètement absorbées par l'illusion et ne pourront porter attention à autre chose. Voici quelques exemples d'illusion : des dizaines de rats sortent des bosquets et des trous du sol et grimpent sur la victime. Une meute de loups fonce têtes baissées devant les adversaires choisis. Un Minotaure racle la terre de ses pattes, prêt à charger. Un dragon passe devant le soleil et obscurcit le ciel, lance un rugissement et pique vers ses ennemis voulant avaler la cible ; le dragon ne se pose pas au sol, mais vol en cercle dans le ciel et pourchasse la victime.

- Catégorie : Illusion
- Esquivable : Non

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

MYSTICISME

Catalyseur : Améthyste

Signe de main : Arcane

DÉTECTION DES ILLUSIONS

Incantation : Gandelor Yathma Ulli Gänder

Ce sort permet au magicien de se prémunir des illusions durant une heure. Pour ce faire, il n'aura qu'à demander à son adversaire le rang de l'illusion qui lui est lancé. Si son enchantement est assez puissant, il n'aura qu'à répondre « résiste ».

- Catégorie : Enchantement/Détection
- Esquivable : N/A

Rang 1	Résiste aux illusions de rang 1	10 XP
Rang 2	Résiste aux illusions de rang 1-2	10 XP
Rang 3	Résiste aux illusions de rang 1-3	10 XP
Rang 4	Résiste aux illusions de rang 1-4	10 XP
Rang 5	Résiste aux illusions de rang 1-5	10 XP

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ

Incantation : Gandelor Yathma Liel Gander

Ce sort permet au magicien de détecter la présence de personnes invisibles autour de lui durant 60 minutes **sans pouvoir identifier avec précision sa localisation ou sa direction.**

Il pourra déterminer avec précision là où la personne se trouve et pourra procéder à une *dissipation de la magie* afin de le rendre visible par la suite. Bien que le magicien puisse savoir où se trouve une personne invisible, il ne la voit pas pour autant et ne peut pas engager de combat avec elle.

Note : Pour éviter tout conflit, il n'est pas permis d'utiliser ce sort parce qu'on a vu un joueur avec un poing au-dessus de la tête, le sort doit être fait avant ou en ayant une suspicion assez élevée qu'une personne invisible est présente (bruit clairement audible).

- Catégorie : Aura/Détection
- Esquivable : Non

Rang 1	Rayon de 1 mètre d'action	10 XP
Rang 2	Rayon de 2 mètres d'action	10 XP
Rang 3	Rayon de 3 mètres d'action	10 XP
Rang 4	Rayon de 4 mètres d'action	10 XP
Rang 5	Rayon de 5 mètres d'action	10 XP

DÉTECTION DE LA MAGIE

Incantation : Gandelor Yathma Gander Gander

Le magicien arrive à détecter la présence de magie sur une personne, un objet ou un endroit. Ce sort permet de demander, en mode hors-jeu, s'il y a présence d'objets magiques aux alentours ou une quelconque sorte de magie. Portée d'action de 2 mètres de rayon. **Le lanceur de sort sait qu'il a des objets magiques dans la zone, même dissimulés sur une personne, en lançant ce sort. Il ne peut pas en savoir la localisation exacte.**

Note : Les objets magiques sont identifiés par l'Organisation. La seule façon de savoir qu'une arme ou un objet est magique est de le détecter par ce sort

- Catégorie : Aura/Détection
- Esquivable : Non

Rang 1	Détecte toute présence de la magie à deux mètres de lui	10 XP
--------	---	-------

DISSIPATION DE LA MAGIE

Incantation : Gandelor Zillim Vandel Gander

Le magicien arrive, grâce à ce sort, à dissiper l'énergie magique qui se dégage d'une chose ou d'une personne. Ce sort fonctionne avec les sorts de courte et de longue durée. Toutefois, il n'est pas fonctionnel sur les sorts combatifs tels qu'une boule de feu.

Dissipation de la magie ne peut affecter une possession et, ~~dans certains cas~~, est inefficace contre les malédictions. Lorsqu'un objet magique est affecté par *dissipation de la magie*, celui-ci devient inerte durant 10 minutes.

- Catégorie : Altération
- Esquivable : N/A

Rang 3	Dissipe un enchantement ou un effet magique sur un objet	10 XP
Rang 4	Dissipe un enchantement ou un effet magique sur une personne	20 XP
Rang 5	Dissipe un enchantement ou un effet magique sur toute cible se trouvant dans un rayon de 2m du centre de la zone. Ne fonctionne pas sur les éthérés.	20 XP

NB : A moins d'indication contraire dans la description du miracle ou du sortilège, *Dissipation de la magie* affecte tout miracle ou sortilège.



