

Bible des Prêtres



Grandeur Nature Phoenix

Version : 2018

Introduction

Le monde dans lesquels peuvent exister les choses et les êtres a été créé par des entités primaires dont la plupart sont aussi vieilles que l'existence même. Une de ces entités, nommée Yu, a d'abord tissé le monde à partir d'espace et de temps, mais celui-ci était alors entièrement vide. Ce sont les autres dieux, puisque c'est ainsi qu'on les nomme, qui s'occupèrent de le remplir. Si tout avait été fixe, ces entités divines n'auraient eu qu'à s'accorder sur la forme de leur création et à l'apprécier ainsi indéfiniment, mais l'existence du temps les force à prendre continuellement soin de celle-ci pour préserver sa beauté et sa cohérence. Il existe d'ailleurs une loi fondamentale et ultime, précédant même les dieux, qui est celle de l'équilibre. Ainsi, le simple acte de création impliquait nécessairement l'apparition de forces destructrices cherchant à mettre l'existence en péril pour retrouver la vérité et la pureté du chaos primaire.

Les dieux règnent donc sur le monde du mieux qu'ils peuvent depuis un plan d'existence supérieur. Ils ne prennent à peu près jamais de forme physique dans les mondes qu'ils créent, le temps leur ayant appris qu'il était préférable de ne pas concentrer leur essence sur un point précis dans le plan matériel, mais de diffuser leur essence afin que des fidèles puissent l'utiliser. Ils ont donc besoin de croyants forts qui transmettent leurs volontés sur le monde. Leurs appels ne sont pas toujours entendus au sein du peuple ordinaire. Par contre, quelques sages ayant une foi solide et profonde parviennent à déceler les messages subtils de leur divinité. Ces sages parviennent à saisir les paroles et les signes qui leurs sont envoyés depuis le plan divin. Ces individus touchés par la grâce sont connus en tant que prêtres. Ils font partie d'une élite au sein des croyants et ils ont des devoirs particuliers en tant que représentant divin. Ils doivent oeuvrer selon les principes de leur divinité, honorer ses valeurs et répandre le message qu'elle désire communiquer. Tout cela est crucial pour les dieux qui n'auraient sinon que très peu d'influence sur le monde qui serait alors assurément contrôlé par les autres divinités.

Pour lancer un sort, un prêtre doit prononcer cette incantation de façon claire et précise :

« **Par le (Niveau) ème secret de la Bible (Dieu), je te lance (nom du sort) »**

Exemple : « Par le deuxième secret de la bible de Darog, je te lance Influence! »

Une fois l'incantation réussie, le prêtre doit **dire rapidement à la cible les effets** du sort, en tentant de faire le moins de hors-jeu possible.

Exemple : Influence : « Charmé pendant 1 minute »

Le prêtre doit régulièrement **faire des messes de 15 minutes** pour prier et **remercier le dieu qui lui accorde ses pouvoirs**. Il ne peut lancer qu'un **maximum de 4 sorts entre chaque cérémonie** au départ. Il peut cependant s'entraîner pour pouvoir en canaliser davantage (avec la compétence *Essence amplifiée*).

Il n'est pas obligatoire pour les prêtres de prier leur dieu après chaque sort, mais la pratique reste appréciée par les dieux qui y voient un signe de grande dévotion.

Important

Un lanceur de sort doit avoir son grimoire sur lui en tout temps.

Chaque sort ne peut être lancé qu'une seule fois par 10 minutes.

Le panthéon

Oradin

Il est aussi appelé le *Justicier*. Il est un Dieu d'ordre et de justice. Il est un pilier considérable au Panthéon des Dieux. Comme son symbole, le soleil, l'indique, Oradin a pour but de terrasser l'obscurité; Il juge les âmes impures. Son désir est de rassembler le plus de croyants en son nom. Pour lui, le courage et la foi doivent être les lignes directrices de tout être vivant. Il est dit qu'Oradin est le plus courageux des dieux, ne reculant devant l'adversité et ne se laissant pas abandonner à la peur. Contrairement à son fils, Bachu, il n'est pas téméraire. Il combat toujours la tête froide, confiant en ses capacités. En présence de ses plus grands serviteurs, les forces du mal se font plus petites. Sa lumière, à elle seule, peut terrasser une armée entière de démons. Oradin honore les courageux, les loyaux, les croyants, les sincères et les compatissants. Les actes de bontés sont toujours appréciés et acceptés. Il n'est donc pas rare de voir les priants d'Oradin donner leur argent au moins fortuné ou de donner des dons aux églises sur leur passage. Certains iront même jusqu'à donner le tiers de leur Or à chaque église qu'ils visiteront. Ses forces de combats sont composées de Prêtres, de Paladins, de Justiciers, de Juges, d'Ange, etc.

