

5. Rajouts « personnels »

5.1 Les points d'expérience

L'avancement des attributs me paraissant assez coûteux en PE, encore plus avec l'arrivée de la PER, j'ai décidé de réduire à **10** fois le multiplicateur d'attribut permettant d'augmenter celui-ci d'un point. Ainsi pour passer de 10 à 11 en CH, il faut accumuler et dépenser 100 PE. Pour passer de 11 à 12 dans un attribut, il faut accumuler 110 PE, etc.

Un autre point discutable est celui de l'augmentation des attributs des espèces lorsque le coefficient d'attribut est inférieur à 1. Ceci signifie que l'espèce concernée est moins bien récompensée par la nature dans certains domaines. Dans ce cas, le coût en PE devrait être plus important que pour les humains par exemple. À l'inverse, si le multiplicateur est supérieur ou égal à 1, on gardera les règles habituelles énoncées plus haut. L'avantage naturel de l'espèce serait en effet trop important si on accroissait encore la facilité à renforcer ces attributs. Revenons maintenant aux espèces principales qui ont toutes un ou des attributs avec des coefficients inférieurs à 1. Appelons-les pour simplifier **des attributs faibles**. Pour les elfes : CONS (x 0,67) / les fées : FOR et CONS (x 0,25) / les hobbits et les lutins : FOR (x 0,5) / les nains : CH (x 0,67). Dans ces cas, si le joueur désire augmenter un attribut réduit, il devra augmenter sa dépense nécessaire de PE en **la divisant par le coefficient** < 1 (ou en multipliant ce coût par son inverse).

Exemples : une fée veut faire passer sa CONS de 4 à 5. Si elle était humaine, elle dépenserait 40 PE (4 x 10). Mais la difficulté supplémentaire liée à un attribut réduit fait que sa dépense en PE va être de $40 / 0,25 = 40 \times 4 = 160$. Pour un attribut normal (x1) ou fort, la fée utilisera les règles classiques. Passer de 17 à 18 en INT (x1) représente un coût en PE de $17 \times 10 = 170$ et pour un passage de 26 à 27 en CHR (x2), il lui faudra accumuler 26×10 PE.

5.2 Augmenter les talents individuellement

Les talents d'un personnage sont toujours basés sur un attribut, auquel on ajoute un bonus égal au coup d'un seul dé ; ce lien est décidé conjointement avec le MJ, suivant la logique de la description et du champ d'action de l'attribut et du talent. Un talent de vol à la tire ne peut évidemment pas être indexé sur l'attribut FLU. Rien de magique là-dedans. Jusqu'à présent, seule l'augmentation de l'attribut permettait, par ricochet, de voir le talent croître également. J'ai décidé de donner un peu plus de souplesse au système pour ceux qui le désirent. Il est maintenant possible d'augmenter par dépense de PE un talent « indépendamment » de l'attribut. La dépense de PE pour augmenter un talent de +1 sera celle de l'ancien total (attribut + bonus de talent) x 5. Il faudra effectuer cette dépense après avoir augmenté, si nécessaire, le score des attributs.

Exemple : Un filou a une DEX de 19, des talents de vol à DEX + 3 et d'acrobatie à DEX + 5. S'il décide d'augmenter sa DEX à 20, cela lui coûtera 190 PE (19 x 10). Vol passera alors automatiquement à 23 et acrobatie à 25 sans dépense supplémentaire. S'il veut encore augmenter un ou plusieurs talents, il devra le faire maintenant, après l'accroissement du (des) attribut(s). Il pourra par exemple décider de faire passer vol à DEX + 4 (donc 24 actuellement). Cela lui coûtera alors 115 PE : 23 étant le total précédent, $23 \times 5 = 115$. Le bonus de dé de vol sera donc maintenant de +4 jusqu'à une nouvelle augmentation potentielle.

Si un personnage désire augmenter un attribut ou un talent de 2 points, 3 points, etc., il faudra procéder à toutes les dépenses intermédiaires, comme cela est expliqué dans les règles

Exemple : passer de 19 à 22 en DEX consomme un nombre de PE égal à $(19 + 20 + 21) \times 10 = 600$. Le total de vol (DEX+3) se montera alors automatiquement à 24. Passer ensuite de +3 à +5 en vol coûtera $(24 + 25) \times 5 = 245$ points supplémentaires.

Au-delà de 2 talents pour le même attribut, il est moins coûteux d'accroître ce dernier plutôt que chaque talent individuellement.

5.3 Les prêtres

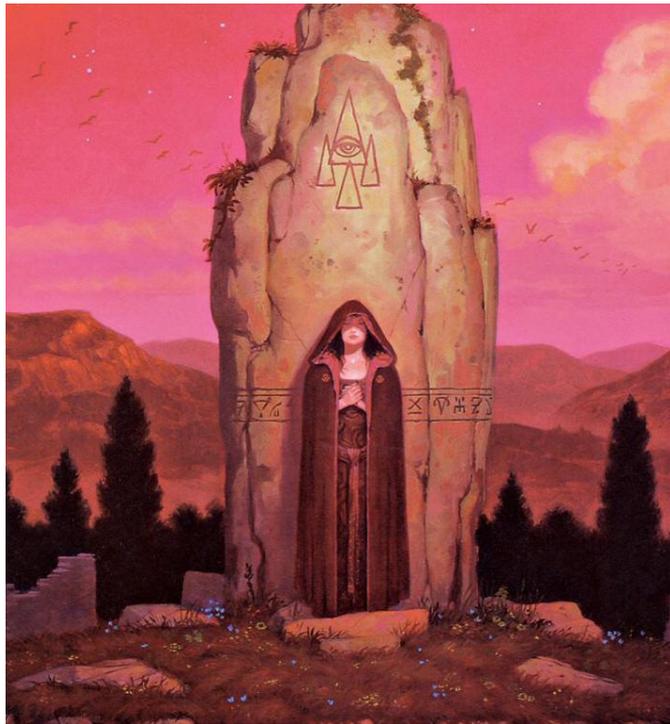
5.3.1 Présentation

Il est une constante de toute société, même archaïque, que de croire en une vie après la mort, de chercher à comprendre les énigmes de l'univers, de l'apparition de la vie et de trouver la cause de phénomènes qui apparemment dépassent les pouvoirs des mortels. La Terres des Trolls ne fait pas exception à la règle.

