

Liste de sorts magiques pour la partie jouée à Lorient le 14 novembre 2015 :

- Magicien
- Nécromant
- Prêtre
- Paladin

Les première colonnes de chaque document sont un rappel de la règle de jeu sur la magie. Elles peuvent être découpées séparément pour former un rouleau de parchemin.

Les sorts peuvent être découpés pour être maniés facilement (un parchemin par sort).

Magicien

Pouvoirs de base

– **Détecter** (jusqu'à 0-20 cm) si une magie de n'importe quelle sorte (y compris religieuse ou autre) est présente (sans pouvoir déterminer quoi). Le Magicien observe les lieux pendant un tour de jeu sans rien faire d'autre, et il jette un dé :

Résultat plus petit que son niveau de Magicien : il comprend à peu près de quoi il s'agit.

Résultat égal à son niveau de Magicien : il peut recommencer après un "certain temps", sans rien faire d'autre pendant tout ce temps.

Résultat plus grand que son niveau : incapable.

Lancer de sort

Le mage peut lancer un sort à tout moment du tour de jeu, à condition de voir sa cible (*sauf exceptions*) et de ne rien faire d'autre (*et s'il est à pied il doit rester immobile*). Si le sort peut influencer des mouvements ou actions, il doit être annoncé avant tout mouvement (donc au début du tour de jeu).

Pour jeter un sort à portée normale (0-20 cm) le mage **dépense un cristal** et **lance un dé**. Il ne peut rien faire d'autre pendant le tour de jeu. Il peut dépenser davantage de cristaux, et donc lancer plus de dés, pour avoir plus de chances de réussite et/ou pour lancer un sort plus loin ou un sort multiple.

Le sort réussit si le résultat du dé est plus grand que la « résistance magique » de la cible.

Portée des sorts

Portée normale = portée de voix = 0-20 cm

Par-dessus une **eau courante**, ou en croisant un courant électrique ou des flux magiques naturels : coûte +1 cristal, car il faut réussir un dé de plus.

Certains sorts peuvent être lancés plus loin :

20-40 cm : +1 cristal, il faut réussir un dé de plus

40-60 cm : +2 cristaux, il faut réussir 2 dés de plus

60-80 cm : +3 cristaux, il faut réussir 3 dés de plus
etc...

.../...

Résistance magique

La **résistance aux sorts** est naturellement **1** sur une cible consentante et/ou passive (objet, plante...) Certains lieux (sol consacré, etc) ou objets magiques donnent un bonus ou malus ± 1 . Certaines créatures ou races humanoïdes ont **2** en résistance naturelle.

La résistance des personnages et/ou créatures réticentes ou attaquées par le sort est égale à leur **classe**, ou à leur **magie** si leur magie est plus forte que leur classe.

Surenchère

Le mage peut **dépenser davantage de cristaux** (et donc lancer plus de dés) pour avoir de meilleures chances de réussite, ou davantage d'effets ; mais lancer plusieurs dés peut lui causer un « échec critique » avec certains sorts.

Obstination

Si un sort échoue, le mage peut **s'obstiner** au(x) tour(s) de jeu suivant(s), **sauf si** le dé ou tous les dés ont fait 1. Il continue à se concentrer, dépense un ou plusieurs cristaux pour lancer encore un ou plusieurs dés (qui complètent les dés déjà réussis s'il y en a).

Durée des sorts

Les sorts prennent effet immédiatement.

Certains sorts durent un seul tour de jeu, d'autres durent « un certain temps », d'autres sont définitifs (c'est précisé sur leur parchemin).

Sorts à effet multiple

Quelques rares sorts peuvent s'appliquer à plusieurs cibles à la fois (en réussissant un dé pour chaque).

Échec critique

Un 1 naturel est toujours raté. Si le mage lance deux dés ou davantage, et que tous ces dés font 1 naturel, c'est un échec critique : certains sorts peuvent lui causer un inconvénient.

Allume-feu

Le mage étend la main, et un petit feu s'allume à l'endroit voulu.

– paille sèche, petit bois sec, poudre noire découverte : **un cristal**.

