

Midgard : L'aube du Ragnarok

Livre de prêtrise

Version janvier 2008

Table des matières

Dieux.....	3
Sphères :	
Feu-terre.....	5
Air-Eau.....	7
Vie.....	9
Mort.....	11
Guerre.....	13
Chance.....	16
Connaissance.....	18
Protection.....	21
Nature.....	23
Transformation.....	25

Dieux

Il est à noter que les dieux qui possèdent la sphère de mort ne sont pas nécessairement mauvais. Les sphères correspondantes à chaque dieu sont mises à la suite de leur nom.

Odin, le père de tous les dieux : *Guerre, Connaissance, Air-Eau*

Odin est le père céleste, le premier des dieux. Il ne mange pas et ne dort jamais. Il est accompagné en permanence de deux loups et de deux corbeaux, juchés sur son épaule. Le premier de ces volatiles se nomme *Munin* (mémoire), le second se nomme *Hugin* (pensée). Ces derniers racontent constamment à Odin ce que font les hommes sur terre.

Thor, Dieu du tonnerre : *Guerre, Protection, Air-Eau*

Thor est le dieu le plus fort d'Asgard, aussi robuste que son père Odin était sage. Pour se déplacer, il monte sur son char volant, tiré par deux boucs magiques : *Tanngnjost* (dents grinçantes) et *Tanngrislir* (dents étincelantes). En outre, le dieu possède divers objets magiques : une ceinture qui augmente sa puissance au fur et à mesure qu'il la serre contre sa taille; et surtout le marteau *Mjöllnir*, qu'il ne peut tenir qu'en mettant des gants de fer, tant le manche est brûlant. Il est le frère de Tyr.

Tyr, Dieu de la guerre : *Guerre, Protection, Connaissance*

Tyr est le dieu de la guerre juste et de la stratégie. Ce dieu est prié avant les conseils et avant les jugements. Il est le frère de Thor.

Balder, Dieu de l'amour : *Connaissance, Vie, Protection*

Balder est le dieu de l'amour et de la lumière. Il est blond, resplendissant de beauté. Il est connu pour sa gentillesse, son éloquence et sa sagesse.

Freyr, Dieu de la vie : *Vie, Nature, Terre-Feu*

Freyr est le dieu de la vie et de la fertilité. Il profita un jour de l'absence d'Odin pour s'asseoir sur le trône de ce dernier : ainsi, il parvint à voir toute la terre, et aperçut la Géante de glace, *Gerda* (champ). Tombant fou amoureux d'elle, il voulut l'épouser. Le dieu fit alors semblant de tomber malade pour attirer son attention. Il lui présenta alors deux de ses trésors : son bouclier et son épée de vie, une arme magique qui avait le pouvoir de combattre toute seule. Cependant, Gerda refusa, bien que les dieux lui offrirent onze pommes d'or, ainsi qu'un des bracelets d'Odin pour qu'elle l'épouse.

Njord, Dieu des océans : *Air-Eau, Chance, Vie*

Njord est le dieu de la mer et des vents. Il apporte la bonne fortune en mer ainsi qu'une bonne pêche.

Hel, Déesse des enfers : *Mort, Terre-Feu, Guerre*

Hel est la souveraine de Helheim, le monde des morts. Fille du dieu Loki et de la Géante Angrboda, c'est Odin qui la chargea de régner sur les âmes des défunts morts de maladie ou de vieillesse, lors de la création des neuf mondes. Hel est assistée de toutes les âmes des mortels qui n'ont pas péri au combat, ces dernières souffrant éternellement de froid et de faim à ses côtés. En attendant le jour de Ragnarok, Hel fait construire *Nagflar*, un navire fait avec les rognures d'ongles des morts, destiné à porter l'armée des Enfers.

Loki, Dieu de la ruse : *Mort, Chance, Connaissance*

Dieu du mensonge et de la ruse, Loki est un dieu malicieux et malveillant. Il a souvent entraîné les dieux dans le danger et les pires difficultés.

Dieu de la Nature (Druide)

Skadi, Déesse des montagnes : *Nature, Air-Eau, Terre-Feu, Transformation*

Skadi a la capacité de se transformer en cygne. Mais Skadi nous est surtout connu pour les mésaventures qu'elle eut avec le dieu Loki.

