

Sorts de quête

Les prêtres et les clercs sont les serviteurs des puissances _ entités immortelles dont les capacités se situent bien au-delà de celles des simples mortels. Mais ces serviteurs ne disposent pas d'une force magique équivalente à celle des magiciens ; les prêtres n'ont rien de comparable au sort souhait par exemple. Des circonstances peuvent intervenir où un prêtre devrait être capable de faire appel à des énergies magiques contrôlées par sa puissance pour réaliser quelque chose d'extraordinaire au service d'une tâche sacrée. Les sorts de quête sont conçus pour répondre à ces cas extrêmes et mettre à la disposition d'un prêtre une magie très puissante sans pour autant altérer radicalement le domaine de sa magie.

Les sorts de quêtes forment une catégorie de sorts puissants sans niveau fixe. Ils ne doivent pas être confondus avec le sort de magicien quête ni avec le sort de prêtre croisade, qui est un sort spécifique.

Si ces sorts sont redoutables, ils ne le sont pas autant que les énergies manipulées par les puissances. Si un dieu choisit d'aplanir une montagne ou de faire jaillir une île, il peut probablement le faire. Les prêtres ne peuvent réaliser des choses aussi considérables ; ils sont toujours des créatures mortelles. Mais les sorts de quête donnent au prêtre une magie plus puissante que toute autre magie cléricale ; un sort de quête peut facilement faire la différence entre le succès et l'échec d'une mission. Les sorts de quêtes sont capables d'affecter de grandes zones ou un nombre important de créatures et permettent la manipulation de grandes énergies ; il est souvent difficile, voire impossible, d'y résister ou de les dissiper.

Les sorts de quêtes ne font pas partie du répertoire normal d'un prêtre. Ce sont des pouvoirs conférés, accordés directement par la divinité pour réaliser un but spécial.

Pourquoi des sorts de quête ?

Deux circonstances sont vraisemblablement susceptibles de justifier l'accord d'un sort de quête à un prêtre. Une Puissance peut contacter le prêtre par un rêve ou un présage, ou en envoyant un serviteur ou un avatar. Dans ce cas, la Puissance demande que le prêtre effectue un service essentiel en son nom (la nature d'une telle requête sera discutée plus tard). Le prêtre reçoit en fait l'ordre de faire une quête – d'où le nom générique de sort de quête.

Un second cas d'accord de sort de quête peut se présenter si un prêtre se met en route pour découvrir quelque chose d'une importance fondamentale pour sa foi dont la Puissance doit avoir conscience (toutes les Puissances ne sont pas omniscientes). Un prêtre contactant la Puissance (avec un sort *communio* ou une *prière*) peut l'implorer pour qu'elle lui accorde une magie exceptionnelle adaptée à la situation. Une requête demandant un tel sort ne doit jamais être motivée par des considérations égoïstes de la part du prêtre (une telle arrogance est une offense grossière pour n'importe quelle Puissance), et les circonstances doivent vraiment être exceptionnelles. La Puissance examine ensuite la requête du prêtre et donne sa réponse.

En terme de jeu, la première condition se traduit par une utilisation par le MD d'un sort de quête comme objet pour pimenter une quête menée par le prêtre et son groupe. La seconde se traduit par une requête du joueur demandant une aide exceptionnelle pour son PJ prêtre, suivie par la décision de la lui accorder ou non prise par le MD.

Conditions pour les sorts de quête

Les circonstances qui poussent une Puissance ou un prêtre à tenter l'utilisation d'un sort de quête sont généralement liées à une Sphère d'intérêt majeure pour la Puissance. Un dieu des druides n'accordera sans doute pas un sort de quête pour un problème concernant la guerre, le commerce, la politique, les vertus chevaleresques, ou tout autre chose qui soit sans rapport (de son point de vue). Mais la destruction d'une étendue considérable de forêt par le feu sera pour lui entièrement différente. Pour protéger ou régénérer une grande richesse naturelle, une Puissance druidique envisagerait certainement la distribution d'une magie terrible à ses serviteurs les plus puissants. Un défi majeur demande une réponse majeure.

Une Puissance peut choisir de donner à des suivants un sort de quête en préparation d'un conflit majeur avec des serviteurs d'une Puissance hostile. Cela peut être vrai dans les deux camps ; des PNJ peuvent tout aussi bien que des PJ être pourvus de sorts de quête. De cette manière, deux Puissances évitent de se combattre directement, laissant ce soin à leurs serviteurs. Cela sera un événement majeur dans tout environnement de campagne ! Des variations légères sur ce thème peuvent inclure la destruction d'un temple important de la Puissance ennemie ou l'annihilation d'une ressource majeure appartenant à ses serviteurs.

C'est une situation dans laquelle le MD doit agir avec prudence. Ce genre de conflits peut facilement échapper à tout contrôle et menacer de détruire le monde du jeu ; aucune Puissance ne désire cela. C'est seulement si une Puissance a dépassé les bornes que la vengeance de la part d'un rival est admise au sein de la communauté des Puissances. Si un temple voué au mal se dresse dans la capitale d'un pays tourné vers le mal depuis des siècles, il est inacceptable qu'une divinité bonne le frappe. Si ce même temple est caché dans un pays non tourné vers le mal, il est raisonnable pour une Puissance bonne de l'abattre. Il est important que l'équilibre du jeu et le statu quo soient maintenus.

Il est vraisemblable qu'une Puissance accorde un sort de quête quand une menace majeure pèse sur ses suivants, ses lieux de culte, ses terres sacrées ou son territoire. De telles situations peuvent être considérablement étendues ; une Puissance guérisseuse peut étendre l'utilisation de ce type de sorts pour aider ses prêtres à soigner une peste virulente affectant les gens ordinaires. Pour une telle Puissance, le bien être du simple mortel est important. Dans des cas comme celui-ci, l'équilibre du jeu doit être maintenu en n'accordant les sorts de quêtes que pour de vraies catastrophes.

Des circonstances exceptionnelles et uniques peuvent exister et demander l'intégration des sorts de quête dans le jeu. Cela peut comprendre des intérêts raciaux (pour les elfes, les nains, etc.) comme la défense d'un pays natal ou la protection d'une grande forteresse. Une communauté d'artisans exceptionnels peut souhaiter recevoir ce type de magie d'une Puissance. La découverte d'un artefact intensément magique ou d'un lieu important pour la Puissance peut nécessiter l'utilisation d'un sort de quête pour des raisons de sécurité. L'établissement et le développement d'un endroit sacré majeur peut justifier l'utilisation de ce type de magie (en particulier avec des Sphères comme Création, Garde, Protection ou Vigilance). De tels cas seront déterminés individuellement par le MD comme les éléments majeurs du fil directeur d'une campagne.,

Situations indignes des sorts de quête

Quels types de requêtes ne justifient pas d'une Puissance l'accord d'un sort de quête ? Généralement un sort de quête n'est pas nécessaire pour des affaires, qui n'affectent qu'une sphère d'intérêt mineur de la divinité, et des événements qui ne font pas partie de conflits sur les Plans Primaires ; le meurtre d'un prêtre expérimenté perpétré par un agent d'une Puissance mauvaise n'est pas suffisant pour justifier l'utilisation d'un sort de quête. N'importe quel problème dont la portée est limitée ou qui peut se résoudre avec le temps grâce aux efforts normaux des prêtres ne nécessite pas l'emploi d'un sort de quête, Le MD doit considérer ce qui est, ou non, un problème sortant de l'ordinaire. Un sort de quête ne devrait être accordé que dans des circonstances exceptionnelles. Le problème pourrait-il avoir une bonne chance de résolution si les prêtres utilisent de manière avisée des sorts de niveau supérieur ? L'utilisation des sorts de quête ne devrait être envisagée que si la réponse à cette question est « non ».