« Avoir foi en Oradin , c'est avoir foi en son destin et à tout ce qui est juste et bon en ce monde. Dans la lumière d'Oradin, les ténèbres ne peuvent m'atteindre. »
- La Grande Bible de la Lumière, 24-38:34 -

Darog

Il est aussi appelé *L'Obscur*. Il est le Dieu des ténèbres et de la corruption. Darog était autrefois un mortel, mais il s'est hissé jusqu'entre les dieux par un tour de force inattendu. Il a libéré Ī'ama de la prison secrète des dieux de la lumière alors que tous l'avaient oubliée. Ensemble, ils ont tiré un voile sombre sur les anciens mondes et semé un chaos sans précédent dans le panthéon. Il a ensuite manipulé la déesse qu'il venait de libérer pour qu'elle l'aide à terrasser les dieux dont il voulait prendre la place. C'est ainsi qu'il est parvenu à s'imposer en tant que dieu et ses manigances ne sont pas terminées. Il a un plan pour démanteler le panthéon et faire tomber les mondes dans une nuit sans fin. Ses actions sont toujours réfléchies et sournoisement orientées vers les terribles desseins qu'il imagine. Ses serviteurs sont nombreux et tout aussi malicieux. Darog offre des pouvoirs ténébreux aux plus dévoués d'entre eux. Il supporte tout acte de corruption, et particulièrement la nécromancie qui défie les lois de la vie et de la mort que la plupart des autres dieux tiennent pour sacrées. Il honore la puissance, la ruse et la vengeance, puis il accueille dans ses rangs les templiers, les mages noirs, les morts-vivants et les démons.

« La ténèbre est une force qui habite chacun d'entre nous. Darog nous aide à la trouver et à nous libérer des illusions de la lumière. Tous devraient se rallier à lui et le servir directement plutôt que d'être dans son chemin. »
- Les mémoires de Wiv'Kiel -

Zaba et Nanmon

Ils sont aussi appelés les *Dieux-Démons*. Ils sont les plus imprévisibles et chaotiques du Panthéon. Zaba adore semer le désarroi, il n'a aucune ligne de conduite ni même de loi. Nanmon adore semer la confusion, même auprès de son jumeau. Ils défient et s'opposent à tout ce qui est logique. Ils incarnent le chaos primaire qui a précédé toutes choses et ils projettent cette force omniprésente sur l'ordre qui constitue les fondations du monde matériel. C'est sans plan, ni objectif précis qu'ils arrivent à renverser la cohérence de tout ce qui se trouve sur leur passage. Ils ne croient en rien, même pas en eux-mêmes. Ils honorent tout de même la torture, les souffrances, les excès, la folie, les mensonges, la tricherie, la sauvagerie et l'incohérence. Ces frères ont toujours un atout dans leur sac, ils ne jouent jamais selon les règles. Ils ont en leur sein des forces gobelines, toutes sortes de créatures étranges, des Démons, des voleurs ainsi que toute personne souhaitant causer la discorde.

« [...] *À ce moment, il est déjà trop tard. Vous n'entendrez que le bruit du fer glisser sous votre menton et de petits rires diaboliques qui se réjouiront du spectacle.* »
-Bélier, Intendant du 5ième rempart du Tartare-

Bachu

Il est aussi appelé le *Glorieux*. Fils d'Oradin, il grandit auprès d'un père sachant mener une armée et prendre les armes. Courageux, on dit de lui qu'il incarne l'essence même de la fierté. Avec Bachu, toute victoire mérite d'être fêtée. Ses actes sont toujours teintés de bonté, bien qu'elles soient impulsives et irréflechies. Il n'hésite pas à aller de l'avant et de frapper de son marteau les forces s'opposant à sa victoire. Bien qu'il soit bon, il n'hésitera pas à utiliser des coups-bas pour gagner. Selon Bachu, toute chose est bonne à célébrer. Son désir est que tous célèbrent et profitent de la vie. Pour lui, le courage et les renoms doivent être les lignes directrices de tout être vivant. Il honore les courageux, les loyaux, les croyants, les gagnants et les festifs. Bachu sera le Dieu qui ordonnera les festins et la beuverie après une victoire. Ses forces se composent de Bardes, de soldats glorieux, de Vikings, de Titans et de multiples talentueux combattants

« *Si nous ne pouvions célébrer ce monde, à quoi servirait-il?*
Par la grande danse offerte par les dieux, buvons, chantons!
À la gloire, et au Glorieux! »
- La chanson de Ferdi, premier barde du jarl Viktor II -

Aëlistraë

Elle est aussi appelée la *Protectrice*. Certains préféreront nommer cette Déesse « La chasseresse ». Elle est une prédatrice. Représentée par la lune, elle est la fille de Gaïa et est l'égale d'Oradin. Elle veille sur le monde des mortels lorsqu'il s'absente. Elle est considérée neutre. Elle n'hésite pas à rétablir l'équilibre en abattant les grandes forces du bien comme celles du mal. Elle n'a aucun ennemi au sein du Panthéon, puisque toutes ses actions sont réfléchies et posées. Aëlistraë est aussi redoutée au sein de ses pairs et des mortels, elle est l'une des plus redoutables adversaire qu'on puisse affronter. Lorsqu'elle chasse, sous forme de louve, elle n'abandonne jamais sa proie. Tenace, sans pitié, intelligente, impartiale, douée, silencieuse, puissante, elle est la seule à qui on ne peut jamais s'échapper, puisqu'elle règne même au sein de l'obscurité. Elle honore les chasseurs, la magie, les aventureux et les défenseurs. C'est une déesse souhaitant l'équilibre. Son désir est de traquer les pêcheurs de la destruction ainsi que toute forme d'inégalité. Ses forces sont composées de Chasseurs, de Traqueurs, d'Assassins, d'Elfes-noirs et de Créatures.