– paille mouillée, brindilles mouillés, buissons verts, bûches sèches, poutres sèches, bardage sec, tonneau fermé, caisse fermée : **deux cristaux**.

– bûches mouillées, poutres humides, arbres verts, bardage huide, cuirs : **trois cristaux**.

Les matériaux continuent à brûler aux tours suivants.

Un personnage peut éteindre ce feu en frappant dessus pendant un tour de jeu. Sinon, il peut se transformer en incendie en « un certain temps ».

Ce sort peut aussi servir à allumer la cheminée.

Alchimiste, Chamane, Druide, Goði, Illusionniste, Magicien, Prêtre du Feu, Sorciers, Sorcière traditionnelle

Message

(à portée de voix seulement)

Transmet un message court (une seule phrase, ou une information simple) à un personnage, ou à un groupe, sans que personne d'autre ne l'entende ni le remarque.

Il faut bien sûr connaître la langue pour comprendre le message.

et +1 au moral du même personnage ou groupe, si le mage le souhaite.

Échec critique : tous les personnages à portée de voix entendent tout (le joueur doit donc écrire le message, ou le dire, au MJ avant de lancer le dé).

Chamane 2, Druide 2, Illusionniste, Magicien 2, Sorciers 2

Traînée de feu

(au moins une extrémité de la traînée de feu doit être à portée de voix (0-20 cm) du mage ; si l'autre extrémité est plus éloignée, le nombre de cristaux et de dés dépend de l'endroit le plus éloigné)

Forme une traînée de feu magique, impossible à franchir (*sauf pour les créatures qui peuvent traverser le feu, et/ou immunisées à la magie*).

Ce feu ne crée pas d'incendie et n'enflamme rien.

Ce sort dure « **un certain temps** ».

Échec critique : si le mage lance plusieurs dés, en cas d'échec critique il se brûle les doigts avec son sort, et il ne peut plus lancer de sorts pendant la journée (à moins de recevoir un soin magique).

*Alchimiste, Illusionniste 3,
Magicien 4, Prêtre du Feu 3, Sorciers 3*

Projectile magique

Le mage indique un personnage isolé ou un groupe ; un projectile magique léger sort de sa main et vole en ligne droite jusqu'à cette cible.

La cible est protégée par sa résistance magique (et -1 si le tir est furtif). Le terrain et l'armure ne protègent pas contre ces projectiles magiques. Si la cible est un groupe, la victime est aléatoire parmi les plus proches.

Le mage peut tenter de lancer plusieurs projectiles à la fois (+1 cristal pour chaque) sur une ou plusieurs cibles, mais en cas d'échec critique il se brûle les doigts avec son sort et il ne peut plus lancer de sorts pendant la journée (à moins de recevoir un soin magique).

Alchimiste 3, Magicien 3, Sorciers 2

Pont de brume

(au moins une extrémité du pont doit être à portée de voix (0-20 cm) du mage ; si l'autre extrémité est plus éloignée, le nombre de cristaux et de dés dépend de l'endroit le plus éloigné)

Forme un pont de brume, sur lequel tout le monde peut passer comme si c'était un pont solide.

La longueur du pont n'est pas limitée.

Le pont doit être horizontal ou presque.

Ce sort dure « **un certain temps** ». À la fin du tour où il se dissipe, le pont disparaît... et les personnages qui sont encore dessus tombent.

*Chamane 4, Druide 3,
Magicien 4, Sorciers 3*

Boule de feu

Le mage indique un point précis (qu'il peut voir) à moins de 4 cm d'un personnage ou d'un groupe (même s'il ne voit pas le personnage ou groupe). Une boule de feu explose à cet endroit.

Si le point d'explosion est à moins de 4 cm d'un groupe, autant de personnages sont atteints qu'il y a de dés réussis, au hasard parmi les plus proches membres du groupe (quelle que soit leur distance du point d'explosion). Les victimes sont protégées par leur résistance magique et par le terrain. Leur armure ne les protège pas. Il y a +1 au dé contre les créatures très sensibles au feu.

En cas d'échec critique (si le mage a lancé 2 dés ou davantage et qu'ils font tous un 1 naturel) il se brûle les doigts avec son sort et il ne peut plus lancer de sorts pendant la journée (à moins de recevoir un soin magique).