Quels prêtres reçoivent des sorts de quête ?

Seuls les servants loyaux et croyants d'une Puissance, qui ont déjà utilisé avec succès une magie puissante peuvent lancer des sorts de quête. Cela limite les sorts de quête aux prêtres ; bien qu'un paladin puisse être sincère et croyant, son expérience n'est pas suffisante pour pouvoir maîtriser les énergies magiques de la puissante magie quêtive.

Les limitations de niveau sont importantes. Il est très rare pour un prêtre d'un niveau inférieur au 10ème de se voir accorder un sort de quête. Il est out à fait possible qu'un prêtre obtienne un sort de quête alors qu'il ne possède pas la Sagesse nécessaire pour lancer les sorts cléricaux du 7ème niveau. Les Puissances fonctionnent parfois selon des critères étranges.

Dans des conditions normales, les sorts de quête sont accordés aux prêtres de haut niveau plutôt qu'à leurs camarades plus jeunes (quand ce genre d'option existe comme dans un grand temple). Si la hiérarchie du temple a été détruite, ce sont ensuite les meilleurs dans les catégories plus jeunes qui se voient accordées les sorts de quête.

Dans certains cas, les options sur le choix du récipiendaire du sort ne sont pas aussi variées. Si le prêtre le plus proche du site de la mission est d'un niveau inférieur à ceux des prêtres d'un lointain temple, il y a de bonnes chances que ce prêtre reçoive le sort plutôt que d'attendre l'arrivée d'un supérieur éloigné. De même, si les prêtres expérimentés d'un temple sont trop âgés pour voyager ou sont nécessaires au maintien de l'ordre du temple, un prêtre de niveau inférieur peut se voir accorder le sort de quête.

Dans certains cas, une Puissance remerciera un suivant extrêmement dévoué en lui accordant un sort de quête, devant des collègues plus âgés et plus expérimentés. L'âge et l'expérience ne prouvent pas la valeur ou la dévotion. Les prodiges existent dans tous les milieux : les clercs ne font pas exception.

La loyauté et la piété d'un prêtre sont importantes mais difficiles à juger. Le prêtre doit être irréprochable dans son alignement et avoir servi sa Puissance d'une manière exemplaire. Il est raisonnable d'ignorer une offense commise sous une influence magique même si une pénitence a été exigé (ou entreprise volontairement) par la suite.

L'appréciation de ces critères est manifestement fonction du jugement du MD. Ce dernier doit se souvenir que les prêtres sont des mortels et que les mortels ont des faiblesses. Alors qu'un prêtre qui ne s'est pas montré très ardent dans la défense de sa foi ne peut être candidat pour des sorts de quête, un prêtre dont le cœur est pur mais qui a commis quelques erreurs peut toujours, lui, être concerné par la magie quêtive. Mais il peut se voir demander d'entreprendre une quête préliminaire pour prouver son mérite à la Puissance. Cela est particulièrement vraisemblable si la grande quête n'est pas soumise à des impératifs temporels ou si c'est le prêtre qui a demandé la magie quêtive à la Puissance, et non l'inverse.

Une quête préliminaire n'est pas une affaire banale ; elle devrait être présentée comme une épreuve difficile. Dans une campagne, il serait particulièrement approprié qu'une telle quête ait un double but : tester l'ardeur du prêtre et offrir une opportunité d'acquérir de nouvelles ressources (objets magiques, compagnons d'arme, suivants, coopération de PJN, etc.) pouvant aider la grande quête à venir.

Comment un sort de quête est-il accordé ?

Un prêtre doit passer par une préparation spécifique pour recevoir un sort de quête. Il est nécessaire que le personnage s'isole et médite pendant 24 heures (doublez cette période si la Sagesse est seulement de 17 ou le niveau inférieur au 12ème). Si cette période est interrompue, le prêtre doit recommencer du début. A la suite de cette période, le prêtre a besoin d'une heure pour établir et maintenir un lien mental direct avec sa divinité. Il reçoit alors le sort dans son esprit. Pendant cette communion, le prêtre est dans un état d'exaltation et oublie le monde extérieur. Il ne peut être tiré de sa rêverie. Le MD peut décider que des cérémonies spécifiques doivent être accomplies par le prêtre pendant la période de méditation et au moment où le sort est accordé. Ces cérémonies doivent être déterminées selon la nature de la religion. Le prêtre peut se voir obligé d'être dans un lieu de culte majeur pour la cérémonie. La présence de jeunes prêtres et d'acolytes, peut-être unis dans une prière collective, peut également être nécessaire. Mais ce ne sont que quelques suggestions qui ne devraient pas être appliquées strictement – un dieu des voyageurs, par exemple, n'exigera pas qu'un sort de quête soit accordé dans un temple.

Introduction d'un sort de quête

Introduire un sort de quête dans une campagne devrait être un événement majeur. Cela devrait créer une atmosphère puissante faite d'éléments d'apparat, de solennité et de cérémonie pour que l'événement soit vivant dans le jeu. De telles considérations de mise en scène et d'ambiance sont laissées à la discrétion du MD et des besoins de la campagne.

Le coût des sorts de quête

Les sorts de quête ne sont pas accordés sans contrepartie. Un prêtre recevant un sort de quête est incapable de mémoriser des sorts du niveau plus élevé auquel il a accès. Il perd tous les sorts mémorisés de ce niveau (p. ex. un prêtre du 13ème niveau est incapable d'utiliser des sorts du 6ème niveau).

Une fois qu'un clerc s'est vu accorder un sort de quête, il ne gagne pas la capacité de le relancer automatiquement. Chaque fois qu'il

souhaite utiliser un sort de ce type il doit répéter la même procédure.

Traitement des sorts de quête

Les règles qui suivent s'appliquent à tous les sorts de quête. Le MD devrait éviter de les altérer s'il veut utiliser les sorts de quête de manière juste et logique.

Éléments : Les sorts de quête n'ont jamais besoin d'élément matériels. Ils utilisent tous des éléments verbaux et somatiques. Ce principe ne connaissant pas d'exception, la rubrique éléments n'a jamais été incluse dans les descriptions de sorts.

Durée : Dans les descriptions de sorts, le terme « jour » est souvent utilisé. Jour signifie « jusqu'à la prochaine aurore » si le lanceur utilise le sort pendant les heures du jour et « jusqu'au crépuscule » s'il l'utilise pendant les heures de la nuit.

Contrer les sorts de quête : La plupart des sorts de quête ne peuvent être dissipés. En raison de leur origine semi-divine, les sorts de dissipation de la magie lancés par des mortels ne les affectent pas. Dans la plupart des cas, seul un sort de quête peut en conter un autre.

Cela s'applique également aux tentatives de contrer des éléments spécifiques d'un sort de quête.

Par exemple, certains sorts de quête comprennent les résultat d'un sort de prière dans leur zone d'effet. Un tel effet de prière ne peut être contré en utilisant un sort prière ordinaire. La prière venant d'un sort de quête surpasse le sort de prière ordinaire.

Jet de sauvegarde : Les créatures cibles sur lesquelles les sorts de quête sont lancés n'ont en général pas le droit à un jet de sauvegarde. Les objets magiques qui devraient protéger normalement contre ce type d'effets (p.ex. Un anneau d'action libre contre un effet immobilisation/paralysie) autorise un jet de sauvegarde amoindri de 18. La résistance à la magie fonctionne, mais seulement à la moitié de la normale. Si un sort de quête a de multiples effets magiques, le test de résistance à la magie doit être fait pour chacun des effets.