« La beauté d'un prédateur est qu'il puisse s'adapter à sa proie, de façon à être plus intelligent que lui. Soit, peu importe la force et les atouts que tu crois posséder, je trouverai une façon de te surpasser, je te traquerai sans relâche et quand tu seras à ma merci, je te te tuerai. »

- Paroles et écrits rassemblés des mondes anciens, auteur inconnu -

Valayel

Valayel est la troisième entité divine à prendre forme. Après que les éléments propices à la vie furent formés, Valayel s'est occupée d'enrainer la terre et d'y déposer multiples races, créatures et entités dotés d'intelligence; C'est elle qui s'occupe de donner une âme aux hommes. On dit d'elle qu'elle est la déesse de la *paix*. Entre-autre parce que c'est elle qui s'occupe d'accorder le pardon aux damnés. Elle est la juge de leur verdict. Si, à ses yeux, l'auteur des crimes n'est pas sincère ou s'il ne semble pas avoir appris sa leçon, elle s'opposera à sa libération et donc sa peine sera prolongée. Ses plus grands croyants relatent qu'une partie d'elle est à l'intérieur de toute forme de vie, qu'elle est toujours omniprésente sur la terre des mortels. C'est d'ailleurs pour cette raison que ses fidèles s'opposent à tout ce qui menace la paix et qui est violent. Valayel est une déesse de paroles et non de gestes. Elle est axée sur la communication, la compréhension et la capacité à se remettre en question. Selon elle, il faut être en mesure de comprendre ce qui se passe autour de nous ainsi qu'à l'intérieur de nous afin de pouvoir grandir. Les armes deviennent donc inutiles à ses yeux. Ses plus grands attraits sont le calme et le respect. En sa présence, même les âmes les plus tiraillées se détendent et se tranquilisent. Il semblerait qu'elle soit l'épouse d'Oradin, ce dernier étant toujours prêt à plaire à ses désirs.

« Les cris chaotiques et habités de haine n'ont plus de place lorsqu'elle nous embrasse de son regard paisible. »

- Paroles et écrits rassemblés des mondes anciens, auteur inconnu -

Oradin

Niveau 1

Purification des aliments

Cible : 1 repas

Durée : Instantané

Effet : Enlève toutes toxines pouvant se trouver dans le repas.

Guérison superficielle

Cible: 1 Cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner un point de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 1 point de vie sur l'ensemble du corps.

Détection du mal

Cible : Une personne ou un objet

Durée : Instantané

Effet : Révèle au prêtre si la cible est d'alignement mauvais. Le prêtre n'a pas besoin de toucher la cible.

Détection du chaos

Cible : Une personne ou un objet

Durée : Instantané

Effet : Révèle au prêtre si la cible est d'alignement chaotique. Le prêtre n'a pas besoin de toucher la cible.

Niveau 2

Bouclier de la foi (défensif)

Cible : Le prêtre

Durée : Un combat / Le prêtre a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Rajoute 1 point de vie sur l'ensemble du corps.

Guérison mineure

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et ses blessures guérissent un peu. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 2 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 2 points de vie sur l'ensemble du corps.

Répulsion des morts-vivants

Cible : Jusqu'à 3 morts-vivants

Durée : Instantané

Effet : Les cibles doivent reculer de 10 pas.

Révélation de l'intention

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Révèle au prêtre l'intention de la cible *face au prêtre* (bienveillant, neutre, maléfaisant). Le prêtre n'a pas besoin de toucher la cible.

Niveau 3

Neutralisation des poisons

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Élimine toutes les toxines naturelles pouvant affecter les cibles et annule l'effet des sorts « Fléau », « Décomposition », « Empoisonnement » et « Venin ». Ne fonctionne pas sur les maladies.

Guérison

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et la plupart de ses blessures guérissent. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 3 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 3 points de vie sur l'ensemble du corps.

Lumière

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : 2 de dégâts sans armure sur l'ensemble du corps de la cible. Si la cible est un mort-vivant, les dégâts sont doublés.

Protection contre le mal

Cible : Jusqu'à 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles doivent rester à dix pas du prêtre pour une (1) minute. Ceci n'est pas une projection mais une aura de répulsion.

Niveau 4

Bénédictio (défensif et offensif)

Cible : 1 cible

Durée : 1 combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : La cible est bénite par Oradin, ce qui lui confère 1 point de vie temporaire sur l'ensemble du corps et lui permet de frapper ses ennemis avec des dégâts bénis. **Le prêtre ne peut pas donner la bénédiction d'Oradin à plus d'une personne à la fois.**

Guérison majeure

Cible : 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et la plupart de leurs blessures guérissent.

Permet de stabiliser deux cibles et de leur redonner 3 points de vie. Si leur état était déjà stable, elles reprennent 3 points de vie sur l'ensemble du corps.

Apaisement des émotions

Cible : 3 cibles

Durée : 2 minutes

Effet : Les cibles se calment immédiatement et n'ont plus envie de se battre. **Annule toute magie forçant un personnage à être agressif.** (N'annule pas les effets agressifs si la cause est naturelle, poison, venin, etc) Si le prêtre devient hostile envers les cibles, le sort prend fin.

Silence (malus)

Cible : 1 cible

Durée : 1 minute

Effet : La cible ne peut plus parler, ne peut plus lancer un sort, ne peut plus faire de prière.

Niveau 5

Force des dieux (offensif)

Cible : Le prêtre

Durée : un combat / Le prêtre a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Oradin accorde à son prêtre une force surhumaine. Elle peut utiliser « Force Ultime » et a un bonus de 1 aux dégâts physiques en combat.

Réincarnation

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et elle peut guérir de blessures importantes.

Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 4 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Projection du mal

Cible : 5 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles doivent rester à dix pas du prêtre pour une (1) minute. Ceci n'est pas une projection mais une aura de répulsion.