Dans tous les milieux géographiques et culturels, une petite partie de la population s'est chargée de fonder et de garder les préceptes des religions, qu'elle ait été choisie pour cela à cause de ses capacités ou bien qu'elle se soit autoproclamée détentrice de secrets mystiques. On dénombre principalement de **grandes religions polythéistes**, même si certaines sectes ou certains groupes d'humains ou d'humanoïdes prétendent que l'univers est le fait d'un dieu unique. Ces religions polythéistes sont aussi diverses dans leurs croyances, leurs rites, la représentation qu'elles ont (ou non) de leurs dieux, les liens que les fidèles tissent avec eux et la place qu'elles accordent à ces derniers. Et même au sein d'une même religion, on peut trouver toute une palette d'ecclésiastiques qui, tout en respectant les préceptes de leurs déités, vont vivre leur foi de manières très diverses. On comprend bien toutes les différences qui existent entre un ermite ascétique, vivant reclus dans une grotte du désert, alimenté par les dons des habitants d'un village tout proche, et un grand prêtre d'un dieu de la guerre, conseiller unique d'un chef de clan. Au sein d'un même panthéon, un prêtre-soldat de la Sainte Milice du Denier d'Or, chargé de sécuriser les routes commerciales de l'Empire et d'acheminer les fonds de son

ordre, ne vivra certainement pas les mêmes expériences qu'une moniale focalisée sur ses études théologiques ou travaillant dans un hôpital au profit de la populace. Tout cela va grandement influencer sur le caractère, les aspirations, le comportement d'un personnage prêtre. Il est donc fortement recommandé au joueur d'un prêtre de bien s'imprégner des fondements de son culte.

Chaque joueur désirant interpréter un religieux devra décider à **quelle divinité** il se consacrera. Même si certaines religions sont hiérarchisées avec des panthéons bien définis et des interactions connues entre les dieux, le joueur servira en général une seule puissance divine. À lui de bien réfléchir en fonction de ses envies, des motivations et de la nationalité du personnage. Il sera très difficile d'expliquer comment un prêtre nordique pourrait se consacrer à un dieu du désert oriental...



Les **attributs de niveaux** de prêtre sont le CHR, l'INT, le FLU et la CONS. Cette dernière lui est nécessaire pour supporter les périodes de jeûne, ou de restriction durant l'Ascèse¹.

5. 3. 2 La magie des prêtres : la thaumaturgie

Les sorciers cherchent, par des pratiques occultes, à maîtriser les forces surnaturelles pour les détourner à leur profit. Ils sont généralement de médiocres combattants car l'essentiel de leur activité est consacré à l'entraînement magique et à la création d'artefacts ou autres objets ensorcelés. Ils disposent, en revanche, de sortilèges redoutables et dévastateurs. Les prêtres, eux, acquièrent

leurs pouvoirs par la **méditation** et l'aspiration à se rapprocher de leur déité. Ils entendent se mettre en harmonie avec les forces de la nature. Certains prêtres connaissent mieux **l'art de la guerre** que les sorciers et la plupart de leurs sortilèges servent à accroître leurs capacités mentales et physiques. La magie des sorciers, majoritairement enseignée par la Guilde, peut s'apparenter à une discipline quasi-scientifique. Même si certains mages passent par des tuteurs privés, ils sont souvent épaulés ou encadrés par une institution. Les prêtres se rapprochent des mages spécialistes dans le sens que leur **démarche est plus personnelle**, plus proche d'une gnose que de l'étude raisonnée des voies magiques. C'est également lié au fait que les mystiques sont fortement dépendants des voies et des domaines d'apprentissages de leur divinité. Ils peuvent néanmoins être aidés dans leur quête par un clergé, des temples et une hiérarchie cléricale influents et bien organisés.

Les sorciers et les prêtres utilisent des charmes différents ; les premiers des sorts (la sorcellerie), les seconds **des miracles (la thaumaturgie)**. Mais ce n'est pas tant dans leur terminologie que résident les plus grandes différences. C'est surtout dans la manière dont ils utilisent leur magie qu'ils se distinguent principalement.

Le lancer d'un miracle de prêtre s'effectue à la suite d'une méditation (plus ou moins courte) qui se fait dans son for intérieur et ne nécessite **pas d'incantation vocale** (aucun son !) et quasiment aucune gestuelle ! On peut donc estimer qu'un prêtre conscient et peu diminué physiquement, même bâillonné ou entravé, sera capable de lancer un miracle simple ! C'est un avantage certain sur le magicien qui doit effectuer des gestuelles et énoncer son sort à voix haute.

Le religieux est par contre obligé de **se concentrer plus profondément** que le sorcier et il n'a pas la possibilité de se battre à la fois physiquement et magiquement dans le même tour de combat, et ceci quelle que soit l'arme qu'il porte. Il faut choisir. Il ne connaît par contre aucune interdiction en termes de dommages d'armes dès lors qu'il possède les attributs de FOR et de DEX requis pour les manier. Ils ont les **bonus de combat et d'armures normaux** de la plupart des autres types (hormis les bonus spéciaux de combat et d'armure des guerriers). Les prêtres combattants possèdent cependant un avantage sur les autres types de personnages car ils ont accès à une forme évoluée d'art martial qui les avantage **au combat à mains nues**. Si le joueur choisit **le talent art martial**, à sa création ou lorsqu'il atteint un nouveau niveau, son personnage se battra avec **2D6** plus son bonus de combat.

Le sorcier tire ses pouvoirs de pratiques occultes. La force qu'il maîtrise lui est extérieure. Elle est, pour les nécessités du jeu, exprimée en points de fluide (ou Kremm). Un sortilège requiert la dépense d'un certain nombre de points de FLU et une MEP d'INT au niveau du sort. Le potentiel du mage se réduit lorsqu'il utilise ses points de FLU. Il devra ensuite se reposer un certain nombre de tours pour regagner au moins une partie de ses forces magiques. Les pouvoirs du prêtre, par contre, sont le fruit de la méditation et de l'adoration de son dieu.