Magicien 3, Sorciers 2

Bouclier

Protège un personnage ou groupe (*montures comprises*) pendant un tour de jeu :

Interdit les tirs (non magiques) et les frappes en mêlée (non magiques) contre le personnage ou le groupe.

La résistance magique du personnage ou du groupe est au moins égale à la magie du mage.

Mais le personnage protégé (ou tous les personnages du groupe protégé) ne peuvent pas non plus tirer, ni frapper, ni jeter aucun sort.

+1 au moral du personnage ou du groupe.

*Clerc 2, Druide 2, Fée,
Magicien 2, Prêtre 2, Sorciers 2*

Traînée de brume

(le nombre de cristaux et de dés dépend de l'endroit de la traînée le plus éloigné du mage)

Forme une traînée de brume qui bouche entièrement la vue.

L'eau courante ne pénalise pas ce sort.

En extérieur (ou en intérieur aéré) la brume ne se dissipera qu'en lançant deux dés météo à chaque tour de jeu (quand les deux dés feront : "soleil" ou "faiblement nuageux"). En intérieur fermé, elle ne peut pas se dissiper.

Échec critique : un peu de brume apparaît devant les yeux du mage et s'y colle « un certain temps ». Ça l'empêche de jeter des sorts, et il ne peut marcher que si on lui tient la main à une allure de 8 cm maximum.

*Alchimiste, Chamane 3, Druide 3,
Fée, Illusionniste 2, Magicien 3,
Sorciers 2, Sorcière traditionnelle. 3*

Nécromant

Pouvoirs de base

– **Tenter de reconnaître** une inscription, symbole, glyphe, objet funéraire, etc, en rapport avec la mort, les rites funéraires, la nécromancie, etc, de toute origine même inconnue. Il examine l'objet pendant un tour de jeu sans rien faire d'autre, et jette un dé :

Résultat plus petit que son niveau de Nécromant, il comprend à peu près de quoi il s'agit.

Résultat égal à son niveau de Nécromant : il peut recommencer après un "certain temps", sans rien faire d'autre pendant tout ce temps.

Résultat plus grand que son niveau : incapable.

– **Détecter** (jusqu'à 0-20 cm) si une magie nécromantique ou en rapport avec la mort, les morts-vivants, une religion de la Mort, est présente, et/ou si des morts-vivants sont présents (sans pouvoir déterminer quoi). Il observe les lieux pendant un tour de jeu sans rien faire d'autre, et il jette un dé *comme expliqué plus haut*.

– **Repousser un seul mort-vivant** à chaque tour de jeu (il peut faire autre chose en même temps). Ce mort-vivant ne peut pas entrer en contact avec le Nécromant ni le groupe dont le Nécromant fait partie, le frapper, tirer dessus ou lui jeter des sorts.

Lancer de sort

Le mage peut lancer un sort à tout moment du tour de jeu, à condition de voir sa cible (*sauf exceptions*) et de ne rien faire d'autre (*et s'il est à pied il doit rester immobile*). Si le sort peut influencer des mouvements ou actions, il doit être annoncé avant tout mouvement (donc au début du tour de jeu).

Pour jeter un sort à portée normale (0-20 cm) le mage **dépense un cristal** et **lance un dé**. Il ne peut rien faire d'autre pendant le tour de jeu. Il peut dépenser davantage de cristaux, et donc lancer plus de dés, pour avoir plus de chances de réussite et/ou pour lancer un sort plus loin ou un sort multiple.

.../...

Le sort réussit si le résultat du dé est plus grand que la « résistance magique » de la cible.

Portée des sorts

Portée normale = portée de voix = 0-20 cm

Par-dessus une **eau courante**, ou en croisant un courant électrique ou des flux magiques naturels : coûte +1 cristal, car il faut réussir un dé de plus.

Certains sorts peuvent être lancés plus loin :

20-40 cm : +1 cristal, il faut réussir un dé de plus

40-60 cm : +2 cristaux, il faut réussir 2 dés de plus

60-80 cm : +3 cristaux, il faut réussir 3 dés de plus etc...