Destruction des morts-vivants

Cible : Jusqu'à 2 morts-vivants

Durée : Instantané

Effet : 3 points de dégâts sans armure sur l'ensemble du corps.

Niveau 6

Dissipation des enchantements

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Annule les effets de tout enchantement pouvant affecter la cible.

Rappel à la vie

Cible : 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et elles peuvent guérir de blessures importantes. Permet de stabiliser deux cibles et de leur redonner 4 points de vie. Si leur état était déjà stable, elle reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Lumière divine

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : 3 dégâts sans armure sur l'ensemble du corps. Si la cible est un mort-vivant, les dégâts sont doublés.

Champ de force

Cible : 5 cibles

Durée : maximum 2 minutes

Effet : Les cibles ne peuvent plus progresser en direction du prêtre, tant que celui-ci se concentre. Le prêtre n'est pas obligé de toucher les cibles et fera sa prière lorsqu'il aura fini de se concentrer.

Niveau 7

Ferveur Divine (défensif et offensif)

Cible : Soi (le prêtre)

Durée : un combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Le prêtre a un bonus de +1 aux dégâts en combat physiques, frappe béni et a 2 points de vie additionnels temporaires sur l'ensemble du corps.

Résurrection

Cible : 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et elles peuvent guérir de blessures importantes. Permet de stabiliser trois cibles et de leur redonner 4 points de vie. Si leur état était déjà stable, elle reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Sanctification (défensif)

Cible : 1 cible

Durée : 2 minutes max

Effet : La cible ne peut être attaquée physiquement ou magiquement tant que le prêtre se concentre. Le prêtre ne peut pas courir et ne peut faire d'action complexe lorsqu'il se concentre (Encocher une flèche, boire une potion, monter une échelle, etc). La cible doit rester à 5 mètres du prêtre. Le prêtre peut faire ça prière lorsqu'il a terminé de se concentrer. **Le prêtre doit prier à voix haute lorsqu'il se concentre sur sa cible.**

Châtiment d'Oradin

Cible : 1 cible

Durée : 2 minutes

Effet : La cible tombe à 1 points de vie sur l'ensemble du corps, frappe à 1 point de dégât avec ses armes et est muette. Si la cible est un prêtre de Darog ou de Zaba et Nanmon, la durée du sort monte à 5 minutes.

Darog

Niveau 1

Purification des aliments

Cible : 1 repas

Durée : Instantané

Effet : Enlève toutes toxines pouvant se trouver dans le repas.

Guérison superficielle

Cible: 1 Cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner un point de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 1 point de vie sur l'ensemble du corps.

Nausée

Cible : 1 cible

Durée : 30 secondes

Effet : La cible est malade, doit feindre de vomir, et ne peut que bloquer les coups ou s'enfuir. La cible ne peut incanter ou prier.

Conservation des corps

Cible : 1 cible

Durée : 2 GN

Effet : Le corps, le membre ou l'organe se décompose plus lentement. À la fin des deux GN, la cible n'est plus utilisable.

Niveau 2

Bouclier de la foi (défensif)

Cible : Le prêtre

Durée : Un combat / Le prêtre a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Rajoute 1 point de vie sur l'ensemble du corps

Guérison mineure

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et ses blessures guérissent un peu. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 2 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 2 points de vie sur l'ensemble du corps.

Frayeur

Cible : Jusqu'à 2 cibles

Durée : 30 secondes

Effet : Les cibles sont prise d'une grande frayeur ce qui les poussent à s'enfuir pendant 1 minute.

Influence

Cible : 1 cible

Durée : 2 minutes

Effet : La cible perçoit maintenant le prêtre comme son meilleur ami. Elle l'écouterait et tenterait de l'aider, au mieux de ses compétences. À noter : la cible n'est pas sous le contrôle du prêtre, ce n'est pas une possession. Il le voit seulement comme une personne en qui il peut avoir confiance. Du coup, la cible peut toujours respecter ses valeurs. À noter que le prêtre ne peut avoir plus d'une personne charmée à la fois.

Niveau 3

Neutralisation des poisons

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Élimine toutes les toxines naturelles pouvant affecter les cibles et annule l'effet des sorts « Fléau », « Décomposition », « Empoisonnement » et « Venin ». Ne fonctionne pas sur les maladies.

Guérison

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et la plupart de ses blessures guérissent. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 3 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 3 points de vie sur l'ensemble du corps.

Conversation d'outre-tombe

Cible : 1 cible

Durée : 3 questions

Effet : Le cadavre de la cible doit répondre à 3 questions du prêtre par oui ou par non, au mieux de ses connaissances.

Rayon d'énergie négative

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : 2 points de dégâts sans armure sur l'ensemble du corps de la cible. Peut aussi redonner 3 points de vie sur l'ensemble du corps à un mort-vivant.

Niveau 4

Bénédictio (défensif et offensif)

Cible : 1 cible

Durée : 1 combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : La cible est bénite par Darog, ce qui lui confère 1 point de vie temporaire sur l'ensemble du corps et lui permet de frapper ses ennemis avec des dégâts bénis. **Le prêtre ne peut pas donner la bénédiction de Darog à plus d'une personne à la fois.**

Guérison majeure

Cible : 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et la plupart de leurs blessures guérissent. Permet de stabiliser deux cibles et de leur redonner 3 points de vie. Si leur état était déjà stable, elles reprennent 3 points de vie sur l'ensemble du corps.