¹ Voir plus loin.

Chaque sortilège lui occasionne donc une **fatigue psychique variable et imprévisible**. Le prêtre doit, avant chaque sortilège, s'assurer qu'il possède encore assez d'énergie mentale et que son dieu accepte bien son intercession. Ce double exercice de volonté personnelle et de persuasion se traduira par **une MEP de CHR**. Un sorcier et un prêtre de Niveau équivalent peuvent potentiellement mettre en œuvre le même nombre de sortilèges. Mais, alors que le mage connaît toujours avec précision le niveau de son réservoir occulte (traduit en points de FLU), le prêtre, bien que possédant également des points de FLU, ne sait jamais à l'avance s'il pourra en dépenser pour lancer ses miracles.

5. 3. 3 Les ressources magiques du prêtre

Le prêtre, en cela, vit dans une continuelle incertitude. Pour simuler cette réalité, le joueur devra réussir avant chaque sort une **MEP de CHR** du niveau du sort, appelée **Méditation**, avec les règles **du doublet** et du **rattrapage de justesse**.

Si le tirage est une **réussite**, le prêtre pourra lancer son miracle, dépenser ses points de FLU et normalement faire encore usage de ses pouvoirs psychiques dans la journée.

En cas d'**échec** à la MEP, le prêtre lancera alors son dernier sortilège de la journée et effectuera sa dernière dépense de FLU suite à ce revers.

Si le joueur réalise un **loupé**, il n'aura même plus assez d'énergie mentale pour lancer le miracle espéré mais perdra quand même les points de FLU du charme.

Que la méditation soit réussie ou non, le prêtre réduira son **total actuel de FLU** du coût en FLU du miracle, comme le fait un sorcier. Lorsque son total de FLU atteint momentanément 0 (voire un score négatif), il faut qu'il se repose quelques tours pour regagner des points de FLU. Le total de FLU du prêtre se reconstitue d'un point par tour de repos comme c'est le cas pour les sorciers ou autres filous. S'il n'a pas précédemment échoué à la MEP de Méditation, il pourra ensuite théoriquement lancer d'autres miracles (sauf loupé ultérieur).

Pour regagner sa capacité à réaliser des miracles et s'assurer les bonnes grâces de son dieu, le prêtre doit effectuer un **rituel**, en général à jeun et au réveil. Ce cérémonial religieux nécessite moins d'un tour, quelques minutes à peine (**1D6 minutes**), mais doit se réaliser dans un endroit **calme** et sans que le prêtre ne soit dérangé. Sans cela, la recharge est interrompue et le ministre du culte devra s'y reprendre une seconde fois. Impossible au joueur d'essayer de communier avec sa divinité en plein milieu d'un champ de bataille, même s'il est serviteur d'un dieu de la guerre ! Le personnage **ne peut pas** non plus effectuer **plus d'un rituel par jour**, en espérant regagner sa capacité de réaliser des miracles alors qu'il l'a perdue auparavant.

À l'inverse d'un sorcier, le prêtre ne **bénéficie pas de « supports de concentration fluidique »** (bâtons magiques, amulettes, etc.) afin de réduire sa dépense de

points de FLU. Les baguettes magiques ne lui sont d'aucune utilité.

Il bénéficie néanmoins d'une règle particulière, dite de **l'ultime miracle** (ou « **un dernier pour la route** », « **quand y en a plus y en a encore** », etc.) qui lui permet de tenter de lancer un dernier charme s'il lui reste encore **au moins 1 point de FLU**. Cette action ne peut être tentée qu'une fois par jour et si le prêtre a réussi auparavant toutes ses MEP de CHR (et qu'il a donc encore des ressources magiques pour la journée). Dans ce cas, le total de FLU peut descendre jusqu'à **– (2 x Niv. du prêtre)**. Mais cela aura **trois conséquences négatives** :

1) Le **niveau** à atteindre pour la MEP de CHR sera augmenté de 1 par tranche de 5 points négatifs complets : MEP de Niv normal si le FLU descend entre 0 et -4

Niv + 1 si le FLU est entre -5 et -9

Niv + 2 si le FLU est entre -10 et -14

Niv + 3 si le FLU est entre -15 et -19, etc.

2) Il faudra ensuite attendre plus longtemps pour repasser à un niveau de FLU positif, toujours au rythme d'un point gagné par tour de repos.

3) Le total négatif de FLU est un malus lors des tirages de MEP en opposition (ou duel) de FLU pour vérifier la résistance fluidique du personnage. Ainsi diminué, la situation du prêtre peut devenir très préoccupante.

Exemple (je crois que cela s'impose !) : Kadmont, prêtre de niveau 3, n'a plus qu'un point de FLU et a pour l'instant réussi tous ses jets de Méditation du jour. Il est blessé et désire lancer un sort de Docteur ! sur sa personne. Il pourra regagner jusqu'à 7 points de CONS, puisque, de +1 à -6 (-2 x son Niv.), il y a 7 nombres. Mais en choisissant cette option, il devra réussir un tirage de Méditation avec une difficulté augmentée à 25 (MEP de Niv 1+1 = 2) car en passant à un FLU de -6, il atteint une première tranche de 5 points négatifs complets. En cas d'échec (pire de loupé), il pourrait annihiler toutes ses chances de lancer un autre (voire ce) miracle dans la journée. Même s'il y parvient, il lui faudra ensuite attendre 70 min de repos pour voir son FLU remonter de -6 à 1. Enfin lors des tirages de résistance fluidique, Kadmont lancera 2D6 – 6 à la suite du miracle Docteurs ! Le malus se réduira d'un point par tour, mais même avec la possibilité de réaliser un doublet, les chances du prêtre de se défendre face à une attaque magique sont faibles.

Après avoir différencié les deux types de magie, sorcellerie et thaumaturgie (la magie divine, celle des miracles), il faut maintenant souligner les **points de convergence** des deux pratiques.