Résistance magique

La **résistance aux sorts** est naturellement **1** sur une cible consentante et/ou passive (objet, plante...) Certains lieux (sol consacré, etc) ou objets magiques donnent un bonus ou malus ± 1 . Certaines créatures ou races humanoïdes ont **2** en résistance naturelle.

La résistance des personnages et/ou créatures réticentes ou attaquées par le sort est égale à leur **classe**, ou à leur **magie** si leur magie est plus forte que leur classe.

Surenchère

Le mage peut **dépenser davantage de cristaux** (et donc lancer plus de dés) pour avoir de meilleures chances de réussite, ou davantage d'effets ; mais lancer plusieurs dés peut lui causer un « échec critique » avec certains sorts.

Obstination

Si un sort échoue, le mage peut **s'obstiner** au(x) tour(s) de jeu suivant(s), **sauf si** le dé ou tous les dés ont fait 1. Il continue à se concentrer, dépense un ou plusieurs cristaux pour lancer encore un ou plusieurs dés (qui complètent les dés déjà réussis s'il y en a).

.../...

Durée des sorts

Les sorts prennent effet immédiatement.

Certains sorts durent un seul tour de jeu, d'autres durent « un certain temps », d'autres sont définitifs (c'est précisé sur leur parchemin).

Sorts à effet multiple

Quelques rares sorts peuvent s'appliquer à plusieurs cibles à la fois (en réussissant un dé pour chaque).

Échec critique

Un 1 naturel est toujours raté. Si le mage lance deux dés ou davantage, et que tous ces dés font 1 naturel, c'est un échec critique : certains sorts peuvent lui causer un inconvénient.

Médium

(au contact d'un cadavre, ou d'un objet ayant appartenu à une personne décédée)

Le mage entre en conversation avec un cadavre, avec les restes d'un cadavre, avec des objets ayant appartenu à un mort, ou avec un mort-vivant non agressif, pour lui demander des informations.

Il faut qu'un dé réussisse pour pouvoir converser pendant un tour de jeu (et bien sûr il ne faut pas être interrompu).

Chamane, Érudit 2, Nécromant, Sorciers

Levée de corps

*(à portée de voix seulement)
(pas de limitation de durée)*

Se lance sur une nécropole, cimetière, etc. Un squelette ou zombie sort du sol pour chaque dé réussi ; le joueur les dispose comme il veut à portée de voix (mais pas au contact de personnages). Ces créatures mettent tout le prochain tour de jeu à sortir du sol (on peut alors les frapper sans qu'ils se défendent, et les personnages qui les frappent ne sont pas considérés "en mêlée").

Les squelettes et zombies obéissent aux ordres que le mage leur donne à portée de voix ; ils continuent à obéir au dernier ordre donné s'ils se trouvent hors de portée de voix, même si le mage est mort ou inconscient.

Le sort se dissipe (et ces morts retombent) en « un certain nombre de jours ».

Érudit 3, Nécromant 2, Sorcier démoniaque 2

Contrôle de morts-vivants

*(à portée de voix seulement)
(pas de limitation de durée)*

Ce sort permet de commander des morts-vivants inférieurs (squelettes et zombies) qui ont été relevés par un autre mage ou par une maladie. Chaque dé réussi permet d'en contrôler un (le mage peut choisir lesquels, parmi tous ceux à portée de voix seulement).

Les squelettes et zombies obéissent aux ordres que le mage leur donne à portée de voix ; ils continuent à obéir au dernier ordre donné s'ils se trouvent hors de portée de voix, même si le mage est mort ou inconscient.

Érudit 3, Nécromant 2, Sorcier démon. 2

Repos éternel

*(à portée de voix seulement)
(pas de limitation de durée)*

Ce sort fait retomber des morts-vivants inférieurs (squelettes et zombies) qui ont été relevés par magie ou maladie. Chaque dé réussi en fait tomber un (le mage peut choisir lesquels, parmi tous ceux à portée de voix seulement).

Ils tombent aussitôt au sol (car ce sort annule leur levée). Cela ne les empêcherait pas d'être plus tard relevés par un autre sort.