Épidémie

Cible : 3 cibles

Durée : 15 secondes

Effet : Les cibles sont malades, doivent feindre de vomir, et ne peuvent que bloquer les coups ou s'enfuir. Les cibles ne peuvent incanter ou prier.

Oubli

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : La cible oublie les dix dernières minutes avant le lancement du sort.

Niveau 5

Force des dieux (offensif)

Cible : Le prêtre

Durée : un combat / Le prêtre a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Darog accorde à son prêtre une force surhumaine. Elle peut utiliser « Force Ultime » et a un bonus de 1 aux dégâts physiques en combat.

Réincarnation

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et elle peut guérir de blessures importantes.

Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 4 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Commandement (Domination)

Cible : 1 cible

Durée : 5 minutes

Effet : La cible doit obéir au commandement du prêtre, au mieux de ses compétences. Si l'ordre donné n'est pas complété en 5 minutes, le sort prend fin. **La cible ne fera aucune action allant contre sa nature ou le code d'honneur de sa classe de prestige. Ex : Suicide-toi.**

Malédiction (Malus)

Cible : 1 cible

Durée : un combat

Effet : Les cibles sont maudites par Darog. Elles reçoivent un malus de -1 aux dégâts en combat et -1 point de vie sur l'ensemble du corps. N'affecte pas les fidèles de Darog.

Niveau 6

Dissipation des enchantements

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Annule les effets de tout enchantement pouvant affecter la cible.

Rappel à la vie

Cible : 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et elles peuvent guérir de blessures importantes.

Permet de stabiliser deux cibles et de leur redonner 4 points de vie. Si leur état était déjà stable, elle reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Éclair noir

Cible : 1 cible

Durée : 1 minute

Effet : Un éclair sombre s'abat sur la cible lui causant 3 dégâts magiques sur l'ensemble du corps. La cible doit ensuite s'enfuir de peur pendant 1 minute.

Effroi

Cible : 4 cibles

Durée : 30 secondes

Effet : Un sentiment d'effroi s'empare des cibles. Elles doivent s'enfuir pendant 1 minute.

Niveau 7

Ferveur Divine (défensif et offensif)

Cible : Soi (le prêtre)

Durée : un combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Le prêtre a un bonus de +1 aux dégâts en combat physiques, frappe béni et a 2 points de vie additionnels temporaires sur l'ensemble du corps.

Résurrection

Cible : 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et elles peuvent guérir de blessures importantes.

Permet de stabiliser trois cibles et de leur redonner 4 points de vie. Si leur état était déjà stable, elle reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Cercle d'énergie négative

Cible : 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : Une aura de force maléfique entoure le prêtre causant aux cibles présente **dans un rayon de dix pas** 3 points de dégâts sans armure sur l'ensemble du corps. Peut soigner du même nombre un mort-vivant.

Corruption de Darog (Domination)

1 cible

Durée : 30 minutes

Effet : Le prêtre prend le contrôle total de la cible. Elle obéit au doigt et à l'œil aux instructions du prêtre et devient fanatique de Darog. La cible n'aura plus aucun souvenir des 30 minutes en question. Cet oubli prend effet lorsque la cible retournera à son état original. Ce sort n'affecte pas les prêtres de niveau 4 et plus. Le prêtre ne peut pas avoir plus d'un corrompu à la fois.

Zaba et Nanmon

Niveau 1

Purification des aliments

Cible : 1 repas

Durée : Instantané

Effet : Enlève toutes toxines pouvant se trouver dans le repas

Guérison superficielle

Cible: 1 Cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner un point de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 1 point de vie sur l'ensemble du corps.

Folie

Cible: 1 cible

Durée : 30 secondes

Effet : La cible court dans toutes les directions en criant n'importe quoi.

Rapetissement

Cible: 1 cible

Durée : 1 minute

Effet : La cible doit se mettre à genou.

Niveau 2**Bouclier de la foi (défensif)**

Cible : Le prêtre

Durée : Un combat / Le prêtre a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Rajoute 1 point de vie sur l'ensemble du corps.

Guérison mineure

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et ses blessures guérissent un peu. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 2 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 2 points de vie sur l'ensemble du corps.

Charme (Charme)

Cible : 1 cible

Durée : 2 minutes

Effet : La cible perçoit maintenant le prêtre comme son meilleur ami. Elle l'écouterait et tenterait de l'aider, au mieux de ses compétences. À noter : la cible n'est pas sous le contrôle du prêtre, ce n'est pas une possession. Il le voit seulement comme une personne en qui il peut avoir confiance. Du coup, la cible peut toujours respecter ses valeurs. À noter que le prêtre ne peut avoir plus d'une personne charmée à la fois.

Puanteur (Malus)

Cible : 2 cibles

Durée : 1 minute

Effet : Les cibles doivent se tenir loin du prêtre. Agit comme une aura de répulsion.

Niveau 3**Neutralisation des poisons**

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Élimine toutes les toxines naturelles pouvant affecter les cibles et annule l'effet des sorts « Fléau », « Décomposition », « Empoisonnement » et « Venin ». Ne fonctionne pas sur les maladies.

Guérison

Cible : Jusqu'à 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : Permet de stabiliser l'état de 3 mourants ou de redonner 3 points de vie sur l'ensemble du corps à une (1) cible déjà stabilisée. HEAL DE 3 PV et stabilise par le fait même

Boue des marais

Cible : Jusqu'à 3 cibles

Durée : 15 secondes

Effet : Les cibles ne peuvent bouger qu'un seul pied. L'autre doit rester immobile.