Sphère feu-terre

Niveau 1

Pierre magique

Description : 5 Roches qui sont de projectiles magiques +1 (1 dommage) permanents jusqu'à ce que le caillou soit lancé. Un caillou est un catalyseur (petite boule orange)

Incantation : OH [le dieu], accorde à ces cailloux la force élémentaire. + [description]

Niveau 2

Résistance à l'élément (Potion)

Description : Immunité à un élément choisi.

Incantation : OH [le dieu], accorde-nous à [personne ciblée] la protection contre la foudre + [description]

Niveau 3

Lame de feu

Description : Une lame jaillit de la main du prêtre et inflige 4 de dégâts magiques sans habileté ou force. Comme catalyseur, il faut posséder une épée qui fait office de lame de feu.

Incantation : OH [le dieu], permet à [personne ciblée] de manier le feu tel comme l'épée + [description]

Niveau 4

Métal brulant

Description : 4 de dommages/10 secondes au porteur d'une armure, 60 secondes

Incantation : OH [le dieu], que ta chaleur rende ce métal incandescent. + [description]
Protection 3

Niveau 5

Incinération

Description : 12 de dommages à distance

Incantation : OH [le dieu], consume cet être d'un brasier intense. + [description]

Niveau 6

Peau de pierre

Description : 4 attaques physiques ignorées pendant 30 minutes

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] une peau de rock + [description]

Niveau 7

Corps de feu

Description : Immunité armes normales, 4 de dégâts de chaque main

Incantation : OH [le dieu], consume-moi et permets-moi de danser comme une flamme

Niveau 8

Pétrification

Description : La victime touchée est transformée en pierre. Le sort peut aussi être aussi utilisé pour transformer la pierre en chair. Un joueur qui ne désire pas attendre d'être dépétrifié doit se considérer comme mort. La victime peut être touchée d'ici 5 minutes après l'incantation. Protection 2, peut aussi être inversée pour transformer la pierre en chair.

Incantation : OH [le dieu], que mon toucher transforme la chair en pierre + [description]
Protection 2

Ou : OH [le dieu], que mon toucher transforme la pierre en chair

Niveau 9

Tempête de feu

Description : 12 de dommage sur 3 mètres

Incantation : OH [le dieu], assiège mon ennemi d'une tempête de feu

Niveau 10

Élémentaire de terre

Description : 40 pv, immunité aux armes normales, moitié de dommage aux lames et aux flèches, 4 de dégât de chaque main

Incantation : OH [le dieu], accorde-moi l'usage d'un guerrier de rock

Sphère air-eau

Niveau 1

Arme électrique

Description : +1 de dommage magique pendant 5 minutes

Incantation : OH [le dieu], accorde à cette arme une charge électrique + [description]

Niveau 2

Résistance d'élément (Potion)

Description : Immunité à un élément choisi

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] la protection contre le feu et la terre + [description]

Niveau 3

Invocation de la foudre

Description : 12 de dommage à distance + 10 secondes de paralysie (*nécessite un ciel couvert : plus de gris que de bleu dans le ciel*)

Incantation : OH [le dieu], que la foudre s'abatte sur l'ennemi + [description]

Niveau 4

Rafale de vent

Description : Tout le monde devant le prêtre (cône de 30degré jusqu'à 25 pieds) recule de 15 pas en roulant et en courant

Incantation : OH [le dieu], que le vent souffle sur l'ennemi + [description] [avec les bras indiquant le cône]

Niveau 5

Armure de vent

Description : Dommage magique/2, immunité aux projectiles

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] une armure de vent + [description]

Niveau 6

Frigidité

Description : 8 de dommages à distance + paralysie 5 minutes, protection 2

Incantation : OH [le dieu], afflige mon ennemi d'un froid intense + [description] Protection 2

Niveau 7

Climat local

Description : Permet de créer de la pluie et/ou des nuages

Incantation : OH [le dieu], apporte-nous la tempête

Niveau 8

Brouillard opaque

Description : Aucun sort à distance ne peut être lancé, aucun projectile ne peut être lancé, en combat rapproché seulement, sur 50 mètres. La dissimulation fonctionne même debout sur la plaine.