Liste des sorts de quête

Abondance	Création, Végétale
Bénédiction vivifiante	Soins, Nécromancie
Cercle de poussières solaires	Soleil
Conformité	Loi
Contagion de la terreur	Charme, Guerre
Eprits-loups	Animal, Garde, Conjuración
Étoiles filantes	Combat, Soleil, Climatiques
Fléau de morts-vivants	Nécromancie
Horde animale	Conjuración
Implosion / Inversion	Nombres, Combat
Interdiction	Chaos, Loi, Prévention
Interrogation de l'imago	Astrale, Divination, Temps
Marche éthérée	Astrale, Voyageurs
Matrice de vigilance	Vigilance
Mur de siège	Création, Garde
Nuée élémentaire	Élémentaire, Conjuración
Préservation	Vigilance
Quête d'armée	Charme, guerre
Quête planaire	Astrale
Réseau spirituel	Pensée
Révélación	Divination
Réversion	Temps

Robe de guérison	Soins
Sphère de sécurité	Protection
Spirale de dégénérescence	Chaos, Pensée
Tempête vengeresse	Élémentaire, Guerre, Climat
Transportation	nombres
Traqueur	Création, Garde, Végétale
Voie rapide	Voyageurs

Descriptif des sorts de quête

Les sorts de quête qui suivent sont prévus pour être utilisés uniquement dans des circonstances extraordinaires déterminées par le MD. Les joueurs et le MD devraient lire les notes explicatives au sujet des sorts de quête dans l'introduction de ce livre avant de les intégrer dans le jeu.

Abondance (Altération)

Sphère : Création, Végétale
 Portée : 0
 Durée : permanente
 Temps d'incantation : 1 tour
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de sauvegarde : aucun

En lançant le sort d'abondance, le prêtre accélère la maturation des récoltes ou la croissance d'une forêt. Les champs de céréales de la zone affectée, se développeront, parviendront à maturité et seront prêts à être moissonnés en un seul jour. Les graines doivent être semées à n'importe quel moment avant le lancement du sort.

Une zone de forêt croîtra le premier jour comme s'il s'était passé 25 ans puis les trois jours suivants comme s'il s'était passé 5 ans chaque jour. Il doit y avoir une terre capable de supporter une forêt pour que la croissance reste saine.

Le prêtre doit se tenir n'importe où dans la zone à affecter. Le prêtre désigne au cours du lancement la taille et la forme exactes de la zone.

La zone d'effet est de 25 km² pour une moisson et de 64 km² pour la croissance d'une forêt. Ce sort ne crée pas d'effets du type enchevêtrement ou agrandissement de la flore se trouvant dans la zone d'effet.

Bénédictio vivifiante (Nécromancie)

Sphère : Soins, Nécromancie
 Portée : 100 mètres
 Durée : 1 jour / niveau
 Temps d'incantation : 1 round
 Zone d'effet : 50 créatures
 Jet de sauvegarde : aucun

Bénédictio vivifiante donne à un certain nombre d'humains, de demi-humains ou d'humanoïdes une protection contre une mauvaise santé ; elle permet également aux sujets de soigner les autres.

Les bénéficiaires de bénédiction vivifiante sont immunisés aux maladies non magiques, obtiennent un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison ou la mort magique et peuvent lancer soins des blessures légères sur eux-mêmes une fois par jour pendant la durée du sort. De plus, un bénéficiaire de bénédiction vivifiante peut soigner une autre créature par jour en imposant les mains comme un paladin. Les soins apportés sont d'un point de vie par niveau ou dé de vie du guérisseur.

Cercle de poussières solaires (Altération, Invocation / Évocation, Nécromancie)

Sphère : Soleil
 Portée : 200 mètres
 Durée : 3 jours
 Temps d'incantation : 1 jour
 Zone d'effet ; hémisphère de 18 mètres de rayon
 Jet de sauvegarde : aucun

En lançant cercle de poussières solaires, le prêtre crée un champ hémisphérique rempli de corpuscules étincelants et luisants de lumière solaire apparaît à la hauteur de la tête du prêtre au centre exact du cercle.

Les créatures à l'intérieur de la zone d'effet qui sont amies avec le clerc ressentent les particules miroitantes comme chaudes, revigorantes, inspirantes et curatives. Elles sont soignées de 1d6 points de vie, obtiennent le bénéfice d'un sort d'aide pendant un tour après la création du cercle, gagnent un bonus de +1 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts, et un de +2 à leur moral.

Les ennemis du prêtre ressentent les mêmes particules solaires sous la forme d'une cécité, d'une brûlure et de dégâts. Ils doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être aveuglés pendant 1 tour après la création du cercle. Chaque ennemi est frappé par une petite particule ardente provoquant 1d4 + 1 points de dégâts (aucun jet de sauvegarde n'est autorisé, mais les créatures avec résistance à la magie naturelle au feu ne subissent que la moitié des dégâts), et subit une pénalité de -2 au moral.

Les compagnons du clerc qui passent à moins de 3 mètres du brillant soleil miniature se trouvant au centre de la zone d'effet, sont soignés de 1d8 +2 points de vie. Chaque créature est affectée une seule fois pendant la durée du sort.

Les ennemis du prêtre qui passent à moins de 3 mètres du mini-soleil sont brûlés, subissant 1d8 +2 points de dégâts dus au feu.

Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé, mais les créatures possédant une résistance à la magie du feu ne subissent que la moitié des dégâts.

Les compagnons du prêtre qui sont à l'extérieur de la zone d'effet voient les ennemis à l'intérieur du cercle comme s'ils étaient affectés par une lueur féérique dorée. Les créatures affectées par une lueur féérique subissent une pénalité de -2 à la classe d'armure contre les attaques venant des créatures extérieures au cercle.

Les ennemis du prêtre à l'extérieur du cercle voient ses alliés comme s'ils étaient masqués par une lumière aveuglante et subissent une pénalité de -2 pour les attaques de projectiles contre eux.

Conformité (Conjuration/Convocation, Invocation)

Sphère : Loi

Portée : 0

Durée : 6tours

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : sphère de 24 m de diamètre

Jet de sauvegarde : aucun

Le sort conformité se fonde sur un principe simple mais à effet profond : des événements probables se manifestent toujours.

En termes de jeu, cela signifie qu'une probabilité de 51% ou mieux se réalise toujours. Ainsi, si jet de sauvegarde de 9 est exigé pour éviter un effet, aucun jet n'est nécessaire, car il est automatiquement réussi. Si un combattant doit obtenir un 10 à son jet d'attaque pour toucher son ennemi, il échoue automatiquement.

Il y a deux conditions qui influent sur ce sort. D'une part, si un sort de prière opère continuellement dans la zone d'effet, il change l'équilibre des probabilités de combat en faveur du prêtre qui lance ce sort et de ses compagnons. D'autre part, les probabilités d'exactement 50% tournent toujours en faveur du prêtre. Si un jet de 11 ou plus est par exemple nécessaire pour résister aux effets d'un sort, il y a 50% de chance de succès. Dans de tels cas, le prêtre et ses amis réussissent toujours le jet, les ennemis échouant toujours.

Ce sort est particulièrement puissant si des sorts de bénédiction ou chant sont lancés dans la zone d'effet.