Échec critique : ces créatures essayent d'attaquer le mage en priorité.

*Chamane 2, Clerc 2,
Prêtre 2, Nécromant 2, Sorcier satanique 2*

Vade Retro

*(seulement sur le mage lui-même,
et/ou sur le groupe dont il fait partie)*

Empêche tout diable, démon, esprit néfaste ou démoniaque, ou mort-vivant (*quelle que soit leur puissance*) de venir au contact, de tirer, et de jeter des sorts, sur le mage et/ou le groupe dont le mage fait partie, pendant le tour de jeu.

Tout diable, démon, esprit néfaste ou démoniaque, ou mort-vivant, déjà au contact du mage ou de son groupe, doit aussitôt rompre le contact.

Si le mage et/ou son groupe se déplace, les diables, démons, esprits néfastes ou démoniaques, et morts-vivants, doivent leur laisser le passage.

*Chamane 2, Clerc 2, Druide 2,
Érudit 2, Goûi 2, Nécromant, Paladin,
Prêtre de la Mort, autre Prêtre 2,
Sorciers, Sorcière traditionnelle 2*

Objet magique Nombre de dents : ____

Récolte de squelettes

(Nécromant, à portée de voix, seulement)

Le Nécromant jette par terre, devant lui, une poignée de dents magiques. Un squelette ou zombie sort du sol pour chaque dé réussi ; le joueur les dispose comme il veut à portée de voix (mais pas au contact de personnages). Ces créatures mettent tout le prochain tour de jeu à sortir du sol (on peut les frapper sans qu'ils se défendent, les personnages qui les frappent ne sont pas considérés "en mêlée").

Les squelettes et zombies obéissent aux ordres que le mage leur donne à portée de voix ; ils continuent à obéir au dernier ordre donné s'ils se trouvent hors de portée de voix, même si le mage est mort ou inconscient. Le sort se dissipe (et ces morts retombent) en « un certain nombre de jours ».

Nécromant 3

Prêtre

Pouvoirs de base

– **Tenter de reconnaître** un symbole, glyphe, objet, etc, en rapport avec les religions, de toutes origines même inconnues. Il l'examine pendant un tour de jeu sans rien faire d'autre, et il jette un dé :

Résultat plus petit que son niveau de Prêtre : il comprend à peu près ce que c'est.

Résultat égal à son niveau : il ne veut absolument plus y toucher ni le regarder.

Résultat plus grand que son niveau : incapable.

– **Repousser** un seul diable, démon, mort-vivant, ou esprit néfaste à sa religion, à chaque tour de jeu (sans se fatiguer, et il peut faire autre chose en même temps). Cette créature ne peut pas entrer en contact avec le Prêtre ni avec le groupe dont le Prêtre fait partie, ni le frapper, tirer dessus ou lui jeter des sorts.

Lancer de sort

Le mage peut lancer un sort à tout moment du tour de jeu, à condition de voir sa cible (*sauf exceptions*) et de ne rien faire d'autre (*et s'il est à pied il doit rester immobile*). Si le sort peut influencer des mouvements ou actions, il doit être annoncé avant tout mouvement (donc au début du tour de jeu).

Pour jeter un sort à portée normale (0-20 cm) le mage **dépense un cristal** et **lance un dé**. Il ne peut rien faire d'autre pendant le tour de jeu. Il peut dépenser davantage de cristaux, et donc lancer plus de dés, pour avoir plus de chances de réussite et/ou pour lancer un sort plus loin ou un sort multiple.

Le sort réussit si le résultat du dé est plus grand que la « résistance magique » de la cible.

.../...

.../...

Portée des sorts

Portée normale = portée de voix = 0-20 cm

Par-dessus une **eau courante**, ou en croisant un courant électrique ou des flux magiques naturels :
coûte +1 cristal, car il faut réussir un dé de plus.

Certains sorts peuvent être lancés plus loin :

20-40 cm : +1 cristal, il faut réussir un dé de plus

40-60 cm : +2 cristaux, il faut réussir 2 dés de plus

60-80 cm : +3 cristaux, il faut réussir 3 dés de plus
etc...