Nous avons déjà vu que la **dépense de points de FLU** pour les deux voies magiques s'effectue de la même manière. En lançant des sortilèges de niveau inférieur ou supérieur à son niveau actuel, le prêtre réduit ou augmente sa dépense de FLU de la même manière que le sorcier (- ou + la différence entre le niveau du sort et celui du religieux).

Le prêtre, à niveau intermédiaire ou élevé, est capable de fabriquer **des potions** et des **objets sacrés** (sauf des supports de concentration fluidique) en utilisant les mêmes règles que les sorciers pour leurs équivalents en

sorcellerie. Les religieux affectionnent tout particulièrement les élixirs sucrés, baumes, onguents et autres cataplasmes comme voie d'administration de leurs potions. Lors du processus d'artifice (création d'objets divins), le prêtre n'a pas le droit d'utiliser plus de points de FLU que ceux qu'il possède au moment de la création de l'objet ou de la potion. Ici la règle du dernier pour la route ne s'applique pas.

Les deux magies, thaumaturgie et sorcellerie, sont souvent « compatibles ». Ainsi, les sortilèges de Conjuración ou d'Anti-magie, ayant pour objectif d'annuler les incantations de niveaux donnés, sont efficaces à la fois face aux sorts ou aux miracles. Il s'agit en fait d'une décharge de « métamagie » pure qui fonctionne quelle que soit la voie utilisée (sorcellerie ou thaumaturgie). Il en va de même pour Flaire magie qui fonctionnera désormais avec tous les charmes, quelle que soit leur origine magique.

Enfin, même s'ils sont incapables de créer des miracles et de combattre en même temps (dans le même tour de combat), les religieux interviennent **magiquement** dans la **seconde étape du combat** (voir p. 84). Leurs miracles offensifs (l'équivalent des sorts de combat d'un sorcier) sont comptés dans le total d'attaque de leur camp en plus de leur effet sur la cible, si tant est que le miracle fasse effet. Les prêtres bénéficient donc ainsi du **même effet de choc** que les sorciers.

5. 3. 4 Apprendre un miracle

La manière dont un ecclésiastique obtient ses miracles est globalement la même que celle d'un sorcier, voire d'un spécialiste. Tous les **miracles de niveau 1** font partie du **bagage minimal** de connaissances des prêtres qui les acquièrent sans déboursier une seule PO. Pour apprendre la thaumaturgie des niveaux supérieurs, plusieurs possibilités s'offrent au religieux :

1) Il peut soit bénéficier du support d'un temple de sa déité qui acceptera de lui vendre le miracle au même tarif que celui en cours dans la Guilde des Sorciers (Niveau x 1 000 PO à partir du Niveau 2). La hiérarchie du prêtre peut toutefois décider de **céder gratuitement** un miracle à son fidèle serviteur si celui-ci a réalisé une quête ou une mission d'importance pour la gloire de son dieu (à la discrétion et au bon vouloir du MJ).

2) Le miracle peut être enseigné par un autre prêtre le possédant, moyennant l'usage de la version cléricale de **Prof** (Niveau 1) avec ou sans rétribution.

3) Les prêtres sont enfin capables d'apprendre des sorts après avoir passé un certain temps en prières et en recueillement : c'est l'**Ascèse**. Ils font le vide en eux et se retirent généralement du monde, dans un endroit particulier et en lien avec la déité adorée : ce peut être une grotte, une forêt particulière ou alors une pièce isolée dans un monastère. Comme les ermites et les gnostiques, ils sont capables, un peu à la manière des mages spécialistes, de « trouver » par eux-mêmes, grâce à l'étude des

préceptes de leur culte, le chemin qui mène à l'apprentissage d'un miracle. Cela se fera sans dépense pécuniaire mais nécessite de remplir 4 conditions :

- réaliser au moins **1D6 semaines** d'Ascèse.
- avoir un **total en INT suffisant** pour comprendre le miracle.
- réussir une MEP de CHR (tirage de **Méditation**).
- se limiter à **un seul miracle** appris ainsi par niveau de thaumaturgie.

Si toutes les conditions sont remplies, le prêtre intègre le nouveau miracle, on dit qu'il a eu une **Révélation**.

5. 3. 5 Le bréviaire des miracles

Voici les miracles accessibles à tous prêtres. J'encourage vivement les MJ à développer des miracles en rapport avec la divinité adorée par le prêtre. On pourrait alors permettre au personnage **d'abaisser d'un niveau le tirage de Méditation** (MEP de CHR) s'il décide de réaliser un tel miracle, avec toutefois un minimum de 20 à atteindre (il n'existe pas de MEP inférieure !).

Dépourvus de gestuelles, les miracles ne nécessitent **aucune DEX minimale** pour être lancés ; seule l'INT rentre en compte et seulement pour s'assurer que le prêtre est capable de comprendre les concepts du charme. **Aucune MEP** sur cet attribut ne sera nécessaire par la suite.

À l'instar des sorciers, les prêtres peuvent lancer **certaines miracles à un niveau supérieur** en augmentant les effets de ces derniers. Si c'est le cas, il sera mentionné « oui » et quel facteur sera doublé. Le coût en FLU sera alors supérieur mais surtout le niveau auquel le prêtre devra réussir sa **Méditation** (MEP de CHR) avec les conséquences sur son potentiel à effectuer des miracles en cas d'échec.

Une des spécialités du prêtre est une magie proche de la **magie métabolique** du sorcier. Il est capable de lancer des miracles comme un mage guérisseur, c'est-à-dire avec une dépense de FLU divisée par 2 par rapport à celle d'un sorcier « normal ». Il possède aussi des sorts de guérison plus puissants ou dont le niveau nécessaire pour être lancé est inférieur à celui d'un sorcier. Globalement, si un nom de miracle est identique à celui d'un charme de sorcellerie, c'est qu'il a les mêmes effets. Seuls ses premiers facteurs (niveau, coût, portée, durée et niveau supérieur ?) sont susceptibles de différer.



Miracles de niveau 1

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 10.

Bien fermer (magie cosmique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Brise (conjuración). Coût en FLU : 4. Durée : 1 tour de combat. Portée : 10 m. Niveau supérieur ? Oui, portée ou force doublée à chaque niveau d'augmentation.