Coulée d'acide

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : La cible reçoit 2 dégâts d'acide sur chaque jambe. Si la cible porte de l'armure de métal, cette dernière devient inutilisable (donc ne donne plus de points d'armure) et doit se faire réparer par un forgeron.

Niveau 4

Bénédition (défensif et offensif)

Cible : 1 cible

Durée : 1 combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : La cible est bénite par Zaba et Nanmon ce qui lui confère 1 point de vie temporaire sur l'ensemble du corps et lui permet de frapper ses ennemis avec des dégâts bénis. **Le prêtre ne peut pas donner la bénédiction de Zaba et Nanmon à plus d'une personne à la fois.**

Guérison majeure

Cible : 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et la plupart de leurs blessures guérissent. Permet de stabiliser deux cibles et de leur redonner 3 points de vie. Si leur état était déjà stable, elles reprennent 3 points de vie sur l'ensemble du corps.

Zizanie (Malus)

Cible : 2 cibles

Durée : 2 minutes

Effet : Les cibles deviennent des pires ennemis et deviennent agressives l'une envers l'autre.

Alzheimer

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : La cible oublie les cinq dernières minutes précédant le sort.

Niveau 5

Force des dieux (offensif)

Cible : Le prêtre

Durée : un combat / Le prêtre a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Zaba et Namnon accordent à leur prêtre une force surhumaine. Elle peut utiliser « Force Ultime » et a un bonus de 1 aux dégâts physiques en combat.

Réincarnation

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et elle peut guérir de blessures importantes.

Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 4 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Carnage (Malus)

Cible : 1 cible

Durée : Jusqu'à la mort de la cible

Effet : La cible entre dans une rage incontrôlable. Elle doit attaquer les cibles les plus près jusqu'à sa mort.

Ordre (Domination)

Cible : 1 cible

Durée : 5 minutes

Effet : La cible doit obéir au commandement du prêtre, au mieux de ses capacités. Si l'ordre donné n'est pas complété en 5 minutes, le sort prend fin. **La cible ne fera aucune action allant contre sa nature ou le code d'honneur de sa classe de prestige. Ex : Suicide-toi.**

Niveau 6

Dissipation des enchantements

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Annule les effets de tout enchantement pouvant affecter la cible.

Rappel à la vie

Cible : 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et elles peuvent guérir de blessures importantes.

Permet de stabiliser deux cibles et de leur redonner 4 points de vie. Si leur état était déjà stable, elle reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Cannibalisme

Cible : un cadavre

Durée : jusqu'à ce que le cadavre doive se rendre au cimetière

Effet : Ceux qui mangent le cadavre reprennent 1 point de vie par 10 secondes de gavage.

Crachat acide

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : La cible reçoit 2 de dégâts d'acide sur l'ensemble du corps et **toutes** les pièces d'armure qu'elle porte sont détruites. N'inclut pas le bouclier.

Niveau 7

Ferveur Divine (défensif et offensif)

Cible : Soi (le prêtre)

Durée : un combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Le prêtre a un bonus de +1 aux dégâts en combat physiques, frappe béni et a 2 points de vie additionnels temporaires sur l'ensemble du corps.

Résurrection

Cible : 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et elles peuvent guérir de blessures importantes. Permet de stabiliser trois cibles et de leur redonner 4 points de vie. Si leur état était déjà stable, elle reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Chaos de Zaba (Malus)

Cible : Jusqu'à 3 cibles

Durée : jusqu'à la mort des cibles

Effet : Les cibles entrent dans une rage incontrôlable. Elles doivent attaquer les personnes les plus près jusqu'à leur mort.

Folie de Nanmon

Cible : 1 cible

Durée : 30 minutes

Effet : Le prêtre devient la conscience de la cible. Il n'a pas le contrôle de celle-ci mais il peut lui parler librement. Aucune autre personne que la cible ne peut l'entendre ou le voir. Le prêtre peut arrêter le sort à tout moment.

Bachu

Niveau 1

Purification des aliments

Cible : 1 repas

Durée : Instantané

Effet : Enlève toutes toxines pouvant se trouver dans le repas

Guérison superficielle

Cible: 1 Cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner un point de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 1 point de vie sur l'ensemble du corps.

Courage (défensif)

Cible : 1 cible

Durée : Un combat / La cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : La cible gagne l'avantage Sans peur (voir livre des joueurs)

Réparation superficielle

Cible : un objet brisé

Durée : Un combat / La cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : L'objet redevient utilisable pour la durée du combat. On ne peut lancer ce sort deux fois sur un objet s'il n'a pas été réparé entre temps.

Niveau 2

Bouclier de la foi (défensif)

Cible : Le prêtre

Durée : Un combat / Le prêtre a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Rajoute 1 point de vie sur l'ensemble du corps.

Guérison mineure

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et ses blessures guérissent un peu. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 2 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 2 points de vie sur l'ensemble du corps.

Force de protection

Cible : un objet

Durée : Un combat / Le porteur de la cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : L'objet est indestructible pour la durée du combat

Oeil du faucon (offensif)

Cible : 1 cible

Durée : Un combat / ou 5 prochains lancés La cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : La cible reçoit un bonus de + 1 aux dégâts avec les arcs et les armes de jet.

Niveau 3

Neutralisation des poisons

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Élimine toutes les toxines naturelles pouvant affecter les cibles et annule l'effet des sorts « Fléau », « Décomposition », « Empoisonnement » et « Venin ». Ne fonctionne pas sur les maladies.