SORTILÈGES

TIERS 2

PRÉALABLES : CONNAÎTRE 6
SORTS DU TIERS 1 **OU SIGNE DE
MAIN**

AIR

Catalyseur : Turquoise

Signe de main : Vent

ARMURE DE VENT

Incantation : Maolim Jimasor Famalim Aeol

Ce sort permet à l'élémentaliste d'air de créer une petite tornade autour de lui qui dévie les projectiles non magiques lancés en sa direction durant le combat. ~~Ce sort doit être lancé au début d'un affrontement.~~

L'élémentaliste d'air devra dire « armure de vent » à chaque fois qu'il déviera un projectile.

- Catégorie : Enchantement/personnel
- Esquivable : N/A

Rang 1	Dévie 1 projectile non magique	10 XP
Rang 2	Dévie 2 projectiles non magiques	10 XP
Rang 3	Dévie 3 projectiles non magiques	10 XP
Rang 4	Dévie 4 projectiles non magiques	10 XP
Rang 5	Dévie 5 projectiles non magiques	10 XP

FRAPPE DE VENT

Incantation : Maolim Nihilim Baoli Aeol

L'élémentaliste d'air condense l'air entre ses mains et la projette sur une cible de son choix, la propulsant au sol et lui causant des dégâts. Le sort a une portée maximale de 3 mètres et touche automatiquement sa cible, le magicien n'a qu'à expliquer rapidement les effets à sa cible.

- Catégorie : Combat
- Esquivable : Non

Rang 1	Affecte la cible de 1 dégât et la projette au sol	20 XP
--------	---	-------

DÉCHARGE STATIQUE

Incantation : Maolim Oril Séma Aeol

Ce sort permet à l'élémentaliste d'air de canaliser une importante quantité d'énergie statique dans sa main afin de la décharger au contact sur sa cible. Si l'élémentaliste touche un membre, celui-ci sera engourdi et inefficace pour le temps déterminé. Si le sort touche le torse, alors la cible subira une douleur atroce pour le 1/5 de la durée ci-contre (2-3-6-8-12 secondes). Le sort est en effet, peu importe s'il y a de l'armure à l'endroit où le magicien touche sa cible, mais ne traversera pas un bouclier.

- Catégorie : Combat/Air/Contact/Foudre
- Esquivable : Oui

Rang 1	Le membre est engourdi pour les 10 prochaines secondes	10 XP
Rang 2	Le membre est engourdi pour les 20 prochaines secondes	10 XP
Rang 3	Le membre est engourdi pour les 30 prochaines secondes	10 XP
Rang 4	Le membre est engourdi pour les 40 prochaines secondes	10 XP
Rang 5	Le membre est engourdi pour les 60 prochaines secondes	15 XP

MAÎTRISE DE LA FOUDRE

Incantation : Maolim Nihilim Séma Aeol

Ce sort permet à l'élémentaliste d'air de blesser sa cible avec la force de la foudre. La maîtrise de la foudre de l'élémentaliste d'air augmente avec chaque rang du sort, de sorte que la puissance de la foudre augmente d'abord en dégâts corporels au toucher, puis il pourra lancer sous forme d'orbe son sort au rang 4. L'élémentaliste pourra enfin lancer un véritable éclair au rang 5, mais devra apprendre à le maîtriser ; l'élémentaliste doit se munir d'un ruban ou d'une corde épaisse blanche **au bout de son projectile** qui représentera l'éclair, d'une longueur maximale de 5 mètres. Il devra lancer sa corde vers l'avant infligeant 3 dégâts à chaque personne qu'elle touche, incluant l'élémentaliste lui-même ou ses alliés, si son lancer a été désastreux. Dans le cas où il touche, il devra déclarer : « éclair 3 dégâts sans armure inesquivable ». Ce sort peut être bloqué avec un bouclier et inflige alors un dégât de durabilité au bouclier au rang 4 et 5.

- Catégorie : Combat/Air/Contact/Foudre
- Esquivable : Oui/Non pour rang 5

Rang 1	Permet d'infliger 1 de dégât sans armure au contact	15 XP
Rang 2	Permet d'infliger 2 de dégâts sans armure au contact	15 XP
Rang 3	Permet d'infliger 3 de dégâts sans armure au contact	15 XP
Rang 4	Permet de lancer un orbe de foudre à distance infligeant 3 dégâts sans armure	15 XP
Rang 5	Permet de lancer un éclair qui est inesquivable infligeant 3 dégâts sans armure	20 XP

FEU

Catalyseur : Rubis

Signe de main : Feu

ARME ENFLAMMÉE

Incantation : Maolim Jimasor Loran Brenna

L'utilisateur enflamme l'arme de son choix pour une durée d'un combat. Le feu est une arme efficace contre certaines créatures et fera peur aux bêtes sauvages. Par contre, le feu qui enveloppe l'arme n'est pas assez intense pour embraser les vêtements ou le bouclier d'une personne.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	L'arme inflige des dégâts de feu pour le prochain combat (maximum 1h)	10 XP
--------	--	-------

NB : L'arme ne peut être remise au fourreau tant que l'effet du sortilège est en cours.