Le thaumaturge modifie modérément le sens et la force des vents ou générer une légère brise. Il peut de cette façon saisir les discussions de personnes proches, éteindre des bougies ou des lanternes (mais pas des torches), ou influencer sur la progression d'un feu. Ce charme permet aussi de rafraîchir l'air d'une pièce. Il ne permet toutefois pas de respirer sous l'eau.

C'est du propre (conjuración). Coût en FLU : 4. Durée : instantanée. Portée : contact. Niveau supérieur ? Oui. Quantité triplée à chaque niveau d'augmentation.

En touchant une ration avariée de nourriture pour une personne **ou** un demi-litre de liquide souillé, le prêtre est capable de les rendre propres à la consommation en éliminant les bactéries et champignons. Ce miracle n'a aucun effet si les aliments ou la boisson ont été contaminés par un toxique ou un charme d'empoisonnement.

Chut (magie métabolique). Coût en FLU : 5. Durée : 1 tour de combat. Portée : le prêtre uniquement. Niveau supérieur ? Oui, bonus de DEX doublé pour chaque niveau d'augmentation.

Ce charme permet au prêtre de se déplacer plus discrètement qu'à l'accoutumée. Quelle que soit la nature du sol, le thaumaturge gagne un bonus en DEX équivalent à son niveau.

Docteur ! (magie métabolique). Coût en FLU : 1 point par point de CONS rendu. Durée : instantanée. Portée : contact. Niveau supérieur ? Non.

Le bénéficiaire récupère 1 point de CONS par point de FLU dépensé. Le total de points repris ne peut, bien sûr, dépasser le total de départ et le prêtre ne peut convertir que les points de FLU qui lui restent, sauf règle de l'ultime miracle. Ce sortilège ne permet pas de ressusciter un mort; la résurrection est l'une des phases ultimes de la thaumaturgie. Il fonctionne comme un Souffle Bobo amélioré dont le niveau et la dépense de FLU seraient divisés par 2.

Feu follet (conjuración). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Flaire magie (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie. Il fonctionne aussi bien avec les miracles que les sorts mais pas les êtres vivants envoutés.

Laissez-le dormir (magie métabolique). Coût en FLU : 8 (ou plus). Durée : 1 j. Portée : le prêtre uniquement. Niveau supérieur ? Non.

Le prêtre ralentit à l'extrême ses fonctions vitales et sombre dans une catalepsie proche de la mort. Le processus mental durant la léthargie est ralenti soixante fois pendant la durée de ce « coma » mais il revient automatiquement à la normale dès que le prêtre est touché physiquement ou magiquement. S'il n'est pas blessé ou

envouté, l'ecclésiastique peut prolonger ce coma pendant toute une journée. Un autre prêtre, usant de sa perception extrasensorielle, ne décèle aucune pensée, bien que la personne entrée en léthargie demeure consciente de ce qui se passe autour d'elle. Ce miracle peut également contrer un sort d'Indic si le nombre de points de FLU dépensés est strictement supérieur à celui de son poursuivant. Le thaumaturge peut donc délibérément décider de perdre plus de 8 points pour échapper à son poursuivant. Au bout d'une journée de léthargie ininterrompue, le prêtre regagne Niveau points de CONS.

Lame de Vorpall (combat). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Ondée (conjuración). Coût en FLU : 3. Durée : 1 tour de combat. Portée : 3 m autour du prêtre. Niveau supérieur ? Oui, portée et quantité doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre provoque une pluie fine sur au-moins 3 mètres de rayon autour de lui. L'averse tombe pendant 2 minutes et répand environ 5 litres d'eau potable (il faut trouver un moyen de les collecter). Ce sortilège peut être utile pour éteindre un feu naissant par exemple.

Prof (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie mais du point de vue de la thaumaturgie. Un prêtre ne peut pas enseigner par ce biais un sortilège à un autre personnage mais seulement un miracle.

Qui est là ? (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Toc toc (magie cosmique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Tout ramollo (combat). Coût en FLU : 7. Durée : 1 tour de combat. Portée : 10 m. Niveau supérieur ? Oui, portée ou perte doublée à chaque niveau d'augmentation.

La victime de ce sortilège ressent un épuisement qui lui cause une perte temporaire d'ID6 au dé d'arme qu'elle utilise. Mais le miracle ne change pas son bonus d'arme ni son bonus de combat. Un adversaire avec un bonus de combat de +5 et utilisant une épée des marais (3D+4) combattrait alors avec un total d'attaque de 2D+9 au lieu des 3D+9 habituels. Si la cible effectue d'autres actions physiques que frapper ou tirer durant le tour de combat, on estime que sa FOR **ou** sa DEX **ou** sa VIT, et tout talent dérivé de ces attributs, sont réduits de 2 points.

Waf waf (magie cosmique). Coût en FLU : 6. Durée : 1 tour de combat. Portée : le prêtre uniquement. Niveau supérieur ? Oui, durée doublée à chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre est capable de communiquer brièvement avec un ou plusieurs animaux rencontrés s'ils sont liés à la divinité adorée : bêtes fétiches ou issues d'un milieu naturel en rapport avec le dieu. Si la faune rencontrée est sauvage ou

hostile aux humains, le prêtre devra réussir à la calmer au préalable avec une MEP de CHR² de niveau variable (suivant la dangerosité ou la peur des créatures). La communication avec ces créatures se fait en termes simples. Elles rendent compte de la présence d'humains ou d'animaux, mais ne peuvent rapporter une conversation.

Miracles de niveau 2

6

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 12.

B et A ça fait BA (magie cosmique). Coût en FLU : 6. Durée : 1 tour de combat. Portée : le prêtre uniquement. Niveau supérieur ? Oui, durée doublée à chaque niveau d'augmentation OU accès à une langue d'une espèce plus ou moins proche (à l'appréciation du MJ).