Contagion de la terreur (Abjuration)

Sphère : Charme, Guerre

Portée/ 240 mètres

Durée : spécialisation

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : spécial

Un prêtre lançant contagion de la terreur choisit une seule créature pour être le point focal de ce sort. La créature est affectée par une peur magique et ne reçoit aucun jet de sauvegarde pour en éviter les effets. Toutes les créatures à moins de 10 mètres de la cible doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 ; un échec indique qu'elles sont également affectées par la peur.

Si les règles BATTELSYSTEM sont utilisées, le sort force l'unité affectée à faire un test de moral avec pénalité de -6. Si ce jet échoue, l'unité se débande automatiquement.

Les créatures affectées par la terreur fuiront automatiquement le prêtre tant qu'elles seront capables de courir (référez-vous aux règles du Chapitre 14 du Manuel des Joueurs). De telles créatures passeront ensuite un tour entier à se cacher après avoir été forcées à se reposer. Pendant ce temps, elles subissent une pénalité de -4 aux jets d'attaque et tous leurs bonus de Dextérité sont annulés.

Si vous utilisez les règles de BATTELSYSTEM, les créatures frappées par la terreur ont droit à un test de ralliement avec une pénalité de -3 et doivent engager un déplacement de déroute jusqu'à ce qu'elles soient ralliées. Mais ce test de ralliement n'est pas autorisé jusqu'à ce que deux tours de déplacement de déroute aient été accomplis.

Alors que les créatures courent sous l'effet de la terreur, cette dernière se propage. Toute créature approchant à moins de 10 mètres d'une créature affectée par ce sort doit réussir un jet de sauvegarde (sans pénalité) sous peine de fuir le prêtre. Dans les règles de BATTELSYSTEM, les créatures font un test de moral standard avec une pénalité de -3.

Les créatures affectées par la terreur ne provoquent plus ce sentiment chez les autres une fois qu'elles sont à plus d'un kilomètre et demi du centre initial des effets du sort.

Eprits-loups (Conjuration / Convocation / Invocation)

Sphère : Animal, Garde, Conjuration

Portée : 30 mètres

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 2 tours

Zone d'effet ; spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Le prêtre lançant ce sort peut faire appel aux « esprits » des loups (ou d'un autre animal s'il est approprié). La notion d'esprits-loups est apparentée à la Meute Sauvage de la mythologie celtique : une meute d'énormes loups magiques menée par un maître humain qui parcourt les terres celtiques cherchant à détruire le mal. Le sort esprits-loups conjure 2d4 + 2 entités semblables servant le prêtre comme leur maître.

Les caractéristiques des esprits-loups sont les suivantes : CA -4 ; VD 36, Vo 36(B) ; DV 5 + 5 ; Nb Attaq. 1 ; Dég 3d6 ; AL N ; Tai M ; Mor 20 ; TAC0 14. Ils sont immunisés à toutes les formes de contrôle de l'esprit, d'illusion, de gaz, de paralysie et de sorts qui n'affectent que les créatures corporelles. Ils ne peuvent être blessés par des armes dont l'enchantement est inférieur à +2.

Les esprits-loups peuvent recevoir l'ordre d'effectuer un service à la manière des sorts de conjuration d'animaux. Dans cette variante des sphères Animale et Conjuration, le sort ne s'arrête pas tant que les esprits n'ont pas accompli leur service commandé, la durée maximale ne pouvant toutefois excéder 14 jours. Dans la variante Garde de ce sort, les esprits ne peuvent recevoir qu'un ordre de surveillance d'une zone ou d'une créature. Le sort dure 100 jours pour ce type de service.

Étoiles filantes (Conjuration / Convocation / Invocation)

Sphère : Combat, Soleil, Climatiques
Porté : 120 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : rayon de 40 m
Jet de sauvegarde : ½

Un prêtre lançant étoiles filantes crée une violente turbulence dans l'air au-dessus de la zone d'effet, d'où un certain nombre de boules de feu miniatures orange ardent chargées d'électricité jaillissent et tombent sur le sol. À l'intérieur de la zone d'effet, toutes les créatures subissent 6d10 points de dégâts combinés de feu et d'électricité. Un jet de sauvegarde réussi avec une pénalité de -4 n'entraîne que la moitié des dégâts.

De plus, quatre étoiles filantes se matérialisent dans la zone d'effet. Le prêtre peut les diriger individuellement vers des créatures ne sont pas spécifiées, les cibles sont choisies aléatoirement. Chaque étoile filante provoque 48 points de dégâts d'impact (aucun jet de sauvegarde n'est autorisé). N'importe quelle créature à moins de 3 mètres de l'impact subit 24 points de dégâts dus au feu (moitié des dégâts si un jet de sauvegarde à -4 est réussi).

Fléau de morts-vivants (Nécromancie)

Sphère ; Nécromancie
Portée : 1,6 km
Durée ; spéciale
Temps d'incantation : 2 rounds
Zone d'effet : un carré de 100m de côté / niveau
Jet de sauvegarde ; aucun

Par le biais de ce sort puissant, le prêtre conjure de nombreuses légions de morts-vivants pour accomplir sa volonté. Les squelettes sont formés à partir de n'importe quels os d'humanoïdes se trouvant dans la zone d'effet. Le nombre de squelettes dépend du terrain de celle-ci ; un champ de bataille ou une nécropole fourniront 10 squelettes par 100 mètres carrés ; une zone depuis longtemps inhabitée fournira trois squelettes par 100 mètres carrés, et une contrée sauvage, un pour 100 mètres carrés.

La zone d'effet maximale est de 10 000 mètres carrés. Ainsi, on ne peut conjurer plus de 1000 squelettes avec ce sort.

Les squelettes ainsi créés sont repoussés comme des zombies et existent tant qu'ils n'ont pas été détruits ou bannis de l'existence par le prêtre qui les a créés.

Horde animale (Conjuration / Convocation)

Sphère : Animale, Conjuration
Portée : 0
Durée : 1 jour
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : rayon de 16 km
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort appelle un certain nombre d'animaux à proximité du prêtre. Des dés de vie d'animaux apparaissent par niveau du prêtre.

La Puissance qui accorde ce sort permet au prêtre de savoir exactement quel est le type et le nombre d'animaux se trouvant dans la zone d'effet. Le prêtre peut spécifier le nombre d'animaux qu'il désire : un prêtre du 16ème niveau pourrait par exemple conjurer 60 dés de vie de loup, 40 d'ours et 60 de gloutons. Les animaux commenceront à arriver en un round et seront rassemblés autour de l'endroit où se trouve le prêtre en trois tours.

Les animaux ne se combattent pas entre eux, même s'ils sont des ennemis naturels. Des monstres (dragons, gorgones, chiens d'enfer, etc.) ne peuvent être conjurés avec ce sort.

Les animaux conjurés aideront le prêtre de toutes les manières dont ils sont capables. Ils engageront un combat, protégeront le prêtre et ses compagnons, ou effectueront une mission spéciale jusqu'à ce que le prêtre les renvoie ou que le sort cesse. Pendant ce temps, le prêtre peut automatiquement communiquer avec ses animaux.

A la fin du sort, les animaux retournent instinctivement vers leur tanières. Pendant les trois premiers tours suivant la fin du sort, ils n'attaqueront pas le prêtre et ses compagnons ou d'autres animaux conjurés. Ensuite, ils se comporteront normalement.

Implosion / Inversion (Invocation)

Sphère : Nombres, Combat
Portée : 120 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une ou plusieurs créatures
Jet de sauvegarde : annule

En utilisant ce sort spectaculaire, le prêtre réarrange les géométries extra-dimensionnelle et spatiale des molécules d'une ou plusieurs créatures. Ce réarrangement entraîne l'implosion (effondrement sur soi-même) d'une créature ou son inversion (son intérieur devient son extérieur et vice versa).