BOULE DE FEU

Incantation : Maolim Nihilim Baoli Brenna

L'élémentaliste de feu crée un projectile de flammes d'une température extrême pour ensuite le projeter sur une cible. Le projectile, envoyé sur une fortification, lui cause des dégâts équivalents.

- Catégorie : Combat/Feu/Projectile
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte une personne ou une fortification de 1 dégât de feu	10 XP
Rang 2	Affecte une personne ou une fortification de 2 dégâts de feu	10 XP
Rang 3	Affecte une personne ou une fortification de 3 dégâts de feu	10 XP
Rang 4	Affecte une personne ou une fortification de 4 dégâts de feu	10 XP
Rang 5	Affecte une personne ou une fortification de 5 dégâts de feu	10 XP

COMBUSTION SPONTANÉE

Incantation : Jimasor Nihilim Vundé Brenna

L'élémentaliste de feu fait s'embraser les vêtements d'une personne. La personne visée devra se jeter à l'eau ou se rouler par terre pendant 3 secondes pour enlever l'effet ou s'éteindre activement avec ses mains durant 3 secondes. L'équivalent d'un seau d'eau ou le signe de Vatn éteindra automatiquement les flammes.

L'élémentaliste doit se trouver à moins de deux mètres de sa cible et devra déclarer : « Combustion spontanée, X dégâts par seconde pendant 10 secondes. »

Note : Le joueur victime de se sort ne reçoit pas de dégâts durant le temps qu'il se roule au sol, mais prend toujours au moins une seconde pour commencer à s'éteindre

- Catégorie : Combat/Feu
- Esquivable : Non

Rang 1	Inflige 1 dégât par seconde au torse, dure 10 secondes	15 XP
Rang 2	Inflige 2 dégâts par seconde au torse, dure 10 secondes	20 XP
Rang 3	Inflige 3 dégâts par seconde au torse, dure 10 secondes	20 XP

MAIN BRÛLANTE

Incantation : Maolim Nihilim Sema Brenna

La main de l'élémentaliste de feu devient brûlante et blesse son adversaire au contact.

- Catégorie : Combat/Feu/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte une personne ou une fortification de 1 dégât de feu	10 XP
Rang 2	Affecte une personne ou une fortification de 2 dégâts de feu	10 XP
Rang 3	Affecte une personne ou une fortification de 3 dégâts de feu	10 XP
Rang 4	Affecte une personne ou une fortification de 4 dégâts de feu	10 XP
Rang 5	Affecte une personne ou une fortification de 5 dégâts de feu	10 XP

EAU

Catalyseur : Saphir

Signe de main : Eau

LANCE DE GLACE

Incantation : Maolim Nihilim Baoli Vatn

L'élémentaliste d'eau projette un éclat de glace sur sa cible.

- Catégorie : Combat/Eau/Projectile
- Esquivable : Oui

Rang 1	Inflige 1 dégât de froid	10 XP
Rang 2	Inflige 2 dégâts de froid	10 XP
Rang 3	Inflige 3 dégâts de froid	10 XP
Rang 4	Inflige 4 dégâts de froid	10 XP
Rang 5	Inflige 5 dégâts de froid	10 XP

PLAQUE DE GLACE

Incantation : Maolim Alim Vandel Vatn

L'adversaire glisse par terre, peut se défendre, mais est incapable de se relever durant... Le mage doit se trouver à moins de 1m de sa cible.

- Catégorie : Combat/Eau
- Esquivable : Non

Rang 1	3 secondes	5 XP
Rang 2	6 secondes	5 XP
Rang 3	9 secondes	5 XP
Rang 4	12 secondes	5 XP
Rang 5	15 secondes	5 XP

PURIFICATION DES LIQUIDES

Incantation : Maolim Sindowé Urblim Vatn

Ce sort purifie les liquides empoisonnés afin de les rendre consommables sans risque.

- Catégorie : Altération
- Esquivable : N/A

Rang 1	Purifie les poisons rang 1	10 XP
Rang 2	Purifie les poisons rang 2	10 XP
Rang 3	Purifie les poisons rang 3	10 XP
Rang 4	Purifie les poisons rang 4	10 XP
Rang 5	Purifie les poisons rang 5	10 XP

SOIF INCONTRÔLABLE

Incantation : Maolim Zoa Vundé Vatn

La cible de ce sort n'aura plus qu'une envie et un seul besoin : boire la première chose qu'il trouve. Sa bouche est desséchée et il est en état de déshydratation avancé. Tel un forcené, il se jettera sur le moindre liquide. L'élémentaliste d'eau devra toucher sa victime en récitant son sort.