Incantation : OH [le dieu], apporte une brume sur ce champ de bataille + [description]

Niveau 9

Tempête de glace

Description : 8 de dégât sur 3 mètres + paralysie 10 secondes

Incantation : OH [le dieu], assiège mon ennemi d'une tempête de glace + [description]

Niveau 10

Pluie de foudre

Description : 5 éclairs de 20 de dommage (*nécessite un ciel couvert : plus de gris que de bleu dans le ciel*)

Incantation : OH [le dieu], que l'orage s'abatte sur mes ennemis + [description]

Sphère vie

Niveau 1

Soin de base (Potion)

Description : +4 pv au toucher. Pour chaque 10 secondes de toucher maintenu, le prêtre guérit 4 pv au coût de 1 pf. On ne peut pas incanter plusieurs fois pour sauver du temps. La guérison s'effectue après 10 secondes de toucher et non à la fin de l'incantation.

Incantation : OH [le dieu], accorde à mon toucher le don guérisseur + [description] + [10 secondes de toucher]

Niveau 2

Métabolisme (Potion)

Description : Récupération des points de vie complète avec 30 minutes de repos.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] un repos bénéfique + [description]

Niveau 3

Purification

Description : Guérison de maladie. Le nombre de pf à investir est variable selon la description de la maladie ou du poison. Minimum 3 pf.

Incantation : OH [le dieu], retire toute impureté du sang de [personne ciblée] + [description]

Niveau 4

Chirurgie

Description : Annule l'effet d'hémorragie interne ou redonne l'usage d'un membre (si on possède ce membre).

Incantation : OH [le dieu], redonne à [personne ciblée] le plein usage de [sa jambe ou son bras] + [description]

Niveau 5

Rayon de lumière

Description : 4 de dommages/pf (1 à 5, au choix du prêtre) à distance contre les morts vivants ou les démons, maximum de 5 pf investis par incantation ou 12 points de guérison instantanée à distance (5 pf)

Incantation : OH,[le dieu], que la bonté de ta lumière afflige le malin + [description]

Ou : OH [le dieu], que la bonté de ta lumière soigne [personne ciblée] + [description]

Niveau 6

Santé divine

Description : Accorde une immunité complète aux poisons, aux maladies, permet d'échanger 1 jet de protection contre 8 pts de vie, immunité aux effets d'hémorragie, régénération de 1 pt de vie à la minute même en combat pendant 1 heure.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] une santé divine + [description]

Niveau 7

Rappel à la vie

Description : Un cadavre (un corps ayant au moins sa tête) se relève à 1 pv : le prêtre fait don d'un bloc bleu à la personne revenue à la vie. Il est à noter que ce sort ne redonne pas des pièces d'un corps qui a été mutilé.

Incantation : OH non de [le dieu], [personne ciblée], lève-toi et marche

Niveau 8

Restauration

Description : Redonne des niveaux perdus

Incantation : OH [le dieu], redonne à [personne ciblée] la plénitude de son âme + [description]

Niveau 9

Autel sacré

Description : Ce sort crée de multiples effets centrés autour d'un autel. L'hôtel devra être décoré d'une statuette représentant le dieu ou la déesse. Toute personne ayant accès à la sphère de vie bénéficie des effets suivants à 3 mètres de l'hôtel :

- Sorts de la Sphère de vie à 1 pf de moins que le coût normal (minimum 1)
- Accès au prochain niveau de sort de vie (niveau 1 fait des sorts de niveau 2)
- Les blessés récupèrent leur pv tel le sort Métabolisme autour de l'autel.

Incantation : Spéciale, consultez le Keeper pour faire ce sort

Niveau 10

Résurrection

Description : Ramène un défunt, même en cendre, à la vie. Il suffit de posséder une partie du corps du défunt ou ses cendres. Le bloc bleu doit être porté bien sûr.

Incantation : [le dieu], en ton nom tout puissant, j'invoque la renaissance de cet ancien héros en chair et en os + [description]

Sphère mort

Niveau 1

Peur

Description : 5 minutes de peur (2 pf par victime)

Incantation : PEUR! + [pointer du doigt chaque victime] + [description]

Niveau 2

Toucher ghoulique

Description : 4 de dommages + paralysie 10 secondes, la victime peut être touchée jusqu'à 5 minutes après l'incantation.