Le résultat est généralement l'inversion, à moins que la cible ne soit pas affectée négativement par cette opération (p.ex. Un limon, une boue, un golem, un élémentaire, etc.). Dans ce cas, c'est l'implosion qui est utilisée. Dans les deux cas, l'effet tue / détruit instantanément la cible, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre la mort magique avec pénalité de -4.

Le prêtre peut affecter une créature par round avec ce sort. Après chaque round, le prêtre doit faire un test de Constitution. Si ce test échoue, le prêtre est dépassé par l'effort nécessaire pour soutenir le sort. Dans ce cas le sort s'achève, laissant le prêtre fatigué (l'équivalent d'étourdi) pendant 1d4 rounds. La durée maximale possible du sort est de 3 tours.

Interdiction (Abjuration)

Sphère : Chaos, Loi, Prévention
Portée : 240 mètres
Durée : 1 jour
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet, cube de 60m d'arête / niveau
Jet de sauvegarde : spécial

Ce puissant sort affecte tous les ennemis du prêtre qui entrent dans la zone d'effet. Il inflige une pénalité de -2 aux jets de sauvegarde et une de -1 à la classe d'armure et aux jets d'attaques et de dégâts. Les créatures amicales envers le clerc obtiennent les bonus correspondants - +2 aux jets de sauvegarde, +1 aux jets d'attaque et de dégâts et un bonus de 1 à la CA.

Des effets supplémentaires sont possibles en fonctions de la Puissance qui accorde le sort ; les effets doivent correspondre (ou au moins ne pas rentrer en conflit) avec les sphères utilisées normalement par le prêtre.

Des effets multiples sont possibles.

La variante pour la Sphère de Vigilance exige que chaque créature entrant dans la zone d'effet réussisse un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 sous peine de subir 4d6 points de dégâts. Une créature affectée doit ensuite fuir la zone ; elle est incapable d'y revenir. Elle doit réussir un second jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 quand elle quitte la zone, sous peine d'être aveuglée jusqu'à ce qu'elle soit magiquement soignée.

La variante pour la Sphère de la Loi exige qu'une créature hostile réussisse un jet de sauvegarde chaque fois qu'elle veut changer d'action. Ainsi, si une créature souhaite s'arrêter de courir et tirer une arme, un jet réussi est nécessaire sinon elle poursuit son déplacement. Les actions ne pouvons être poursuivies (p. ex. tirer une flèche si l'archer n'a plus de flèche) sont répétées selon des automatismes vides de sens. De plus, les créatures hostiles au prêtre échouent automatiquement à leurs jets de sauvegarde contre les sorts de type enchantement / charme lancés par celui-ci.

La variante pour la Sphère du Chaos exige que les créatures hostiles réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts à -4 sous peine d'être frappées de confusion (comme le sort). Les créatures affectées ont 5 % de chances par round d'être attaquées soudainement par un assassin fantasmatique.

Toutes les créatures pénétrant dans la zone d'effet sont sujettes aux effets du sort. Tous les effets, sauf la cécité, cessent au bout de 3 rounds après que la créature affectée ait quitté la zone. Les créatures ré-entrant dans la zone doivent faire de nouveaux jets de sauvegarde.

Interrogation de l'imago (Divination, Enchantement / Charme)

Sphère : Astrale, Divination, Temps
Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : le prêtre
Jet de sauvegarde : aucun

L'imago est une image mentale – une espèce de corps magique mental. Après avoir lancé ce sort (ce qui prend un tour) le prêtre plonge dans le sommeil. Après 1d6 tours de sommeil, son imago commence à voyager. L'imago n'est sujet à aucune forme d'attaque et n'a pas d'attaque efficace.

Il peut se déplacer au maximum vers quatre destinations différentes séparées par n'importe quelle distance, et même à travers les plans et/ou dans le passé. A ces endroits, l'imago peut interroger les imagos de 10 autres créatures sentientes (autres que des Puissances), les forçant à répondre franchement à ses questions. Un maximum de 40 questions peut être posé pendant la durée du sort.

Poser une question et écouter la réponse prend 4 rounds en temps du monde du prêtre. Chaque passage plan/temps prend 3 tours de ce monde.

Les communications par imago sont télépathiques. Les questions doivent pouvoir recevoir des réponses sous la forme d'une phrase d'une longueur raisonnable, sinon la créature interrogée devient troublée et ne peut répondre.

Les imagos des créatures interrogées n'auront aucun souvenir de ces questions. Ainsi, l'histoire ne peut être changée par un voyage dans le passé en utilisant ce sort.

Marche éthérée (Altération)

Sphère : Astrale, Voyageurs

Portée : spéciale

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 5 rounds

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : annule

En lançant ce sort, le prêtre se transporte avec 50 suivants au maximum (qui doivent joindre les mains au moment de l'incantation) vers l'Éthéré Frontalier. Les créatures non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde avec une pénalité de -4 pour éviter le transport. Le sort permet alors au prêtre et à son groupe de faire jusqu'à trois voyages d'un round vers et depuis les plans intérieurs. Il leur permet ensuite de revenir sur le Plan Primaire.

Les vitesses de déplacement sur le Plan Éthéré sont quatre fois plus élevées que les vitesses normales. Les temps de déplacement pour la localisation ou la recherche parmi les voies (NDT : une voile est une zone frontalière colorée entre le Plan Éthéré et les univers plans de l'existence) sont au minimum possible. Les rencontres avec les monstres interviennent au cinquième de la fréquence normale. Le prêtre et son groupe ne sont pas affectés par les cyclones éthérés.

Ce sort cesse quand le prêtre et son groupe reviennent d'un plan intérieur vers l'Éthéré Frontalier pour la troisième fois. Ils sont alors instantanément transportés sur le Plan Primaire.

Matrice de vigilance (Invocation / Évocation)

Sphère : Vigilance

Portée : spéciale

Durée : 60 jours

Temps d'incantation : 6 tours

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Le sort matrice de vigilance lie jusqu'à six lieux au sein d'un Plan Primaire. Seuls les lieux ayant un sort de la sphère de Vigilance en effet peuvent être liés.

Matrice de vigilance joint ces différents sorts de telle manière que chaque site lié obtienne les protections de tous les autres lieux du réseau.

Les connections magiques s'étendent à partir de l'endroit où la matrice de vigilance a été lancée, vers les autres sites désignés. Elles peuvent être vues par un sort de vision véritable ou similaire sous la forme de filaments d'énergie magique courant dans l'air juste au dessus du sol. Elles se dirigent vers leurs destinations en se déplaçant à une vitesse de 64 km/h. Elles peuvent franchir des barrières comme coquille anti-magique en passant par dessus ou en les contournant. Quand les connections ont atteint leur destination, elles se multiplient et s'étendent pour relier tous les autres lieux du réseau ; ce lien secondaire est établi au rythme de 32 kilomètres par tour. Ce sort dure 60 jours à moins que la zone liée ne soit détruite ou qu'un des sorts ne soit dissipé. Tout endroit détruit ou ayant ses sorts de vigilance dissipés est enlevé de la matrice ; les autres connections restent intactes pendant la durée du sort.

Mur de siège (Altération, Invocation)

Sphère : Création, Garde

Portée : 480 mètres

Durée : spécialement

Temps d'incantation : 1 tour

Zone d'effet : un édifice

Jet de sauvegarde : aucun

Un mur de siège utilise l'énergie magique pour fortifier toutes les zones externes d'un bâtiment fortifié, comme les murs, les remparts, les ponts-levis et les portes. Les surfaces externes à protéger doivent être contiguës.