- Catégorie : Altération /Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Dure 10 secondes ou jusqu'à consommation d'un liquide	10 XP
Rang 2	Dure 20 secondes ou jusqu'à consommation d'un liquide	10 XP
Rang 3	Dure 30 secondes ou jusqu'à consommation d'un liquide	10 XP

TERRE

Catalyseur : Topaze

Signe de main : Terre

ROUILLE

Incantation : Maolim Nihilim Vandel Yord

L'élémentaliste de terre utilise son pouvoir afin de désagréger l'équipement métallique de ses adversaires. Pour ce faire, il doit réciter son incantation puis devra toucher l'objet qu'il désire faire rouiller **au moment où il termine son incantation.**

- Catégorie : Altération/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Retire 1 point de durabilité à l'arme, le bouclier métallique ou l'armure métallique	10 XP
Rang 2	Retire 2 points de durabilité à l'arme, le bouclier métallique ou l'armure métallique	10 XP
Rang 3	Retire 3 points de durabilité à l'arme, le bouclier métallique ou l'armure métallique	10 XP
Rang 4	Retire 4 points de durabilité à l'arme, le bouclier métallique ou l'armure métallique	10 XP
Rang 5	Retire 5 points de durabilité à l'arme, le bouclier métallique ou l'armure métallique	10 XP

MAGNÉTISME

Incantation : Maolim Tarolim Vandel Yord

L'élémentaliste de terre crée un puissant champ magnétique entre deux objets métalliques afin qu'ils s'attirent l'un l'autre. Parfait pour désarmer son adversaire ou stopper une charge, il peut aussi utiliser ce sort sur des armures métalliques. Par contre, leurs porteurs peuvent résister à l'attraction grâce à leur force. Le magnétisme dure une minute. Les deux objets doivent être à une distance maximale de 4 m l'un de l'autre. Le mage doit être au maximum à 3m des objets.

- Catégorie : Altération
- Esquivable : N/A

Rang 1	1 de force pour résister à chacun des partis impliqués	10 XP
Rang 2	2 de force pour résister à chacun des partis impliqués	10 XP
Rang 3	3 de force pour résister à chacun des partis impliqués	10 XP
Rang 4	4 de force pour résister à chacun des partis impliqués	10 XP
Rang 5	5 de force pour résister à chacun des partis impliqués	10 XP

PEAU DE PIERRE

Incantation : Maolim Jimasor Famalim Yord

Crée une armure de pierre autour de l'élémentaliste de terre. L'enchantement dure 1 combat (**maximum 1h**)

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	Octroie 2 points d'armure au membre choisi ou au torse	10 XP
Rang 2	Octroie 4 points d'armure au membre choisi ou au torse	10 XP
Rang 3	Octroie 6 points d'armure au membre choisi ou au torse	10 XP
Rang 4	Octroie 8 points d'armure au membre choisi ou au torse	10 XP
Rang 5	Octroie 10 points d'armure au membre choisi ou au torse	10 XP

LOURDEUR

Incantation : Maolim Jimasor Vandel Yord

Ce sort a pour effet d'alourdir un métal donné : armure, arme, bouclier, etc. Si le personnage n'a pas la force requise, il lâche son arme, son bouclier ou s'écroule sous le poids de son armure. L'élémentaliste de terre doit toucher l'objet ciblé de son sort durant l'incantation pour que celui-ci fonctionne. **La partie d'armure impliquée doit toucher le sol.** Le sort dure 15 secondes.

- Catégorie : Altération/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	1 de force pour résister	10 XP
Rang 2	2 de force pour résister	10 XP
Rang 3	3 de force pour résister	10 XP
Rang 4	4 de force pour résister	10 XP
Rang 5	5 de force pour résister	10 XP

MAGIE BLANCHE

Catalyseur : Perle

Signe de main : ?

APAISEMENT

Incantation : Heill Zoa Vundé Uwé

Ce sort permet de calmer une personne atteinte d'un sort causant l'effet de rage ou de peur. Il permet également de calmer une personne trop agitée ou sous l'emprise de la rage du berserker. Ce sort peut également, dans une certaine mesure, diminuer l'hostilité d'un personnage envers le mage blanc. Le mage blanc doit se trouver à moins de 5 mètres de la cible et déclarer : «**Tu te sens apaisé et calme! 10 minutes**» en pointant le joueur.

- Catégorie : Mental/Guérison
- Esquivable : Non

Rang 1	Apaise la cible pour 10 minutes	10 XP
--------	--	-------

JET DE LUMIÈRE

Incantation : Maolim Liel Baoli Uwé

Le mage blanc lance un jet lumineux intense à une cible afin de l'aveugler momentanément. Le mage blanc doit se trouver à moins de 5 mètres de sa cible.