Guérison

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et la plupart de ses blessures guérissent. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 3 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 3 points de vie sur l'ensemble du corps.

Robustesse (défensif)

Cible : le prêtre et une autre cible

Durée : Un combat / Les cibles ont 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Les cibles reçoivent un bonus de + 1 sur l'ensemble du corps

Solidification des membres (défensif)

Cible : Le prêtre et deux autres cibles

Durée : Un combat / Les cibles ont 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Les cibles ne sont plus affectées par les compétences visant à briser les membres.

Niveau 4

Bénédition (défensif et offensif)

Cible : 1 cible

Durée : 1 combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : La cible est bénite par Bachu, ce qui lui confère 1 point de vie temporaire sur l'ensemble du corps et lui permet de frapper ses ennemis avec des dégâts bénis. **Le prêtre ne peut pas donner la bénédiction de Bachu à plus d'une personne à la fois.**

Guérison majeure

Cible : 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et la plupart de leurs blessures guérissent.

Permet de stabiliser deux cibles et de leur redonner 3 points de vie. Si leur état était déjà stable, elles reprennent 3 points de vie sur l'ensemble du corps.

Armes saintes (offensif)

Cible : Le prêtre

Durée : Un combat / Les cibles ont 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Le prêtre reçoit un bonus de +1 aux dégâts en combat et frappe béni.

Poids lourd (défensif)

Cible : Le prêtre et deux autres cibles

Durée : Un combat / Les cibles ont 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Les cibles ne sont plus affectées par les projections, les mises à terre et la compétence « prise du sommeil » (voir le livre des joueurs).

Niveau 5

Force des dieux (offensif)

Cible : Le prêtre

Durée : un combat / Le prêtre a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Bachu accorde à son prêtre une force surhumaine. Elle peut utiliser « Force Ultime » et a un bonus de 1 aux dégâts physiques en combat.

Réincarnation

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et elle peut guérir de blessures importantes.

Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 4 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Vision lucide

Cible : 1 cible

Durée : un combat ou 5 minutes

Effet : La cible est immunisée aux illusions affectant sa vision. Permet de voir les spectres.

Protection magique (défensif)

Cible : Le prêtre et une autre cible

Durée : Un combat / Les cibles ont 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Les cibles sont immunisées au prochain sort lancé sur eux.

Niveau 6

Dissipation des enchantements

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Annule les effets de tout enchantement pouvant affecter la cible.

Rappel à la vie

Cible : 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et elles peuvent guérir de blessures importantes. Permet de stabiliser deux cibles et de leur redonner 4 points de vie. Si leur état était déjà stable, elle reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Bélier

Cible : un objet

Durée : Instantané

Effet : Le prêtre frappe un objet inanimé non-magique avec une arme et la détruit instantanément. (porte, bouclier, arme, etc)

Arme magique (offensif)

Cible : une arme

Durée : un combat / Le porteur de la cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Les dégâts de l'arme sont magiques.

Niveau 7

Ferveur Divine (défensif et offensif)

Cible : Soi (le prêtre)

Durée : un combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Le prêtre a un bonus de +1 aux dégâts en combat physiques, frappe béni et a 2 points de vie additionnels temporaires sur l'ensemble du corps.

Résurrection

Cible : 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et elles peuvent guérir de blessures importantes. Permet de stabiliser trois cibles et de leur redonner 4 points de vie. Si leur état était déjà stable, elle reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Flamme de la foi

Cible : Jusqu'à 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 3 dégâts de feu sur l'ensemble du corps.

Gloire de Bachu (défensif et offensif)

Cible : Le prêtre et une autre cible

Durée : Un combat / Les cibles ont 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Les cibles reçoivent un bonus de + 1 aux dégâts en combat physique, + 1 point de vie sur l'ensemble du corps, sont immunisées aux charmes, aux possessions, à la peur et frappent Béni. N'affecte que les fidèles de Bachu.

Aëlistraë

Niveau 1

Purification des aliments

Cible : 1 repas

Durée : Instantané

Effet : Enlève toutes toxines pouvant se trouver dans le repas

Guérison superficielle

Cible: 1 Cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner un point de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 1 point de vie sur l'ensemble du corps.

Détection du mensonge

Cible : 1 Cible

Durée : 2 minutes

Effet : La cible doit changer sa voix si elle ment. Seul le prêtre sait si la cible ment.

Oeil de la vérité

Cible : Le prêtre

Durée : 2 minutes

Effet : Le prêtre peut désormais voir ce qu'il ne verrait pas normalement (spectres, objets ou personnes invisibles, etc). De plus, il ne peut entrer en contact qu'avec les choses avec lesquelles il pourrait normalement le faire. Exemple : Il pourra prendre une arme invisible dans ses mains mais ne pourra pas toucher un spectre.

Niveau 2

Bouclier de la foi (défensif)

Cible : Le prêtre

Durée : Un combat / Le prêtre a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Rajoute 1 point de vie sur l'ensemble du corps.

Guérison mineure

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et ses blessures guérissent un peu. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 2 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 2 points de vie sur l'ensemble du corps.

Détection de la magie

Cible : une personne ou un objet

Durée : Instantané

Effet : Révèle au prêtre si la cible est affectée par de la magie. S'il s'agit d'un sort des livres de magie, la cible doit indiquer quel est le sort. Le prêtre n'a pas besoin de toucher la cible.