Incantation : OH [le dieu], accorde à mon toucher le pouvoir d'ouvrir les plaies + [description]

Niveau 3

Mort-vivant 1

Description : Permet de créer 2 Squelettes (10 pvies, 1 par lame, immunité aux flèches) ou 1 zombie (20 pvies, 3 de dommages par griffe ou + 1 avec les armes)

Incantation : Au nom de [le dieu], que ces cadavres combattent à mes côtés + [description]

Niveau 4

Toucher vampirique

Description : 12 de dommages à l'ennemi et le prêtre se guérit de 4pv. Il est possible d'aller au-delà du maximum des pv pour 15 minutes. La victime peut être touchée jusqu'à 5 minutes après l'incantation.

Incantation : OH [le dieu], accorde à mon toucher le pouvoir de la blessure sévère + [description]

Niveau 5

Création de maladies

Description : Différente maladie de gravité variable. Consulter le guide des maladies. On peut transmettre une maladie par un liquide, un repas ou par toucher, selon la maladie.

Incantation : OH [le dieu], sème la maladie en [cet eau ou repas ou corps] + [description]

Niveau 6

Cauchemar

Description : Plusieurs personnes se réveillent sans pm ou pf et avec la moitié de leurs pv.

Incantation : OH [le dieu], inflige à mes ennemis une nuit de cauchemar + [description]

Niveau 7

Forme spectrale (Potion)

Description : La cible est touchée par les armes magiques seulement et elle peut traverser les murs et les structures. Comme spectre, il est impossible de faire des sorts ou de combattre à moins de manier une arme magique. On peut utiliser le sort de blessure mineure et de toucher vampirique sans incantation pour 1 et 4 pts de foi respectivement. La durée du sort est de 30 minutes.

Incantation : Au nom de [le dieu], accorde-moi la forme d'un spectre+ [description]

Niveau 8

Drain de niveau

Description : Drain de niveau permanent à la personne touchée. Le prêtre obtient 3 pvies et +1 aux dommages pendant 1 heure (cumulable pour plusieurs âmes). La victime peut être touchée jusqu'à 5 minutes après l'incantation. L'effet inverse est appliqué sur la victime.

Incantation : OH [le dieu], accorde à mon toucher le pouvoir de voler l'âme de mon ennemi + [description] Protection 2

Niveau 9

Mort-vivant 2

Description : Permet de créer un vampire ou un spectre.

Incantation : Spéciale, consultez le Keeper pour faire ce sort

Niveau 10

Mort

Description : La victime meurt à distance.

Incantation : MEUR PAR [le dieu] Protection 3

Sphère guerre

Chaque sort spécifié [personne ciblée] doit être fait sur une autre personne que le prêtre lui-même

Niveau 1

Arme bénie

Description : +1 de dommages non magiques pendant 15 minutes

Incantation : OH [le dieu] accorde ta bénédiction à cette arme + [description]

Niveau 2

Critique

Description : +4 de dommage sur la prochaine frappe. Le sort doit être utilisé dans les 15 prochaines minutes.

Incantation : OH [le dieu] accorde à [personne ciblée] ton appui sur la prochaine attaque + [description]

Niveau 3

Force (Potion)

Description : +2 de force pour 15 minutes. C'est le seul sort combinable avec d'autres boosts

Incantation : OH [le dieu] accorde à [personne ciblée] ta force + [description]

Niveau 4

Arme consacrée

Description : L'arme désignée est réservée au porteur sinon 12 de dégâts à celui qui l'empoigne. Durée de 4 heures

Incantation : OH [le dieu] , n'accorde qu'à ton serviteur le privilège de manier cette arme + [description]

Niveau 5

Blessure critique

Description : Un effet d'hémorragie provoque la perte de 1 pv/minutes jusqu'à annulation. Une hémorragie ne peut être dispellée, elle doit être guérie par une chirurgie.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] une prochaine attaque mortelle + [description]

Niveau 6

Coup de force

Description : Une arme ou un bouclier est brisé par cette frappe (prêtre seulement).