- Catégorie : Combat/Lumière
- Esquivable : Non

Rang 1	Aveugle la cible durant 3 secondes	10 XP
Rang 2	Aveugle la cible durant 6 secondes	10 XP
Rang 3	Aveugle la cible durant 9 secondes	10 XP
Rang 4	Aveugle la cible durant 12 secondes	10 XP
Rang 5	Aveugle la cible durant 15 secondes	10 XP

SILENCE

Incantation : Maolim Bala Vundé Uwé

La victime de ce sort ne peut plus parler, aucun son ne sort de sa bouche. Le sort n'affecte que la voix. Le mage blanc n'a qu'à dire : « Silence X secondes/minutes » en pointant sa cible. Le mage blanc doit se trouver à moins de 5 mètres de sa cible.

- Catégorie : Altération
- Esquivable : Non

Rang 1	Affecte une personne pendant 30 secondes	10 XP
Rang 2	Affecte une personne pendant 1 minute	10 XP
Rang 3	Affecte une personne pendant 1 minute 30 sec	10 XP
Rang 4	Affecte une personne pendant 2 minutes	10 XP
Rang 5	Affecte une personne pendant 2 minutes 30 sec	10 XP

SOMMEIL

Incantation : Maolim Zoa Vundé Uwé

Ce sort permet au mage blanc d'endormir sa victime. Une fois le sort lancé, la cible sentira ses jambes devenir molles et elle s'endormira sur le coup avant même de toucher le sol. La cible se réveille au moindre choc causant des dégâts ou à un bruit excessif tel un cri ou des lames qui s'entrechoquent (ne peut donc pas être fait en combat). Déplacer une victime du sort de sommeil peut se faire sans problème, tant qu'elle n'est pas blessée dans la manœuvre. Le sort dure 2 minutes. Le mage blanc n'a qu'à toucher sa cible après avoir récité son incantation et lui dire : « Sommeil 2 minutes, X force mentale pour résister ».

- Catégorie : Mental/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

MAGIE NOIRE

Catalyseur : Émeraude

Signe de main : ?

AMNÉSIE

Incantation : Maolim Zoa Vundé Urblim

Ce sort efface les souvenirs de la cible. Le sort efface irrémédiablement les 30 dernières minutes vécues par la victime.

- Catégorie : Mental/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

CAUCHEMAR VIVANT

Incantation : Ulli Zoa Maïnen Urblim

Le mage noir crée le scénario mental le plus cauchemardesque pour sa victime et lui transmet ces images qui obsèdent la cible et l'empêchent de vaquer à ses occupations. La victime sera complètement terrorisée et hurlera de peur; elle figera ou s'enfuira. Le mage noir n'aura qu'à toucher sa victime après avoir récité son incantation et devra lui dire : « Cauchemar vivant, 1 minute, X force mentale pour résister. **Fuis ou Fige.** »

- Catégorie : Mental/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Affecte ceux ayant moins de 1 de force mentale	10 XP
Rang 2	Affecte ceux ayant moins de 2 de force mentale	10 XP
Rang 3	Affecte ceux ayant moins de 3 de force mentale	10 XP
Rang 4	Affecte ceux ayant moins de 4 de force mentale	10 XP
Rang 5	Affecte ceux ayant moins de 5 de force mentale	10 XP

DOULEUR ATROCE

Incantation : Maolim Zoa Nihilim Urblim

Le mage noir fait ressentir une douleur insupportable à sa cible. **Le personnage se tord et hurle de douleur durant tout le temps prédéterminé.** Le mage noir doit se trouver à moins de 3 mètres de sa victime.

- Catégorie : Combat
- Esquivable : Non

Rang 1	La cible subit les effets de douleur atroce pour 3 secondes	10 XP
Rang 2	La cible subit les effets de douleur atroce pour 6 secondes	10 XP
Rang 3	La cible subit les effets de douleur atroce pour 9 secondes	10 XP
Rang 4	La cible subit les effets de douleur atroce pour 12 secondes	10 XP
Rang 5	La cible subit les effets de douleur atroce pour 15 secondes	10 XP

LAME SUINTANTE

Incantation : Maolim Jimasor Loran Urblim

Le mage noir est habilité, par ce sort, à enchanter une lame afin qu'elle diffuse un puissant poison pour le prochain coup.

- Catégorie : Altération
- Esquivable : N/A

Rang 1	Applique l'effet du poison de nécrose ; +1 dégât et la blessure ne peut être guérie qu'avec des soins magiques à moins d'être débridée par un médecin	10 XP
--------	---	-------





SORTILÈGES

TIERS 3

HAUTE MAGIE ARCANIQUE

Préalables : Connaître 9 sorts différents ou signe de main

Catalyseur : Améthyste

Signe de main : Arcane

BULLE DE PROTECTION

Incantation : Maolim Alim Famalim Gander

Le sort crée un bouclier de protection ayant la forme d'une immense bulle rigide, statique, tangible et transparente. Les bénéficiaires du sort peuvent se lancer des sorts entre eux à l'intérieur, mais rien n'entre et rien ne sort de cette bulle. L'archimage doit attendre la fin du sort pour sortir. Le sort perdure durant cinq minutes et la bulle a un diamètre de trois mètres. Le joueur devra délimiter clairement les limites de sa bulle de protection avant de lancer le sort.