Résistance magique

La **résistance aux sorts** est naturellement **1** sur une cible consentante et/ou passive (objet, plante...) Certains lieux (sol consacré, etc) ou objets magiques donnent un bonus ou malus ± 1 . Certaines créatures ou races humanoïdes ont **2** en résistance naturelle.

La résistance des personnages et/ou créatures réticentes ou attaquées par le sort est égale à leur **classe**, ou à leur **magie** si leur magie est plus forte que leur classe.

Surenchère

Le mage peut **dépenser davantage de cristaux** (et donc lancer plus de dés) pour avoir de meilleures chances de réussite, ou davantage d'effets ; mais lancer plusieurs dés peut lui causer un « échec critique » avec certains sorts.

Obstination

Si un sort échoue, le mage peut **s'obstiner** au(x) tour(s) de jeu suivant(s), **sauf si** le dé ou tous les dés ont fait 1. Il continue à se concentrer, dépense un ou plusieurs cristaux pour lancer encore un ou plusieurs dés (qui complètent les dés déjà réussis s'il y en a).

.../...

.../...

Durée des sorts

Les sorts prennent effet immédiatement.

Certains sorts durent un seul tour de jeu, d'autres durent « un certain temps », d'autres sont définitifs (c'est précisé sur leur parchemin).

Sorts à effet multiple

Quelques rares sorts peuvent s'appliquer à plusieurs cibles à la fois (en réussissant un dé pour chaque).

Échec critique

Un 1 naturel est toujours raté. Si le mage lance deux dés ou davantage, et que tous ces dés font 1 naturel, c'est un échec critique : certains sorts peuvent lui causer un inconvénient.

Bénédiction

Peut être lancée sur un ou plusieurs personnages de même religion que le mage. Chaque dé réussi bénit un seul personnage pour un seul tour de jeu ; il peut la garder pour l'utiliser plus tard, quand il en aura besoin. Un personnage ne peut porter qu'une seule Bénédiction à la fois.

+1 aux tirs et frappes que fait le personnage.

+1 aux dés des sorts lancés par le personnage.

-1 aux tirs et frappes contre le personnage.

Le personnage a +1 en résistance magique aux sorts hostiles, -1 en résist. magique aux sorts favorables.

-1 à ses dés de risque, +1 à son moral,

+1 à sa santé (*sauf pour des soins magiques*),

+1 à tous ses tests de connaissance, etc.

Ou bien : si le personnage a subi, ou subira, un sort de Malédiction, ces deux sorts s'annulent.

**Chamane, Clerc, Druides, Fée,
Goûi, Prêtre, Sorciers**

Vade Retro

*(seulement sur le mage lui-même,
et/ou sur le groupe dont il fait partie)*

Empêche tout diable, démon, esprit néfaste ou démoniaque, ou mort-vivant (*quelle que soit leur puissance*) de venir au contact, de tirer, et de jeter des sorts, sur le mage et/ou le groupe dont le mage fait partie, pendant le tour de jeu.

Tout diable, démon, esprit néfaste ou démoniaque, ou mort-vivant, déjà au contact du mage ou de son groupe, doit aussitôt rompre le contact.

Si le mage et/ou son groupe se déplace, les diables, démons, esprits néfastes ou démoniaques, et morts-vivants, doivent leur laisser le passage.

*Chamane 2, Clerc 2, Druide 2,
Érudît 2, Goûi 2, Nécromant, Paladin,
Prêtre de la Mort, autre Prêtre 2,
Sorcières, Sorcière traditionnelle 2*

Soins

(au contact, ou à un socle de distance maximum)

Soigne un personnage (ou un animal) blessé.

On utilise la **règle de soins normale**, le mage étant alors considéré comme soigneur qualifié.

Un blessé qui a plusieurs blessures, maladies, et/ou bobos divers, est complètement soigné par un seul sort (*on ne fait qu'une fois son test de soins, et il n'a qu'un seul risque de séquelles*).

Si la blessure a été causée par une attaque magique ou une arme magique, la résistance magique est égale à la magie du mage ou arme qui l'a causée.