Les effets protecteurs de mur de siège sont compatibles avec les règles BATTLESYSTEM (voir Chapitre 7). Les créatures assaillant le bâtiment protégé ont leurs vitesses de déplacement réduites de moitié quand elles essayent d'escalader les surfaces extérieures (échelles d'escalade, etc). Les attaquants subissent une pénalité de -2 pour les jets de dégâts avec des projectiles.

Les dégâts ou AD provoqués par les machines de guerre sont réduits de 2 niveaux de dé (si les dégâts normaux sont de 1d12, il faut lancer 1d8 ; si les dégâts sont de 1d10, 1d6 est lancé ; une baliste a un AD8). Les dégâts provoqués par des engins d'écrasement subissent une pénalité de -2 à leur jet ou à l'AD.

Les coups ou les points de dégâts des engins d'écrasement sont réduits de moitié.

Tous les ennemis, attaquant un bâtiment protégé par un mur de siège et pénétrant dans un espace fermé par le mur, sont hors du périmètre de commandement à moins qu'ils ne soient dans la ligne de visée de leur commandant, quel que soit le diamètre de son périmètre.

Toutes les zones extérieures de la fortification ont leurs points de vie ou coups doublés (voir Points des Bâtiments dans les règles de BATTLESYSTEM).

Mur de siège cesse si le bâtiment est détruit ; il dure au maximum 24 heures.

Nuée élémentaire (Conjuration/Convocation)

Sphère ; Élémentaire, Conjuration

Portée ; 240 mètres

Durée ; 6 tours

Temps d'incantation ; 3 tours

Zone d'effet ; spécialement

Jet de sauvegarde ; aucun

Ce sort permet au prêtre d'ouvrir un portail vers un plan élémentaire de son choix (approprié à sa Puissance tutélaire). Il peut alors conjurer des élémentaires de ce plan.

Après le premier tour de lancement, 3d3 élémentaux de 12 dés de vie apparaîtront ; au second tour ce sont 2d3 élémentaux de 16 dés de vie qui viennent ; après le troisième tour, 1d3 élémentaux de 20 dés de vie apparaissent à leur tour. Chaque élémentaux a au moins 5 points de vie par dés de vie. Ils restent pendant 6 tours après leur première apparition.

Ces élémentaux obéiront explicitement au prêtre et ne pourront être tournés contre lui. Il n'a pas besoin de se concentrer pour maintenir son contrôle sur les élémentaux. Ils ne peuvent être chassés avec des sorts comme renvoi ; les élémentaux restent pendant la durée du sort.

Préservation (Abjuration)

Sphère : Vigilance

Portée : 480 mètres

Durée : Spéciale

Temps d'incantation : 1 tour

Zone d'effet : une structure

Jet de sauvegarde : aucune

Ce sort crée un ensemble puissant de protections qui opèrent sur un seul bâtiment fortifié, un complexe religieux, une tour ou une structure similaire. Ces éléments protègent l'intégrité physique de la structure et empêchent un accès magique.

Un bâtiment protégé par préservation subit seulement 25 % des dégâts normaux de structure provenant d'engins de siège, de séismes (aussi bien naturel que magique), et des puissants sorts affectant le climat. Des sorts qui affectent directement l'intégrité physique de la structure (p. ex. passe-murailles, façonnage de la pierre, transmutation de la pierre en boue) échouent simplement quand ils sont lancés sur l'édifice protégé.

Préservation crée un sort permanent de protection contre le mal sur le bâtiment affecté. Chaque côté de l'édifice bénéficie des effets du sort.

Les sorts magiques permettant l'accès au bâtiment échouent. Ainsi, des créatures tentant de se téléporter ou de voler dans l'édifice sont stoppées. Les oiseaux et les créatures volant naturellement peuvent pénétrer dans l'édifice normalement. Si le bâtiment est un temple (ou un autre édifice consacré) dédié à la Puissance qui a accordé ce sort, tous les prêtres à l'intérieur obtiennent les bénéfices d'un sort sanctuaire pendant la durée de préservation. Ce sort cesse quand le bâtiment est détruit ou quand 60 jours se sont écoulés.

Quête d'armée (Enchantement / Charme)

Sphère : Charme, guerre

Portée : 240 mètres

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 200 créatures

Jet de sauvegarde : annule

Un prêtre peut lancer quête d'armée sur n'importe quel groupe de 200 créatures capables de comprendre ses ordres. Elles sont ensuite affectées d'une manière similaire au sort clérical du 5ème niveau, croisade. Les créatures non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde avec une pénalité de -4 pour éviter les effets.

La quête spécifiée doit être liée à la raison pour laquelle la Puissance a accordé ce sort (peut-être une quête pour tuer ou vaincre un ennemi spécifique).

Quête d'armée donne aux sujets du sort 2 points de vie supplémentaires par niveau du prêtre (20 pv maximum). Les sujets gagnent également les effets d'un sort prière et ont un moral de 18 pendant la quête. Ces bénéfices sont effectifs pendant la durée du sort ; le sort cesse quand la tâche spécifiée est accomplie. Une créature qui abandonne la quête est sujette au courroux de la divinité.

Quête planaire (Altération)

Sphère : Astrale

Portée : toucher

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 5 rounds

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : annule

En joignant les mains avec au maximum 12 compagnons et en lançant ce sort, le prêtre transporte son groupe vers n'importe quel autre plan de l'existence. Le prêtre et son groupe peuvent arriver à un endroit particulier d'un plan (s'ils le connaissent) ou à une

destination inconnue. Le temps de déplacement vers la destination, qu'elle soit connue ou inconnue, sera toujours le minimum possible. Dans un plan intérieur, un guide amical sera toujours disponible pour le prêtre. Les rencontres hostiles interviennent au cinquième de la fréquence normale.

Les créatures non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde avec une pénalité de -4 pour éviter d'être transportées.

Dans les plans intérieurs, le groupe est magiquement protégé pour tous les besoins nécessaires à la survie. Ses membres n'ont pas besoin de manger, de boire, ou de se reposer si les circonstances rendent ces activités impossibles. Ils sont immunisés au feu dans le plan élémentaire du feu, et d'autres immunités similaires sont accordées par la Puissance dans les autres plans si cela est nécessaire. Le groupe peut se déplacer à travers n'importe quel terrain y compris dans le plan élémentaire de la Terre, à sa vitesse de déplacement normale.

Dans les plans extérieurs, des immunités similaires s'appliquent. Les rencontres hostiles dans les plans extérieurs n'interviennent qu'à la moitié de leur fréquence normale.

La durée de ce sort est décidée par la Puissance qui l'accorde. Normalement, elle est suffisante pour permettre au prêtre et à son groupe d'entreprendre la quête décidée par la Puissance. Quand la quête a été accomplie avec succès ou qu'elle a échoué au-delà de tout espoir, le prêtre et son groupe sont ramenés sur le Plan Primaire.

Réseau spirituel (Divination, Enchantement / Charme)

Sphère : Pensée

Portée : 0

Durée : 12 tours

Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : Spéciale

Jet de sauvegarde : Spécial

Le prêtre lançant un réseau spirituel établit un lien télépathique avec au plus 10 créatures pouvant être séparées les unes des autres par 16 kilomètres au maximum. Une chaîne de créatures de 160 kilomètres de long pourrait ainsi être établie.