Conseil : Utilisez des bâtons phosphorescents la nuit.

Note : Si la bulle entre en contact avec un obstacle, elle ne passe pas en travers.

- Catégorie : Altération/Protection
- Esquivable : N/A

Rang 5	Crée une bulle de protection de 3 mètres de diamètre, dure 5 minutes, peut être dissipée par <u>dissipation de la magie rang_5</u>	20 XP
--------	--	-------

BOUCLIER ANTI-MAGIE

Incantation : Maolim Famalim Nihilim Gander

L'archimage ayant perfectionné son contrôle de la magie est maintenant capable de s'entourer d'un bouclier constant anti-magique le protégeant contre la magie **offensive et les miracles nuisibles affectant directement l'archimage**. Le bouclier anti-magie protège aussi contre les miracles offensifs.

Note : Le lanceur de sort doit effectuer un mouvement circulaire de la main pour démontrer qu'il n'a pas été affecté par le sort.

- Catégorie : Enchantement/personnel
- Esquivable : N/A

Rang 1	Annule 1 sort	20 XP
Rang 2	Annule 2 sorts	20 XP
Rang 3	Annule 3 sorts	20 XP

ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

Incantation : Gandelor Famalim Zoa Gander

L'archimage arrive à fermer son esprit à l'aide de ce sort ou celui d'un allié. Il devient ainsi immunisé contre toutes les lectures des pensées, détections des intentions, illusions, charmes, effets mentaux et possessions.

Durée de 60 minutes.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	S'applique seulement sur le lanceur de sorts	20 XP
Rang 2	S'applique sur le lanceur de sorts et 1 autre personne	10 XP
Rang 3	S'applique sur le lanceur de sorts et 2 autres personnes	10 XP
Rang 4	S'applique sur le lanceur de sorts et 3 autres personnes	10 XP
Rang 5	S'applique sur le lanceur de sorts et 4 autres personnes	10 XP

VISION VRAIE

Incantation : Gandelor Yathma Maolim Gander

L'archimage peut, à l'aide de ce sort, voir tout ce qui est magique, invisible et éthéré **qui n'est pas dissimulé**.

- Catégorie : Enchantement
- Esquivable : N/A

Rang 1	Dure 30 minutes	20 XP
Rang 2	Dure 60 minutes	10 XP
Rang 3	Dure 90 minutes	10 XP
Rang 4	Dure 120 minutes	10 XP
Rang 5	Dure 150 minutes	10 XP

NÉCROMANCIE

Préalables : Connaître 9 sorts, dont 3 sorts de Magie noire

Catalyseur : Onyx

Signe de main : ?

ANIMATION DE CADAVRE

Incantation : Maolim Heill Ima Serreth

Le nécromancien crée, à partir d'un cadavre, un zombie en bonne condition qui se battra pour lui. Une fois détruit, un zombie ne peut pas être animé de nouveau. Les zombies sont immunisés à la douleur, aux attaques sournoises, aux poisons, à la peur, aux illusions, à l'hémorragie et à l'assassinat en plus de la paralysie. La personne affectée par ce sort devra être **délivrée de la malédiction** puis réanimée grâce à un sort de résurrection ou de vie insufflée. Un zombie **se désagrègera de lui-même-ne sera plus animé** après 20 minutes.

- Catégorie : Nécromancie/Malédiction
- Esquivable : Non

Rang 1	Crée 1 zombie de 6 points de vie au torse et 3 aux membres; il se bat mollement avec les armes du personnage défunt	10 XP
Rang 2	Crée 2 zombies de 6 points de vie au torse et 3 aux membres; ils se battent mollement avec les armes des personnages défunts	10 XP
Rang 3	Crée 3 zombies de 6 points de vie au torse et 3 aux membres; ils se battent mollement avec les armes des personnages défunts	10 XP
Rang 4	Crée 3 zombies de 9 points de vie au torse et 3 aux membres; ils se battent mollement avec les armes des personnages défunts	10 XP
Rang 5	Crée 3 zombies de 9 points de vie au torse et 3 aux membres; ils se battent bien, mais lentement avec les armes des personnages défunts	15 XP

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS

Incantation : Maolim Zoa Liwé Serreth

Le nécromancien prend le contrôle de certains morts-vivants durant une bataille. Il n'a qu'à pointer le ou les morts-vivants en question et de faire son incantation. Le nécromancien devra par la suite dire à haute voix « Contrôle des morts-vivants rang X ». Si le rang est suffisant, le mort-vivant sera dès lors sous ses ordres jusqu'à la destruction de celui-ci.