Incantation : [le nom du dieu crié démesurément] , + [description]

Niveau 7

Rage (Potion)

Description : Pendant la durée d'un combat, le récipiendaire gagne un bonus de testostérone de +3 aux dommages. Pendant la rage, il ne peut pas se défendre, (il doit laisser tomber le bouclier) il prend son épée à deux mains (même si c'est une épée longue) ou encore, il se bat avec deux armes. Pour exprimer la rage, le joueur devra croquer une pastille qui crée de la bave. La bave écumante est le signe d'une attaque de rage. L'heure suivant la rage, le récipiendaire est exténué et a une pénalité de 3 au dommage. Pendant une rage, il est impossible de recevoir des enchantements qui réduisent la mobilité ou l'agressivité de l'enragé.

Incantation : Au nom de [le dieu], accorde à [personne ciblée] une colère extrême, + [description]

Niveau 8

Leadership

Description : Tous les alliés bénéficient des effets suivants : Immunité à la peur, +4 pv et +1 de dommages pendant 15 minutes

Incantation : MES CHERS COMPATRIOTES, AVEC HONNEUR ET GLOIRE, SUIVEZ-MOI AU COMBAT! +[description]

Niveau 9

Vorpal

Description : Le prochain coup avec une arme de mêlée porté est Vorpal : +8 de dommage et tranche le membre touché (bras et jambes seulement). Le sort doit être utilisé dans les 15 prochaines minutes.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] une prochaine attaque ultime + [description]

Niveau 10

Mort héroïque

Description : Multiplie les pv et les dégâts par 3 (non cumulables avec autre sort) et mort par arrêt cardiaque dans 30 minutes.

Incantation : [LE DIEU], JE ME SACRIFIE EN TON NOM. ACCORDE-MOI UNE DERNIÈRE BATAILLE DIGNE D'UN HÉROS

Sphère chance

*La sphère de chance est très spéciale : **Elle ne nécessite aucune incantation**. La chance ou la malchance est assignée par les dieux selon leur bonne volonté. Ainsi, bien que le prêtre désigne le type de chance et les personnes qui en bénéficient, il est connu que les gens qui prient tel ou tel dieu qu'ils soient tout simplement chanceux ou malchanceux.*

Niveau 1

Hasard truqué

Description : Permet de recommencer l'issue d'une épreuve de hasard. Par exemple, recommencer une partie de pile ou face, donner une nouvelle main dans une partie de cartes ou relancer les dés. Pour chaque gageure, on peut utiliser ce sort une seule fois. Cette habileté peut aussi être utilisée avec le Keeper lors de lancés de dés.

Incantation : [description]

Niveau 2

Malchance 1

Description : -1 aux dommages pendant 5 minutes

Incantation : [description]

Niveau 3

Augmentation de trésor

Description : Double les gains d'un trésor ou d'une fouille de cadavres de monstre.

Incantation : [description aux monstres lors de la fouille]

Niveau 4

Désarmement

Description : 3 ennemis échapperont leurs armes. Armes à une main seulement.

Incantation : [description]

Niveau 5

Coup déterminant

Description : Prochaine attaque à + 12 de dommages.

Incantation : [description au récipiendaire]

Niveau 6

Malchance 2

Description : Annule le droit à une victime d'utiliser des jets de protection pendant 30 minutes.

Incantation : [description]

Niveau 7

Déblocage

Description : Ouvre n'importe quelle serrure ou porte bloquée puisque celle-ci se trouvait à être défectueuse au moment où le prêtre tentait de l'ouvrir. Ne peut être utilisée qu'une seule fois par porte ou serrure.

Incantation : [description]

Niveau 8

Chance du voyageur

Description : Permet d'éviter des surprises en choisissant une route sûre. (Permet un déplacement Hors-jeu sur le terrain pour 6 personnes et permet d'éviter toute forme de pièges, effets de climat, ou catastrophe naturelle) Durée de 1 heure.

Incantation : [description]

Niveau 9

Chance inouïe

Description : Permet d'annuler (rétroactivement) les dommages reçus de toute forme d'attaque de plus de 12 pts de dommages (humains, pièges, catastrophes naturelles). Le prêtre doit être présent lors de cette attaque pour avoir le droit de l'annuler. Ce sort coûte 1 pf par 4 points de dommage annulés.