Le prêtre est capable, grâce à ce miracle, de lire, d'écrire et de parler une langue généralement utilisée par les membres de son espèce. La communication n'est pas télépathique, comme dans le sort Langue universelle (Niv. 10 de sorcier) mais exclusivement verbale. Si le religieux désire déchiffrer ou s'exprimer dans une langue d'une autre espèce, c'est au MJ de déterminer le nouveau niveau de difficulté du sort et la dépense de FLU associée en fonction de l'éloignement entre les deux espèces. Niveau 3 (et coût en FLU de 12) par exemple entre un langage humain et un langage hobbit ou nain, niveau 4 (et coût de 24) entre un parler humain et elfe, ou elfe et nain, etc. Il serait bon de ne pas dépasser le niveau 6, ce qui représente quand même une MEP de CHR à 45, un coût de FLU de 96 et la nécessité d'avoir au moins 30 en INT.

Bois tordu (magie cosmique). Coût en FLU : 6. Durée : instantanée. Portée : contact. Niveau supérieur ? Oui, la portée gagne 5 m ou la surface de bois déformée double pour chaque niveau d'augmentation.

Ce miracle permet au prêtre de déformer un morceau de bois de la taille d'une hampe de lance au maximum (2 m environ) et de rendre inutilisable l'arme en question. Pour bloquer une porte ou l'ouvrir en la déformant, il faut lancer ce charme au niveau 3 au-moins. Il est possible de ne déformer qu'une pièce de bois dans un objet ou un édifice plus grand, composé uniquement ou seulement partiellement de bois. Il est par contre impossible de tordre une branche d'un arbre tant que celle-ci n'est pas complètement détachée du tronc.

Contrôle des esprits (conjuración). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Dites « Cheese » (combat). Coût en FLU : 9. Durée : instantanée, effet sur 1 tour de combat. Portée : 5 m autour du prêtre, visible jusqu'à 200 m de jour et 1 km de nuit, en

terrain plat. Niveau supérieur ? Oui, portée ou durée doublée à chaque niveau d'augmentation.

Ce miracle crée un flash intense qui risque d'aveugler, pour un tour de combat, toute personne, amie ou ennemie, présente dans un rayon de 5 mètres, à l'exception du religieux. Un être aveuglé est incapable de combattre, ses protections éventuelles sont sa seule défense. Le prêtre peut en profiter pour prendre la fuite ou bien attaquer ses adversaires tandis qu'ils sont aveuglés. Pour éviter la cécité, les personnes présentes dans la zone doivent réussir une MEP de VIT du niveau du sort. Pour éviter de pénaliser ses camarades, l'ecclésiastique peut décider de mettre en place avec eux un code oral ou visuel avant de lancer ce charme. Ils devront alors réussir une simple MEP de niveau 1 en INT au lieu du tirage de VIT de niveau supérieur.

Dring (magie cosmique). Coût en FLU : 8. Durée : 1 heure. Portée : contact. Niveau supérieur ? Oui, la durée est doublée pour chaque niveau d'augmentation

Une clochette magique apparaît au-dessus du prêtre et l'accompagne dans tous ses mouvements. La clochette n'a pas de substance propre, elle ne peut donc pas être empoignée ni séparée de son possesseur. Elle se met à sonner si le mystique (mais pas un de ses compagnons) est sur le point d'être attaqué physiquement par une arme de jet ou de contact, empêchant ainsi toute attaque surprise ou agression. Ce miracle n'est d'aucune utilité pour prévenir d'une attaque magique ou causée par le feu, le froid ou un gaz.

Mirage (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Œil de chat (magie cosmique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Œil omnipotent (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Pieds ailés (combat). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Planque (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Quels muscles ! (magie métabolique). Coût en FLU : autant que de points de FOR gagnés. Durée : 1 tour de combat. Portée : le prêtre uniquement. Niveau supérieur ? Oui, durée doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Pour un tour de combat, le prêtre est capable d'augmenter sa FOR d'un nombre de points défini au préalable. Après l'accroissement, l'attribut ne peut dépasser le double de la valeur normale. La dépense en points de FLU sera égale aux nombres de points de FOR gagnés. Ce miracle est différent du sort Double-double (Niv. 4 de sorcier) en cela qu'il n'affecte que la FOR et aucun autre attribut, que sa durée est cinq fois inférieure mais qu'il n'y a pas d'effet négatif sur l'attribut à la fin du charme.

² Ce tirage n'a rien à voir avec le lancer de Méditation. C'est une MEP supplémentaire mais qui ne risque aucunement d'épuiser les capacités magiques du prêtre.

Racines (conjuración). Coût en FLU : 7. Durée : instantanée. Portée : 5 mètres par niveau du prêtre. Niveau supérieur ? Oui, vitesse des racines augmentée pour chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre fait pousser de longues racines qui jaillissent brusquement du sol et enserrant les jambes de la victime désignée. Le miracle ne peut être dirigé que contre un seul adversaire. Celui-ci qui ne peut opposer de résistance fluide et se trouve immobilisé, à moins qu'il n'ait réussi de MEP de VIT du niveau du sort. Il est possible de couper les racines avec une arme tranchante : cette action prend un tour de combat. Des animaux tels que les loups mettront le double du temps pour déchiqueter les racines avec leurs crocs. Ce charme est utile pour entraver un poursuivant ou l'immobiliser pendant qu'on prépare un miracle plus dévastateur.

Radiesthésie (magie cosmique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Vade retro (conjuración). Coût en FLU : 10. Durée : 1 tour de combat. Portée : niveau mètres autour du prêtre. Niveau supérieur ? Oui, durée ou portée doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Ce miracle crée une zone de 2 mètres de rayon (ou plus suivant le niveau du prêtre) qui se déplace avec le religieux. Celle-ci affecte tout monstre ou adversaire d'une classe de monstre ou d'une somme de FOR+INT+CHR inférieure à celle du lanceur. Dans ce cas, il est impossible à l'ennemi de s'approcher à portée de l'ecclésiastique et de toute autre personne « collée » à lui. Ce sort diffère du Allez, va-t-en (Niv. 1) du sorcier de deux manières. Premièrement, il n'affecte pas une cible désignée, mais tout ennemi potentiel désirant se rapprocher du prêtre et entrer dans la zone d'effet du miracle. Il est ensuite mobile et suit les déplacements du religieux. Attention toutefois, faire reculer un ennemi à 2 mètres au moins, l'empêchera normalement de frapper avec une arme de poing, mais pas avec une arme de jet.