- Catégorie : Nécromancie
- Esquivable : N/A

Rang 1	Prend le contrôle d'un zombie	10 XP
Rang 2	Prend le contrôle d'un squelette	10 XP
Rang 3	Prend le contrôle d'une goule	10 XP
Rang 4	Prend le contrôle d'une créature nécrophage	10 XP
Rang 5	Prend le contrôle d'une abomination	30 XP

EXPLOSION DE CADAVRE

Incantation : Maolim Nihilim Ima Serreth

Le nécromancien peut faire exploser un cadavre de zombie ou un corps mort depuis plus de 5 minutes afin de projeter des éclats d'ossements sur ses potentielles victimes.

Pour ce faire, le nécromancien doit toucher le corps ciblé et expliquer son sort à la personne afin que celle-ci puisse facilement informer les victimes des effets du sort.

Lorsque le nécromancien dira à haute voix : « Explosion de cadavre », les corps qu'il aura touchés exploseront, les cadavres diront les dégâts et qui les reçoivent. Ce sort est le mieux utilisé sur des morts-vivants que le nécromancien aura préalablement créé et qu'il aura touché avec ce sort. Notez que chaque utilisation du sort n'affecte qu'un seul cadavre. **Un cadavre explosé peut être réanimé avec Vie Insufflée ou Résurrection après avoir été délivré des malédictions si c'était préalablement un zombie..**

- Catégorie : Combat
- Esquivable : Oui

Rang 1	1 dégât à 1 mètre de rayon	10 XP
Rang 2	2 dégâts à 1 m de rayon	10 XP
Rang 3	3 dégâts à 1 m de rayon	10 XP
Rang 4	4 dégâts à 1 m de rayon	10 XP
Rang 5	5 dégâts à 1 m de rayon	10 XP

FLÉTRISSEMENT

Incantation : Maolim Heill Nihilim Serreth

Le nécromancien touche le membre d'une victime en récitant son incantation afin de le faire flétrir. Un médecin sachant comment arrêter le flétrissement aura 10 minutes pour intervenir. Seul un miracle de *délivrance des malédictions* pourra retirer l'effet. Si le membre flétrit complètement, il doit être régénéré avec le miracle *régénération* avant la fin du GN, sinon il sera perdu à jamais.

- Catégorie : **Contact**/Malédiction
- Esquivable : Oui

Rang 1	Le membre flétrit, meurt et tombe de lui-même après 60 minutes	10 XP
Rang 2	Le membre flétrit meurt et tombe de lui-même après 48 minutes	10 XP
Rang 3	Le membre flétrit, meurt et tombe de lui-même après 36 minutes	10 XP
Rang 4	Le membre flétrit, meurt et tombe de lui-même après 24 minutes	10 XP
Rang 5	Le membre flétrit, meurt et tombe de lui-même après 12 minutes	10 XP

SACRÉE

Préalables : Connaître 9 sorts, dont 3 sorts de Magie blanche

Catalyseur : Pierre de lune

Signe de main : ?

FEU SACRÉ

Incantation : Maolim Nihilim Baoli Uwé

Ce sort agit comme un projectile magique bénit.

- Catégorie : Combat/Lumière
- Esquivable : Oui

Rang 1	Inflige 1 dégât magique bénit	10 XP
Rang 2	Inflige 2 dégâts magiques bénits	10 XP
Rang 3	Inflige 3 dégâts magiques bénits	10 XP
Rang 4	Inflige 4 dégâts magiques bénits	10 XP
Rang 5	Inflige 5 dégâts magiques bénits	10 XP

MANTEAU DE LUMIÈRE

Incantation : Maolim Liel Famalim Uwé

Le mage sacré s'enveloppe d'un manteau de lumière divine qui le protège contre les créatures du mal. Lorsque celles-ci lui touchent, elles reçoivent des dégâts bénits.

Inclus : démons, morts-vivants et dérivés.

Une touche indique tout contact physique avec le mage, sans nécessairement que ce soit une attaque.

- Catégorie : Combat/Lumière
- Esquivable : Non

Rang 1	Inflige 1 dégât bénit aux 3 premières touches de la créature du mal et du mage	10 XP
Rang 2	Inflige 2 dégâts bénits aux 3 premières touches de la créature du mal et du mage	10 XP
Rang 3	Inflige 3 dégâts bénits aux 3 premières touches de la créature du mal et du mage	10 XP

PURIFICATION

Incantation : Sindowé Urblim Vundé Uwé

Le mage sacré utilise ses pouvoirs afin de purifier les plus corrompus de ce monde de leur profonde déchéance ainsi que de leurs pouvoirs contre nature. Grâce à ce sort, le mage enlève tous les points non consolidés d'un personnage corrompu ainsi que les derniers 50 points consolidés, y compris les bonus acquis avec ceux-ci et les effets secondaires physiques. Ne peut pas être utilisé en combat. Le mage doit se trouver à moins de 1m de sa cible.