Incantation : [description]

Niveau 10

Deuxième chance

Description : Retourner dans le temps et recommencer 15 minutes d'action. Ensuite, garder la scène la plus favorable pour le groupe.

Incantation : [description]

Sphère Connaissance

Certains sorts de cette sphère faisant appel au sixième sens apporté par les dieux ne nécessitent pas d'incantation.

Niveau 1

Détection de base

Description : Permet de détecter la magie, le poison, les enchantements, les portes secrètes, les pièges ou la mort (1pf pour chaque paramètre à détecter)

Incantation : [fermer les yeux et se concentrer pendant 10 secondes en étendant les mains sur les endroits ou objets à détecter]

Niveau 2

Langage (Potion)

Description : Permet de parler une langue inconnue ou de comprendre des messages codés.

Incantation : OH [le dieu], permets-moi de comprendre cette langue étrangère + [description]

Niveau 3

Identification

Description : Décrire l'historique d'un objet ou une créature et ses habiletés spéciales. Une personne peut résister à ce sort.

Incantation : OH [le dieu], raconte-moi l'histoire de [cet objet ou aventurier][fermer les yeux et ce concentrer pendant 10 secondes en étendant les mains sur les endroits ou objets à détecter]

Niveau 4

Augure

Description : Sous demande, obtiens un indice sous forme de charade sur les événements à venir. Bien qu'accessible seulement au niveau 4 un augure coûte seulement 1 pf pour être effectuée.

Incantation : OH [le dieu], apporte-moi des indices sur les événements futurs [pour plus de rôleplay utiliser des objets de visions : ossements, boule de cristal, étoiles, cartes, etc.]

Niveau 5

Vision réelle (Potion)

Description : Détecte les illusions et l'invisibilité ou révèle les personnes dissimulées. Le sort peut être fait en rétroaction, c'est-à-dire qu'il n'est pas un antirôleplay de l'utiliser en contre-attaque. Durée de 30 minutes.

Incantation : [description]

Niveau 6

Direction

Description : Donne la direction de quelque chose ou de quelqu'un et accorde le don de pistage momentanément, sort qui est bien sûr possible seulement avec la présence d'un NPC ou du Keeper

Incantation : OH [le dieu] indique-moi le chemin de [cet objet, la sortie]+ [description]

Niveau 7

Lien psychique

Description : Permet de voir, entendre et lire dans les pensées de quelqu'un. Tant et aussi longtemps que le prêtre soustrait le coût du sort de ses pts de foi, la victime est directement liée avec le prêtre. Toutes les pensées sont connues, alors il est impossible de mentir, comploter ou faire une action quelconque sans que le prêtre ne soit au courant. Si le prêtre pose des questions, la victime doit répondre honnêtement et du milieu des connaissances du joueur. Il est aussi possible d'utiliser ce sort pour pratiquer la télépathie avec un allié. Protection 2.

Incantation : OH [le dieu], accorde-moi la possibilité de lier mes sens à l'âme de cet homme + [description] Protection 2

Niveau 8

Sixième sens au combat (Potion)

Description : La personne choisie est immunisée aux Backstabs, critiques et Vorpal, perçoit l'invisibilité et a deux esquives supplémentaires pendant 15 minutes.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne choisie] le pouvoir d'anticiper l'ennemi.
+ [description]

Niveau 9

Visions prémonitoires

Description : Le prêtre reçoit des visions d'importance vitale au niveau du scénario de la part du Keeper.

Incantation : [description]

Niveau 10

Communication divine

Description : Réponse claire à une question de 10 mots. Utilisable une fois par jour.