Veinard (magie métabolique). Coût en FLU : 8. Durée : 1 tour de combat. Portée : contact. Niveau supérieur ? Oui, durée ou bonus doublé à chaque niveau d'augmentation.

Ce charme permet à son bénéficiaire (le prêtre ou un autre personnage consentant) de lancer 1D6 (ou plusieurs D6) supplémentaire(s) pour une seule MEP ou un seul total d'attaque par tour de combat. Lancé à un niveau supérieur, le nombre de dés supplémentaire est doublé et peut être réparti sur un ou plusieurs tours de combat.

Exemples : Lancer Veinard au niveau 2 permet de gagner 1D6 pour un seul coup de dé (MEP ou attaque).

Ce miracle au niveau 3 permet :

- soit de gagner 1D6 pour 2 tirages successifs (MEP ou attaque), répartis sur 2 tours de combat d'affilée.
- soit de gagner 2D6 pour un seul coup de dé.

Au niveau 4, Veinard peut faire gagner :

- 4D6 pour un seul coup de dé (MEP ou attaque)
- 2D6 pour 2 coups de dés consécutifs (c'est à dire 2 tours de combat d'affilée).

- 1D6 pour 4 coups de dés étalés sur 4 tours de combat consécutifs.

Etc.

Miracles de niveau 3

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 15.

Aouuuuuuh (conjuración). Coût en FLU : 15. Durée : 1 tour (10 min.). Portée : 10 lieues (env. 40 km). Niveau supérieur ? Oui, la durée double à chaque niveau d'augmentation.

Ce charme ne peut être utilisé qu'en extérieur, dans une contrée sauvage où rôdent les meutes de loups. Le prêtre appelle une meute de 1D6 loups pour qu'elle combatte à ses côtés (CM d'un loup de 25 à 35 en moyenne). La meute le rejoint un tour de combat (2min.) après la réalisation du miracle et demeure avec le mystique jusqu'à la fin du sortilège. Il n'est pas nécessaire qu'un loup se trouve réellement très près pour que le miracle agisse ; les animaux peuvent très bien parcourir des lieues en moins de deux minutes, mus par la magie.

Bien affuté (combat). Coût en FLU : 14. Durée : 1 tour de combat. Portée : contact. Niveau supérieur ? Oui, la durée double à chaque niveau d'augmentation.

Ce miracle quadruple le coup de dé de l'arme qu'il enchante (comme un *Coup dur* de sorcier mais en plus puissant). Il n'a aucun effet sur les armes magiques ou préalablement ensorcelées ou enchantées.

Chahut (magie cosmique). Coût en FLU : 12. Durée : 1 tour (10 min.). Portée : 30 m. Niveau supérieur ?

Le prêtre contrôle les esprits aériens et, par leur biais, crée des illusions auditives : bribes de conversation, bruits d'armes, cris de monstres, chants de guerre, etc., qui peuvent effrayer l'adversaire.

Conjuración (magie cosmique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

De l'eau ! (magie cosmique). Coût en FLU : 10. Durée : 1 heure. Portée : 1,5 km autour du prêtre en mouvement.

Ce sort permet de repérer la présence d'eau ou d'un autre liquide (au moins 1 litre) contenant au minimum 20 % d'eau (vin, bière, certaines potions magiques). Par extension, il permet également de détecter les créatures qui renferment au moins un litre d'eau. Ce sort passe outre la protection mentale mais ne permet pas de traquer une créature en particulier (à l'inverse d'*Indic*).

Déformations (magie cosmique). Coût en FLU : 12. Durée : instantanée. Portée : contact. Niveau supérieur ? Oui, la portée gagne 5 m ou la masse de métal déformée double pour chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre est capable de déformer tout objet en métal de moins de 10 kg (plastron d'armure, épée, clé, serrure, etc.). Une pièce d'armure peut ainsi se désolidariser du reste de la protection en laissant une zone non protégée. Elle peut également se contracter et étouffer son porteur. Dans ce

cas, ce dernier doit réussir une MEP de FORCE du niveau du sort à chaque tour de combat. Pour chaque échec, il perdra un nombre de points de CONS égal à 2 x Niv du sort. Une épée peut également se recourber sur elle-même et devenir inutilisable, etc.

Envol (magie cosmique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Fais dodo (magie métabolique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Guérison (magie métabolique). Coût en FLU : 10. Portée : Contact. Durée : instantanée. Niveau supérieur ? Non. Ce miracle soigne toute maladie. La personne sur laquelle le prêtre impose ses mains est entièrement guérie et la maladie cesse de produire ses effets néfastes. En revanche, *Guérison* ne lui permet pas de récupérer les points de CONS perdus à cause de la maladie. Pour cela, il faudra lancer le miracle *Docteur* !

Indic (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Manne (magie cosmique). Coût en FLU : 5. Durée : permanent. Portée : contact. Niveau supérieur ? Oui, la quantité de nourriture et d'eau est doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Ce miracle permet de ne jamais mourir de faim. Il crée une ration journalière de nourriture et d'eau pour une personne, soit l'équivalent de trois repas accompagnés d'eau.

Perdu de vue (conjuración). Coût en FLU : 12. Durée : 1 tour (10 min.). Portée : contact. Niveau supérieur ? Oui, la durée double à chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre est capable de faire disparaître un objet **non magique** de moins de 50 cm de long (clef, vase, dague non magique, livre, chapeau...). Cet objet ne peut pas faire partie d'un ensemble plus vaste : on ne peut pas faire disparaître la serrure d'une porte ou la garde d'une épée, par exemple. La disparition est réelle ; il ne s'agit pas d'une illusion, mais du bannissement effectif de l'objet touché dans une autre dimension.

Protection mentale (magie cosmique). Coût en FLU : 6. Durée : 1 tour (10 min.). Portée : le prêtre. Niveau supérieur ? Oui, le miracle contre un sortilège de niveau supérieur à chaque niveau d'augmentation.