La Puissance accordant ce sort a le dernier mot au sujet des individus qui peuvent être inclus dans le sort. La plupart du temps, le sort sera lancé afin de comprendre des individus familiers du prêtre. Mais, en fonction des buts de ce sort, la Puissance peut permettre à un étranger, connu du prêtre uniquement par son nom, d'être inclus dans le réseau spirituel. Les créatures non volontaires doivent faire un jet de sauvegarde avec une pénalité de -4 pour éviter d'être comprises dans le réseau spirituel.

L'incantation de ce sort prend un round par groupe de deux créatures à intégrer dans le réseau spirituel. La durée du sort commence après que toutes les créatures affectées aient été liées. Des personnages de n'importe quelle classe peuvent faire partie de ce lien, bénéficiant de plusieurs effets.

Tout d'abord, chaque membre du réseau spirituel bénéficie de bonus d'intelligence, de Sagesse et de Dextérité. Ces bonus sont égaux à ceux du membre du réseau possédant le plus haut score de caractéristique. Si par exemple cinq créatures dans un réseau ont des scores de Sagesse de 15, 15, 16, 17 et 18, chaque créature fera ses jets de sauvegarde, ses tests de caractéristique, etc., comme si elle avait une Sagesse de 18. Des sorts supplémentaires ne sont pas obtenus avec cette Sagesse augmentée.

Ensuite, les sorts peuvent être partagés entre les lanceurs de sorts du groupe. Tout prêtre peut utiliser un sort mémorisé par un autre prêtre sous deux conditions : le prêtre qui a mémorisé le sort doit autoriser son utilisation et un prêtre faisant un tel emprunt ne peut utiliser que des sorts qu'il pourrait normalement lancer. Ce genre d'emprunts provoque toujours la perte du sort dans l'esprit du prêtre qui l'a mémorisé. Un prêtre ne peut pas emprunter des sorts en dehors des limites normales de sa classe. Les prêtres et les magiciens à l'intérieur d'un réseau spirituel ne peuvent pas mélanger leurs sorts respectifs, pas plus qu'un spécialiste ne peut emprunter un sort d'une école opposée.

De plus, chaque membre d'un réseau spirituel est en communication mentale permanente avec les autres. Chaque membre sait exactement ce qui se passe aux endroits où se trouvent les autres membres.

Enfin, deux fois par tour, le prêtre lançant ce sort peut instantanément téléporter toute personne liée par le réseau spirituel vers n'importe quelle autre personne dans le même cas. Cet effort massif entraîne une pénalité de +4 à tout test de Constitution fait par le prêtre.

Le prêtre lançant le sort ne peut effectuer aucune autre action pendant que le réseau spirituel existe ; s'il le fait, le sort est annulé. Le prêtre doit faire un test de Constitution à la fin de chaque tour afin de soutenir le sort. Un test raté annule le réseau spirituel. Ce sort peut durer au maximum 12 tours.

Révélation (Divination)

Sphère : Divination

Portée : spéciale

Durée : 1 jour

Temps d'incantation : 1 tour

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Le sort révélation accorde au prêtre des pouvoirs de divination extraordinaires. Il gagne les capacités suivantes qui, efficaces dans une portée de 240 mètres.

- Le prêtre obtient une vision véritable comme s'il utilisait le sort de niveau 5.
- Le prêtre peut voir et identifier tous les effets de sort de prêtre dans la zone (en supposant qu'il dispose d'un champ de vision de 60°).
- Le prêtre est instantanément conscient de toute tentative d'une créature pour lui mentir.
- Le prêtre peut communiquer avec les animaux, des créatures et des monstres de n'importe quel type. Il peut communiquer avec un nombre quelconque de créatures, mais ne peut dialoguer qu'avec une seule à la fois.

- Le prêtre peut communiquer télépathiquement avec des humanoïdes.
- Le prêtre peut utiliser un objet approprié comme une boule de cristal une fois par heure, comme l'objet magique décrit dans le Guide du Maître (y compris la protée). Il obtient un bonus de 20 % à tous ses jets pour déterminer le succès.

Réversion (Alération, Invocation)

Sphère : Temps
 Portée : 0
 Durée : Instantanée
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : sphère d'un rayon de 3 m
 Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le prêtre inverse certains événements récents dans la zone d'effet. Ce sort n'affecte que les créatures amicales envers le prêtre. La magie prend effet immédiatement après l'incantation du sort plutôt qu'à la fin du round.
 Tous les dégâts subits par les alliés du prêtre pendant le tour précédent sont annulés. Cela comprend les drainages d'énergie, le poison et toutes les attaques spéciales à moins que cela n'ait entraîné une mort instantanée. La mort consécutive due à des dégâts physiques cumulés est annulée. Toute créature ramenée à la vie par le sort réversion n'a pas besoin de faire un jet de survie à la résurrection. Tout sort lancé par les alliés durant le tour précédent est récupéré et peut être réutilisé. Cela ne s'applique pas aux effets magiques ou similaires aux sorts venant des objets magiques ou des parchemins. Les éléments matériels consommés pendant les lancements des sorts intervenus dans cette période sont également récupérés.
 Le sort réversion affecte uniquement les créatures et les personnages. L'équipement et les objets magiques ne sont pas affectés. L'incantation de ce sort fait vieillir le prêtre d'un an.

Robe de guérison (Enchantement / Nécromancie)

Sphère : Soins
 Portée : toucher
 Durée : 1 heure
 Temps d'incantation : 1 round
 Zone d'effet : une robe
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort enchante la robe ou la cape du prêtre, lui permettant de marcher parmi les créatures blessées et les soigner. En touchant la robe, une créature blessée est soignée de 1d4 +4 points de vie. Toutes les créatures pouvant toucher la robe pendant la durée du sort peuvent être soignées. 20 créatures par round constitue un maximum raisonnable, permettant ainsi à 1,200 créatures d'être soignées. Une créature ne peut être affectée par robe de guérison qu'une fois par semaine.

Sphère de sécurité (Abjuration)

Sphère : Protection
 Portée : 0
 Durée : 6 tours
 Temps d'incantation : Spéciale
 Zone d'effet : sphère de 3m de rayon
 Jet de sauvegarde : aucun

Sphère de sécurité protège son lanceur et les compagnons de celui-ci se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet. Les créatures ennemies à l'intérieur de cette zone ne sont pas affectées.
 La sphère donne aux créatures affectées un bonus de +2 à la classe d'armure, un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie, et une résistance à la magie de 50 %. L'incantation de cette partie du sort exige 1 round.
 De plus, le prêtre peut spécifier au maximum quatre effets protecteurs spécifiques supplémentaires choisis parmi la liste des parchemins protecteurs de l'Appendice 3 du GdM. Chaque protection supplémentaire allonge le temps de lancement d'un round. Le prêtre peut créer un effet par 5 niveaux, avec un maximum de quatre effets.

Spirale de dégénérescence (Enchantement / Charme, Invocation)

Sphère : Chaos, Pensée
 Portée : 0
 Durée : 6 tours
 Temps d'incantation : 1 round
 Zone d'effet : sphère de 15 mètres de diamètre
 Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort puissant affecte toutes les créatures hostiles au prêtre à l'intérieur de la zone d'effet. La Puissance accordant le sort fait que les effets du sort se manifestent de l'une des deux manières suivantes : la variante du Chaos ou la variante de la Pensée.
 Dans la variante du Chaos, la structure de la réalité est altérée pour modifier les événements. Les objets magiques fonctionnent mal en raison du changement de la structure de la réalité magique.
 Dans la variante de la Pensée, les pensées de la victime du sort sont déformées et altérées de telle manière qu'elles se trouvent incapables de fonctionner correctement et efficacement. Les objets magiques fonctionnent mal car les pensées de leurs utilisateurs

sont déformées soit pour les convaincre que les objets ne peuvent pas fonctionner, soit pour les bloquer de telle façon que les ordres appropriés ne puissent être donnés.