Incantation : [Question]

Sphère Protection

Niveau 1

Armure (Potion)

Description : +1 point de classe d'armure pendant 10 minutes.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] la vigilance au combat + [description]

Niveau 2

Résistance aux éléments (Potion)

Description : diminution de 4 de dommages à tout sort à dommages.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] une protection contre l'énergie+ [description]

Niveau 3

Protection générale

Description : +1 jp permanent. Impossible de donner à un personnage plus de jps que son maximum. Le prêtre doit distribuer des jp de couleur bleue.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] ta protection + [description]

Niveau 4

Aide (Potion)

Description : +8 pv au-delà du maximum pendant 30 minutes.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] la vitalité + [description]

Niveau 5

Déflexion (Potion)

Description : 2 prochaines attaques ignorées (magique ou non magiques) dans les 10 prochaines minutes.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] une aura de déflexion + [description]

Niveau 6

Armure divine (Potion)

Description : Moitié dommage au combat pour 30 minutes.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] une armure divine + [description]

Niveau 7

Invulnérabilité magique (Potion)

Description : Immunité aux sorts, à dommages ou à effets, divin ou arcanique, pendant 30 minutes.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] une immunité aux sortilèges + [description]

Niveau 8

Immortalité temporaire

Description : Aucun dommage reçu, magique ou non, pendant 1minute. Immunité aux sorts de mort.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne ciblée] une brève immortalité + [description]

Niveau 9

Mur de force

Description : Mur impossible à traverser à moins d'utiliser le sort Désintégration. Durée 1 heure. Le mur est une demi-sphère de 3 mètres de rayon.

Incantation : OH [le dieu], protège-nous d'une forteresse invisible + [description]

Niveau 10

Aura de respect divin

Description : 3 jp pour porter atteinte à la personne choisie. Durée 1 heure.

Incantation : OH [le dieu], accorde à [personne choisie] un statut divin + [description]

Sphère Nature

Niveau 1

Enchevêtrement

Description : La ou les victimes de ce sort ne peuvent plus bouger les pieds pour 5 minutes. 1 pf par personne. Un allié peut instantanément libérer une personne immobilisée en tranchant les liens pour 5 pts de dommages collatéraux ou en faisant une scène de rôleplay pour arracher des lianes pendant 1 minute. Ce sort spécial va être expliqué dans le speech.

Incantation : OH [le dieu] immobilise les jambes de mes ennemis + [description]

Niveau 2

Fouet de la forêt

Description : La victime reçoit 4 pts de dommage et tombe par terre. La victime doit être à moins de 3 mètres d'un arbre (pas une fougère).

Incantation : OH [le dieu], fouette mon ennemi + [description]

Niveau 3

Charme monstre

Description : Le monstre, au choix, devient la possession du prêtre pendant une heure. Ce sort ne peut pas être fait à plusieurs reprises sur le même monstre. À noter que les monstres puissants peuvent résister au sort.

Incantation : Par [le dieu], Sois mon allié + [description]

Niveau 4

Herboristerie (Potion)

Description : Permet d'accéder à deux sorts d'une autre sphère par l'usage de plantes. Les sorts créés par herboristerie doivent être déterminés à l'avance, avec approbation du Keeper, pour vérifier leur compatibilité. Ces sorts doivent être de niveau 4 ou moins.

Incantation : [description] [Faire l'application de plante ou faire boire une potion issue de plantes]

Niveau 5

Corrosion/Torsion du bois

Description : Détruis instantanément une arme ou réduis la force d'une armure de 1.

Incantation : OH [le dieu], détruit cette arme de bois [ou d'acier] + [description]

Niveau 6

Attaque de guêpes

Description : 1 de dommage/10 secondes pendant 5 minutes. Aucun jet de protection. Aucune incantation possible sous l'effet de ce sort. Le prêtre doit maintenir sa concentration pour que les guêpes continuent d'attaquer.

Incantation : OH [le dieu], donne-moi accès à une armée de guêpes + [description] Aucune protection

Niveau 7

Attaque de vipère

Description : Une victime à distance reçoit un poison Arsenic (1 pv/minutes jusqu'à la mort)

Incantation : OH [le dieu], j'ordonne qu'une vipère attaque mon ennemi + [description]
protection normale contre poison

Niveau 8

Arbre sacré

Description : Le prêtre déclare un grand arbre comme étant sacré. Autour de cet arbre (5 mètres), les amis de l'arbre (tous les prêtres ou druides ayant accès à la sphère nature) peuvent bénéficier des effets suivants :

- Sort Fouet de la forêt à 1 pf.
- Régénération des pts de vie et pts de foi doublée.
- La sève de l'arbre permet de guérir leur maladie et de détruire le poison. Il faut boire à même l'arbre (ne peut être mis en potion).
- Les amis de l'arbre obtiennent une réduction de dommages de toute forme de sorts de 6.