Ce sort peut aussi soigner des petites blessures (bobologie) et des désagréments peu graves dûs à des échecs critiques subis en lançant des sorts.

*Chamane 2, Clerc 2, Druide 2, Fée, Herboriste 2,
Paladin, Prêtre d'un dieu guérisseur 3,
Sorcières 3, Sorcière traditionnelle 2*

Le Seigneur est ma lumière

(sur soi-même seulement)

Le mage se lance ce sort sur lui-même.

Il est aussitôt imbé d'une lumière aveuglante pendant le tour de jeu :

On ne peut pas lui tirer dessus, ni lui lancer de sort. S'il est dans un groupe, il y a -1 aux tirs et sorts contre ce groupe (mais il peut en être atteint).

En mêlée, il frappe **avant** tous ses adversaires.

*Alchimiste, Clerc 2, Illusionniste 2,
Magicien 3, Paladin, Prêtre du Soleil 2*

Malédiction

Pas de limitation de durée. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé par une Bénédiction, ou par un Exorcisme, etc.

Ce sort peut être lancé sur un ou plusieurs personnages. Chaque dé réussi maudit un seul personnage. Un personnage ne peut recevoir (et porter) qu'une seule Malédiction à la fois.

-1 aux tirs et frappes que fait le personnage.

-1 aux dés des sorts lancés par le personnage.

+1 aux tirs et frappes contre le personnage.

Le personnage a -1 en résistance magique aux sorts hostiles, +1 en résist. magique aux sorts favorables.

+1 à ses dés de risque, -1 à son moral, -1 à sa santé, -1 à tous ses tests de connaissance, etc.

*Chamane, Clerc, Druide, Fée,
Goûi, Prêtre, Sorcières*

Bouclier

Protège un personnage ou groupe (*montures comprises*) pendant un tour de jeu :

Interdit les tirs (non magiques) et les frappes en mêlée (non magiques) contre le personnage ou le groupe.

La résistance magique du personnage ou du groupe est au moins égale à la magie du mage.

Mais le personnage protégé (ou tous les personnages du groupe protégé) ne peuvent pas non plus tirer, ni frapper, ni jeter aucun sort.

+1 au moral du personnage ou du groupe.

*Clerc 2, Druide 2, Fée,
Magicien 2, Prêtre 2, Sorcières 2*

Protection contre les diables, démons, esprits, et morts-vivants

Ce sort peut être lancé sur un ou plusieurs personnages. Chaque dé réussi protège un seul personnage pendant le tour de jeu :

Les **armes normales** du personnage peuvent atteindre, au tir ou en mêlée, les diables, démons, esprits, ou morts-vivants, qui ne seraient vulnérables qu'aux armes magiques.

Les tirs, frappes, et sorts, des diables, démons, esprits, et mort-vivants, ont -1 contre le personnage.

Le personnage ne subit pas de malus moral causé par la présence de diables, démons, esprits, ou morts-vivants.

*Chamane 2, Clerc 2, Druide 3,
Goûi 2, Prêtre 2*

Exorcisme

(à portée de voix seulement)

Chasse un esprit, ou une possession spirituelle ou maléfique, qui s'est emparé d'un être vivant, d'un groupe, d'un objet ou d'un lieu.

La résistance magique est celle de l'esprit possédant.

Si la possession a été causée par un mage, la résistance magique est égale à la magie de celui-ci.

**Chamane, Clerc, Druide,
Goði, Prêtre**

Mariage

(à portée de voix seulement)

Pas de limitation de durée ! ;-)

Ce sort marie deux personnes de même religion que le mage.

La résistance magique est nulle... sauf si :
– *si l'une des personnes à marier n'est pas d'accord, la résistance magique est celle de cette personne (le sort est considéré comme une attaque).*
– *si quelqu'un, à portée de voix, prend la parole pour s'opposer au mariage, la résistance magique est celle de cet opposant (avec +1 s'il a un don d'éloquence).*

**Chamane, Clerc, Druide,
Goði, Prêtre, Sorciers**

Paladin

Pouvoirs de base

– **Reconnaître et/ou lire** les textes, symboles, glyphes, objets sacrés, etc, en rapport avec **sa propre religion** (il lui suffit de les regarder pendant un tour de jeu sans rien faire d'autre).