Les effets sur les victimes de ce sort sont les mêmes dans les deux variantes. Chaque round, il y a 50 % de chances qu'un effet dénaturant intervienne dans la zone d'effet. Quand cela arrive, deux événements se produisent. D'une part, les lanceurs de sort perdent un sort de chaque niveau de sort actuellement mémorisés (p.ex. Un lanceur de sort qui a mémorisé trois sorts de chaque niveau, du premier au troisième, perd un sort de chaque niveau, pour un total de trois). Les sorts peuvent être récupérés normalement par le repos et la mémorisation.

D'autre part, les objets magiques sont affectés de la manière suivante :

- Les armes et les armures perdent un niveau d'enchantement (une épée +3 devient une épée +2, etc.).
- Les objets magiques qui portent des charges (baguettes, bâtonnets, bâtons, etc.) sont drainés de 1d10 charges.
- Les objets magiques sans bonus ou charges doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (utilisant le jet de sauvegarde de leur propriétaire) sous peine de devenir non magiques.
- Les potions perdent toute magie et les parchemins perdent un sort déterminé aléatoirement.
- Les objets magiques permanents (épées, bottes, armures, etc.) perdent tous leurs effets temporairement jusqu'à ce que le sort cesse ou pendant 1d10 tours par la suite.

Les objets à utilisation unique et à charge sont affectés de manière permanente par ce sort. Une potion détruite par ce sort reste sans utilité même après la fin du sort.

A l'intérieur, de la zone d'effet, la communication magique est impossible en raison du blocage des pensées et des effets chaotiques. Aucune communication magique (ESP, envoi, etc.) ne fonctionnera ; tout prêtre essayant d'employer un tel sort sera étourdi pendant 1 round par niveau du sort qu'il essaye de lancer. Un inverse du sort langues opère continuellement dans la zone d'effet. Les communications télépathiques (p.es. Avec un familier) sont également impossibles.

Sans la variante du Chaos, le centre de la zone d'effet se déplace de 3 mètres par round ? La direction est déterminée aléatoirement en utilisant 1d8 et les points cardinaux (1=N, 2=NE, 3=E, 4=SE, 5=S, 6=SO, 7=O, 8=NO). Le rayon de l'effet de ce sort n'exclura jamais le prêtre le lançant ; relancez tout résultat qui aurait cette signification.

Tempête vengeresse (Évocation)

Sphère : Élémentaire, Guerre, Climat
Portée : 400 mètres
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet ; cercle de 120 m de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Il est obligatoire pour le prêtre de se concentrer lors du lancement du sort et pendant toute sa durée. Le temps d'incantation et la durée sont simultanée ; les deux événements interviennent dans le même tour.

Dans le premier round d'incantation, le prêtre conjure un énorme nuage noir de tempête sur la zone d'effet. Des éclairs et des roulements de tonnerre apparaissent dans le même temps ; les créatures dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être assourdies pendant 1d4 tours.

Au second round, une pluie acide tombe dans la zone, infligeant 1d4 + 1 point de dégâts. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.

Lors du troisième round, le prêtre appelle six éclairs qui tombent du nuage. Chacun est dirigé sur une cible choisie par le prêtre (ils peuvent tous être dirigés sur la même cible ou être lancés sur six cibles différentes). Chaque éclair provoque 8d8 points de dégâts (un jet de sauvegarde entraîne seulement la perte de la moitié de ces dégâts).

Au cours du quatrième round, une averse de grêle tombe sur la zone, provoquant 3d10 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde).

Du cinquième au dixième (dernier) round, une pluie et un vent violents réduisent la visibilité à un mètre cinquante. Les déplacements sont réduits de 75 %. Les tirs de projectiles et l'incantation des sorts sont impossibles dans la zone d'effet.

La séquence des effets cesse immédiatement si le prêtre est dérangé pendant la durée du sort. Le prêtre peut choisir d'annuler les effets à n'importe quel moment.

Transportation (Altération, Enchantement, Illusion)

Sphère : nombres
Portée ; 0
Durée : 3 tours
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : sphère de 100 m de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Le sort transportation permet au prêtre d'altérer les géométries extra-dimensionnelle et relative dans la zone d'effet. Cela permet au prêtre et à ses compagnons d'utiliser des liens extra-dimensionnels afin de faciliter un déplacement rapide comme cela est décrit ci-dessous.

Tous les alliés du prêtre sont capable de clignoter (comme le sort de niveau 3 de magicien) une fois par round, avec la capacité de choisir la direction du déplacement.

Jusqu'à 10 créatures (désignées par le prêtre au moment du lancement du sort) peuvent utiliser le sort téléportation sans erreur. Elles peuvent se téléporter n'importe où dans la zone d'effet du sort transportation pendant la durée de celui-ci.

Jusqu'à 10 créatures (spécifiées par le prêtre pendant l'incantation du sort) peuvent être affectées de la même manière que par le sort parcours de l'ombre. Les créatures à affecter doivent se tenir dans un cercle et se toucher les mains. Dès que le prêtre lançant le sort

transportation quitte la zone d'effet par un parcours de l'ombre, tous les autres effets de transportation sont annulés.

Traqueur (Conjuration / Convocation)

Sphère : Création, Garde, Végétale
Portée : 30 mètres
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Un prêtre lançant ce sort conjure 1d4 +2 créatures végétales qui ont des caractéristiques identiques à celles de tertres mouvants de 11 DV. Ces créatures aideront le prêtre dans un combat ou une bataille, effectueront une tâche spécifique ou lui serviront de gardes du corps. Si les traqueurs sont conjurés simplement pour une tâche de garde, la durée de ce sort est de sept mois. Dans ce cas, ils peuvent uniquement recevoir l'ordre de garder un lieu ou un endroit particulier. Ils obtiennent une résistance au feu, comme les tertres mouvants, uniquement si le terrain est approprié (marécageux, proche d'une masse d'eau, etc.).

Voie rapide (Altération / Évocation)

Sphère : Voyageurs
Portée : 0
Durée : 1 tour
Zone d'effet : 1km²
Jet de sauvegarde : aucun

Le sort voie rapide crée un plan scintillant de force qui agit comme un trottoir roulant magique pour le prêtre. En se tenant sur le bord avant du plan, qui mesure 10 mètres sur 100, le prêtre et autant de suivant que le rectangle peut en accueillir, peuvent voyager de la manière décrite ci-dessous.

La voie rapide se déplace à 48 km/h (VD 88) sur tous les terrains. Le prêtre indique la hauteur de la voie rapide qui doit être comprise dans une fourchette allant de 30 cm à 100 mètres au-dessus du sol. Elle se déplace selon les volontés du prêtre ; si celui-ci souhaite fixer une destination dans son esprit, elle prendra la route la plus courte vers cette destination jusqu'à ce que le prêtre la modifie dans son esprit.

Voie rapide ne peut être utilisé offensivement. Elle se déplacera automatiquement au-dessus ou autour des obstacles comme les bâtiments ou les grandes créatures ? Elle protège les créatures voyageant sur elle des effets néfastes des éléments (glace, pluie, vent fort, etc.). Voie rapide peut se stabiliser, mais uniquement à une hauteur de 30 cm au-dessus du sol.

Quand le sort cesse ou que la destination est atteinte, la voie rapide descend doucement le prêtre et son groupe vers le sol. Le prêtre peut ordonner que des créatures descendent de la voie rapide et que d'autres y montent pendant le voyage, mais il doit y rester car sinon elle disparaît.