À noter que tous ses effets ne sont pas applicables lorsque les amis de l'arbre sont éloignés de plus de 5 mètres de ce dernier. Un seul arbre sacré peut exister par grandeur nature. L'arbre possède 300 pts de vie et peut être détruit par les haches seulement. Lorsque l'arbre est mort, il faut attendre le prochain GN pour en obtenir un autre.

Incantation : OH [le dieu], empreins cet arbre de l'esprit d'un chêne millénaire

Niveau 9

Vieillessement prématuré

Description : La victime vieillit prématurément (perds le prochain bloc sans passer par la mort). Si la victime est au bloc rouge, il n'y a aucun effet. Ce sort est sans effet sur les elfes, les nains et les morts-vivants. Un monstre perd ses bonus aux dommages et la moitié de ses pts de vie. Diminue de moitié les points de structures d'un bâtiment.

Incantation : OH [le dieu], inflige à [l'ennemi ou cette structure] un vieillissement prématuré + [description] protection 2

Niveau 10

Charme monstre 2

Description : Le prêtre (druide) réquisitionne tous les effectifs monstres pour une attaque de son choix. À noter que l'attaque doit se passer à un moment bien planifié en concertation avec le Keeper. Les monstres seront bien sûr d'une puissance variable en fonction de leur nombre.

Incantation : CHER [race de monstre], [le dieu] vous ordonne de me prêter assistance + [description]

Sphère Transformation

*La sphère de **transformation** ne nécessite pas d'incantation, mais un temps de transformation. Chacune des transformations énumérées nécessite 10 secondes de transformation pendant laquelle le prêtre doit être immobile. Une forme animale ne permet pas au prêtre de lancer des sorts. Ainsi, on ne peut pas lancer de sorts en forme mammifère 1, 2,3, forme d'oiseau et incarnation de la bête. Un personnage tué en forme animale redevient humain à sa mort.*

Niveau 1

Griffe

Description : 2 de dommages par mains pendant 15 minutes.

Niveau 2

Cuir de lézard/peau d'écorce (Potion)

Description : +1 pt d'armure/2 niveaux pour 30 minutes.

Niveau 3

Mammifère 1 (Écureuil, furet)

Description : Ne peut utiliser aucune habileté de combat, mais possède l'habileté de camouflage (si quelqu'un trouve la piste par pistage, alors on découvre un petit animal). Le choix de votre petit animal devra être spécifié à la création du personnage. Ce petit animal a l'air inoffensif : les ennemis doivent utiliser 2 jp pour avoir cette stupide idée de s'attaquer à un minable petit animal.

Niveau 4

Acuité sensorielle bestiale (Potion)

Description : Détecte la mort, l'invisibilité et les pièges pendant 30 minutes.

Niveau 5

Mammifère 2 (Loup)

Description : 3 de dommages par griffe et +8 pvies. Le choix de votre bête devra être spécifié à la création du personnage.

Niveau 6

Peau de caméléon (Potion)

Description : Invisibilité totale pour tout mouvement modéré (marche). Une situation de mouvement brusque, tel une course ou un combat, annule la peau de caméléon. Durée 30 minutes

Niveau 7

Mammifère 3 (Ours, tigre)

Description : 4 de dommages par patte, +12 pv et prise de l'ours

Niveau 8

Forme d'oiseau

Description : Permet de voler. Ce petit oiseau a l'air inoffensif : les ennemis doivent utiliser 2 jp pour avoir cette stupide idée de s'attaquer à un minable petit oiseau. De plus, pour s'attaquer à un oiseau, il faut utiliser des armes à projectiles ou des sorts.

Niveau 9

Forme de brume

Description : Permet de passer de la forme humaine à la brume à volonté pendant 30 minutes. Une brume vole et traverse les petits espaces (serrures, etc.). Chaque passage de la brume à la forme humaine prend 10 secondes

Niveau 10

Incarnation de la bête

Description : Le choix de votre bête devra être spécifié à la création du personnage. Cette bête sera féroce et pourra avoir des habiletés magiques.