Note : un mage souhaitant utiliser cette compétence doit le faire en présence d'un animateur.

- Catégorie : Altération/Lumière
- Esquivable : Non

Rang 5	Enlève les points de corruption non consolidés, les 50 derniers points consolidés, les bonus et effets secondaires physiques acquis avec les 50 derniers points	30 XP
--------	---	-------

TOUCHER BÉNIT

Incantation : Maolim Nihilim Sema Uwé

La main du mage est imbue de magie sacrée qui blessera les créatures impies des ténèbres au contact. Ce sort n'inflige des dégâts qu'aux morts-vivants, aux démons, aux créatures des ténèbres et autres dérivés.

- Catégorie : Combat/Sacré/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Inflige 1 dégât magique bénit	10 XP
Rang 2	Inflige 2 dégâts magiques bénits	10 XP
Rang 3	Inflige 3 dégâts magiques bénits	10 XP
Rang 4	Inflige 4 dégâts magiques bénits	10 XP
Rang 5	Inflige 5 dégâts magiques bénits	10 XP

SANG

Préalables : Connaître 9 sorts, dont 3 sorts de Magie noire

Catalyseur : Pierre de sang

Signe de main : ?

CORRUPTION DE VIVRE

Incantation : Maolim Vandel Urblim Siffilim

Ce sort permet au mage de sang de corrompre une ou plusieurs ressources de nourriture. Pour lancer ce sort, il doit toucher celles-ci en prononçant son incantation. Le mage de sang doit laisser une note sur les ressources spécifiant qu'elles sont corrompues et qu'il est nécessaire d'avoir une manière de détecter la corruption pour le savoir. Si les joueurs terminent le GN avec leurs ressources de nourriture corrompues, ils recevront tous les points de corruption indiqués par le rang du sort et la valeur nutritive de leurs ressources sera diminuée de moitié.

- Catégorie : Sang/Contact
- Esquivable : N/A

Rang 1	Corrompt 1 ressource de nourriture et cause un gain de 2 points de corruption	10 XP
Rang 2	Corrompt 2 ressources de nourriture et cause un gain de 2 points de corruption	10 XP
Rang 3	Corrompt 3 ressources de nourriture et cause un gain de 2 points de corruption	10 XP
Rang 4	Corrompt 4 ressources de nourriture et cause un gain de 3 points de corruption	10 XP
Rang 5	Corrompt 5 ressources de nourriture et cause un gain de 3 points de corruption	10 XP

SANG ARDENT

Incantation : Urblim Heill Nihilim Siffilim

Le mage de sang corrompt le sang d'un autre individu. Ce dernier ne sentira aucun changement jusqu'à ce qu'il reçoive des soins magiques via le miracle *guérison des blessures* ou *renouveau*. À ce moment-là, le joueur maudit par ce sort recevra un nombre de dégâts égal à la guérison prodiguée. Cette malédiction ne peut être retirée qu'avec le miracle *délivrance des malédictions* ou avec la compétence *sanctification* du prêtre. Le mage de sang doit toucher sa victime durant toute son incantation.

- Catégorie : Corruption/Contact/Malédiction
- Esquivable : Oui

Rang 1	Dure 20 minutes	15 XP
Rang 2	Dure 30 minutes	10 XP
Rang 3	Dure 40 minutes	10 XP
Rang 4	Dure 50 minutes	10 XP
Rang 5	Dure 60 minutes	10 XP

TRANSCENDANCE DU SANG

Incantation : Maolim Heill Gander Siffilim

Le mage de sang utilise son savoir pour transcender son sang en mana afin de pouvoir l'utiliser aussitôt.

Note : Ce sort ne coûte pas de mana.

- Catégorie : Altération/Sang
- Esquivable : N/A

Rang 1	Retire 1 point de vie au torse du mage de sang pour obtenir 3 points de mana	15 XP
--------	--	-------

TRANSFERT DE MAUX

Incantation : Séma Nihilim Vundé Siffilim

Le mage de sang transfère des blessures ou un poison d'un être à un autre, qu'ils soient consentants ou non. Il peut transférer ses propres blessures à quelqu'un d'autre ou inversement. Il doit toucher le ou les personnages impliqués dans l'échange durant toute l'incantation.

~~Note : Ce sort ne coûte pas de mana.~~

- Catégorie : Sang/Contact
- Esquivable : Oui

Rang 1	Transfert 1 dégât ou un poison de rang 1	15 XP
Rang 2	Transfert 2 dégâts ou un poison de rang 2	15 XP
Rang 3	Transfert 3 dégâts ou un poison de rang 3	15 XP
Rang 4	Transfert 4 dégâts ou un poison de rang 4	15 XP
Rang 5	Transfert 5 dégâts ou un poison de rang 5	15 XP