Bégaiement (Malus)

Cible : un lanceur de sorts

Durée : Instantané

Effet : Lors du prochain sort lancé, la cible doit refaire l'incantation pour que son sort prenne effet. Un mage ne brisera qu'un seul bâton. Si la cible est un autre prêtre il devra faire sa prière avant de pouvoir relancer son sort.

Niveau 3

Neutralisation des poisons

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Élimine toute les toxines naturelles pouvant affecter les cibles et annule l'effet des sorts « Fléau », « Décomposition », « Empoisonnement » et « Venin ». Ne fonctionne pas sur les maladies.

Guérison

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et la plupart de ses blessures guérissent. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 3 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 3 points de vie sur l'ensemble du corps.

Choc mental

Cible : Jusqu'à 2 cibles

Durée : 15 secondes

Effet : Les cibles sont prises de convulsions et tombent au sol.

Atténuation magique (défensif)

Cible : 1 cible

Durée : un combat / La cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : La cible reçoit la compétence Résistance Surnaturelle (voir livre des joueurs).

Niveau 4

Bénédition (défensif et offensif)

Cible : 1 cible

Durée : 1 combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : La cible est bénite par Aëlistraë ce qui lui confère 1 point de vie temporaire sur l'ensemble du corps et lui permet de frapper ses ennemis avec des dégâts bénis. **Le prêtre ne peut pas donner la bénédiction d'Aëlistraë à plus d'une personne à la fois.**

Guérison majeure

Cible : 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et la plupart de leurs blessures guérissent. Permet de stabiliser deux cibles et de leur redonner 3 points de vie. Si leur état était déjà stable, elles reprennent 3 points de vie sur l'ensemble du corps.

Changement d'apparence

Cible : Le prêtre

Durée : 5 minutes

Effet : Les traits du visage du prêtre se modifient. Il n'est plus reconnaissable mais ne peut prendre l'apparence d'une personne en particulier. Sa taille, sa couleur de peau et de cheveux restent les mêmes.

Langage universel

Cible : Le prêtre

Durée : 5 minutes

Effet : Le prêtre peut comprendre, parler, lire et écrire tous les langages (incluant démoniaque, abyssal, etc...)

Niveau 5

Force des dieux (offensif)

Cible : Le prêtre

Durée : un combat / Le prêtre a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Aëlistraë accorde à son prêtre une force surhumaine. Elle peut utiliser « Force Ultime » et a un bonus de 1 aux dégâts physiques en combat.

Réincarnation

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le sang de la cible arrête de couler et elle peut guérir de blessures importantes. Permet de stabiliser une cible et de lui redonner 4 points de vie. Si son état était déjà stable, elle reprend 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Consommation de la magie (Malus)

Cible : un lanceur de sorts

Durée : un combat

Effet : L'énergie magique de la cible est consommée. Cela lui fait un effet comparable à avoir lancé deux sorts. Selon son type de réserve de sorts (mana), ceux-ci sont donc soustraits des sorts qu'elle peut lancer par heure pour l'heure en cours, ou bien de ceux qu'elle peut lancer avant de devoir refaire une messe ou une cérémonie.

Paranoïa (Malus)

Cible : 2 cibles

Durée : 5 minutes

Effet : Les cibles se croient en proie de toutes menaces autour d'elles. Elles deviennent paranoïaques. Elles attaqueront quiconque devient hostile physiquement envers eux.

Niveau 6

Dissipation des enchantements

Cible : 1 cible

Durée : Instantané

Effet : Annule les effets de tout enchantement pouvant affecter la cible.

Rappel à la vie

Cible : 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et elles peuvent guérir de blessures importantes. Permet de stabiliser deux cibles et de leur redonner 4 points de vie. Si leur état était déjà stable, elle reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Esprit engourdi (Malus)

Cible : 3 cibles

Durée : un combat

Effet : Les cibles ne peuvent utiliser qu'une seule main pour se battre.

Vent divin (Malus)

Cible : 1 cible

Durée : 1 minute

Effet : Un souffle magique s'abat sur la cible lui causant 3 dégâts magiques sur l'ensemble du corps. La cible ne peut plus parler (**Silence**) pendant 1 minute.

Niveau 7

Ferveur Divine (défensif et offensif)

Cible : Soi (le prêtre)

Durée : un combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Le prêtre a un bonus de +1 aux dégâts en combat physiques, frappe béni et a 2 points de vie additionnels temporaires sur l'ensemble du corps.

Résurrection

Cible : 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le sang des cibles arrête de couler et elles peuvent guérir de blessures importantes.

Permet de stabiliser trois cibles et de leur redonner 4 points de vie. Si leur état était déjà stable, elle reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Corps spectral

Cible : Le prêtre

Durée : 5 minutes

Effet : Le prêtre devient invisible et intangible. Rien ne peut le toucher physiquement, il peut donc bouger à travers les objets physiques comme bon lui semble. Cependant, il ne peut transporter aucun objet (pièce de monnaie, parchemin, etc) arme ou bouclier sur lui. Lorsque le prêtre lance un sort, il redevient visible.

Protection d'Aëlistræ (défensif)

Cible : Le prêtre

Durée : un combat / Le prêtre a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : Le prochain sort est renvoyé à son expéditeur.

Conception :

Alain De Lafontaine
Francis Faubert
Étienne Nault

Collaborateurs :

Élizabeth-Ann Cabana
Alex Pineault
Samuel Gélinas
Jacob Guevremont
Pier-Alex Lavallée
Pier-Olivier Henuset
David Tardif
Chloé Quesnel
Nicko Murphy
Ghislain Morin
Maxime Martineau