– **Repousser un seul** diable, démon, esprit néfaste ou démoniaque, ou mort-vivant (quelle que soit sa puissance) pendant tout le tour de jeu (sans se fatiguer, et il peut faire autre chose en même temps). La créature désignée ne peut pas entrer en contact avec le Paladin ni avec le groupe dont fait partie le Paladin, ni les frapper, tirer dessus, ou leur jeter des sorts.

Lancer de sort

Un paladin a normalement 1 en magie.

Il peut utiliser ses pouvoirs de base gratuitement et à volonté, mais à part ça il ne peut lancer qu'un seul sort magique pendant la journée, et avec un seul dé.

Il ne peut jeter ses vrais sorts qu'à portée de voix seulement (0-20 cm), et pas par-dessus une eau courante ni à travers un courant électrique.

Il peut lancer son sort à tout moment du tour de jeu, à condition de voir sa cible (*sauf exceptions*) et de ne rien faire d'autre (*et s'il est à pied il doit rester immobile*). Si le sort peut influencer des mouvements ou actions, il doit être annoncé avant tout mouvement (donc au début du tour de jeu).

Résistance magique

La **résistance aux sorts** est naturellement **1** sur une cible consentante et/ou passive (objet, plante...) Certains lieux (sol consacré, etc) ou objets magiques donnent un bonus ou malus ± 1 . Certaines créatures ou races humanoïdes ont **2** en résistance naturelle.

La résistance des personnages et/ou créatures réticentes ou attaquées par le sort est égale à leur **classe**, ou à leur **magie** si leur magie est plus forte que leur classe.

Le Seigneur est ma lumière

(seulement sur le mage lui-même)

Le mage se lance ce sort sur lui-même.

Il est aussitôt entouré d'une lumière aveuglante pendant le tour de jeu :

S'il est isolé, on ne peut pas lui tirer dessus ni lui lancer de sort. S'il est dans un groupe, il y a -1 aux tirs et sorts contre ce groupe (*mais dans ce cas, il peut en être atteint*).

En mêlée, il frappe **avant** tous les adversaires avec qui il est lui-même en contact.

*Alchimiste, Clerc 2, Illusionniste 2,
Magicien 3, Paladin, Prêtre du Soleil 2*

Vade Retro

(seulement sur le mage lui-même,
et/ou sur le groupe dont il fait partie)

Empêche tout diable, démon, esprit néfaste ou démoniaque, ou mort-vivant (*quelle que soit leur puissance*) de venir au contact, de tirer, et de jeter des sorts, sur le mage et/ou le groupe dont le mage fait partie, pendant le tour de jeu.

Tout diable, démon, esprit néfaste ou démoniaque, ou mort-vivant, déjà au contact du mage ou de son groupe, doit aussitôt rompre le contact.

Si le mage et/ou son groupe se déplace, les diables, démons, esprits néfastes ou démoniaques, et morts-vivants, doivent leur laisser le passage.

*Chamane 2, Clerc 2, Druide 2,
Érudite 2, Goûti 2, Nécromant, Paladin,
Prêtre de la Mort, autre Prêtre 2,
Sorcières, Sorcière traditionnelle 2*

Soins

(au contact, ou à un socle de distance maximum)

Soigne un personnage (*ou un animal*) blessé.

On utilise la **règle de soins normale**, le mage étant alors considéré comme soigneur qualifié.

Un blessé qui a plusieurs blessures, maladies, et/ou bobos divers, est complètement soigné par un seul sort (*on ne fait qu'une fois son test de soins, et il n'a qu'un seul risque de séquelles*).

Si la blessure a été causée par une attaque magique ou une arme magique, la résistance magique est égale à la magie du mage ou arme qui l'a causée.

Ce sort peut aussi soigner des petites blessures (bobologie) et des désagréments peu graves dus à des échecs critiques subis en lançant des sorts.

*Chamane 2, Clerc 2, Druide 2, Fée, Herboriste 2,
Paladin, Prêtre d'un dieu guérisseur 3,
Sorcières 3, Sorcière traditionnelle 2*