Le religieux s'entoure d'une barrière psychique qui interdit toute détection de sa présence au moyen de *PES* (*Perception extrasensorielle*), *Indic* ou pratiques similaires, si le niveau du sort lancé n'est pas supérieur à celui de la Protection mentale. Si le prêtre est poursuivi mentalement par *Indic*, le sort brouille les pistes et donne de fausses directions, sauf si le niveau de lancement du sort de celui qui piste l'ecclésiastique est supérieur à celui de la Protection mentale.

Télékinésie (magie cosmique). Coût en FLU : 6. Durée : 1 tour (10 min.). Portée : 25 m. Niveau supérieur ? Oui,

durée **ou** portée **ou** masse doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre commande et déplace à distance des objets par la simple force de sa volonté. Ce sortilège affecte un objet unique dont la masse ne dépasse pas une livre (env. 450 g). La vitesse de déplacement d'un objet par *Télékinésie* est de 3 mètres par seconde, ce qui réduit son efficacité en tant que projectile. Le prêtre peut, s'il le désire, animer une dague ou un autre projectile par *Télékinésie*. Dans ce cas, ses dommages sont réduits de 2D (car le contrôle de l'arme ou du projectile est hasardeux et sa vitesse réduite).

Vision totale (magie métabolique). Coût en FLU : 10. Durée : 1 tour (10 min.). Portée : 10 m. Niveau supérieur ? Oui, durée **ou** portée doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Ce miracle étend la vision du prêtre (uniquement) au-delà du spectre normal et permet ainsi de percevoir tout être ou objet invisible dans un rayon de 10 mètres, sans cependant distinguer plus que les contours. On peut se prémunir de la détection de ce sort en lançant préalablement une *Conjuración* de niveau supérieur sur l'être ou l'objet rendu invisible.

Miracles de niveau 4

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 19.

Allez, hop ! (magie cosmique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Antidote (magie métabolique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Du calme les bêtes ! (conjuración). Coût en FLU : variable suivant l'action et le nombre d'animaux concernés. Durée : 1 tour (10 min.). Portée : 10 m du prêtre. Niveau supérieur ? Oui, durée **ou** nombre d'animaux doublé pour chaque niveau d'augmentation.

Ce miracle apaise les craintes ou annule les intentions belliqueuses de n'importe quel animal (mais pas celles d'un monstre !). Dans le cas des peurs, elles disparaissent jusqu'à ce qu'un nouveau sujet de crainte ne surgisse pour les animaux. Dans le cas d'une hostilité ou d'une agression par des animaux, ces derniers sont calmés jusqu'à expiration du charme, ce qui laisse le temps suffisant au prêtre et à son groupe de prendre la fuite. Le coût en FLU du miracle est variable, mais le charme peut affecter jusqu'à 4 animaux au niveau normal. Si le prêtre désire apaiser les peurs d'un ou plusieurs animaux, il dépensera un total de FLU égal au dixième de la somme des CM des animaux concernés. Si le mystique cherche à éviter le combat avec les bêtes, le coût de FLU sera doublé, soit le cinquième de la somme des CM des bêtes.

Ça souffle ! (conjuración). Coût en FLU : 12. Durée : 1 tour de combat. Portée : 5 m du prêtre, immobile. Niveau

supérieur ? Oui, durée **ou** force (et dégâts) des vents doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre s'entoure d'un rempart de vent ou s'en sert pour bloquer les issues. La muraille est épaisse d'un mètre, haute de 4 et peut s'étendre jusqu'à dix mètres de part et d'autre du point de lancer. Pénétrer cette muraille équivaut à plonger au centre d'une tornade (perte de 2D6 points de CONS par tour de combat, l'armure n'assurant aucune protection). Pour traverser la muraille, il faut réussir une MEP de FOR du niveau du sort.

Dans le mille (combat). Coût en FLU : 12. Durée : 1 tour de combat. Portée : le prêtre. Niveau supérieur ? Oui, durée doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Le thaumaturge, grâce à ce miracle, atteint une cible au moyen de flèches, carreaux d'arbalète, dague, hache de jet... et ceci même s'il est aveuglé. Sa visée n'est plus affectée par une faible luminosité ou un épais brouillard. Il peut aussi toucher une cible invisible, mais il doit dans tous les cas avoir conscience de sa présence, par un bruit, un mouvement ou un autre miracle (comme *Vision totale* par exemple).

Double-double (magie métabolique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Marche sur l'eau (magie cosmique). Coût en FLU : 8. Durée : 1 tour (10 min.). Portée : Contact. Niveau supérieur ? Oui, durée doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre se déplace sur l'eau avec autant d'aisance et à la même vitesse que sur la terre ferme. Il doit cependant prendre garde avant de parcourir de longues distances, le sortilège ayant une durée limitée.

Pentagramme protecteur (combat). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

PES (Perception Extrasensorielle) (magie cosmique). Excepté son niveau, ce miracle est en tout point identique au sort de même nom du sorcier (niveau 5).

Troisième œil (magie métabolique). Coût en FLU : 15. Durée : 1 tour (10 min.). Portée : le prêtre. Niveau supérieur ? Oui, durée doublée pour chaque niveau d'augmentation et effet sur le bonus de PER (voir plus bas).

Ce miracle accroît considérablement les capacités de perception du prêtre. Son regard traverse les obstacles (murs, portes...) dans un rayon de 5 mètres, il acquiert un champ de vision à 360°, voit même dans l'obscurité totale ou s'il est aveuglé. Son total de PER est également augmenté de la valeur du niveau de lancement du charme. Le miracle reste actif et ses avantages valables lors des déplacements du prêtre.

Miracles de niveau 5

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 24.

Esbehmj 2019

À moi les volatiles ! (conjuración). Coût en FLU : 25. Durée : 1 heure (6 tours). Portée : 1 lieue (environ 4 km).

Le prêtre appelle des créatures volantes dans un rayon d'une lieue (4 kilomètres environ) et peut les lancer à l'attaque ou leur demander d'explorer la contrée. La communication avec ces créatures se fait en termes simples, même si le thaumaturge maîtrise leur langue. Les volatiles rendent compte de la présence d'humains ou d'animaux, mais ne peuvent rapporter une conversation. Le nombre et le type de créatures appelées dépendent du terrain et du climat : il est évident qu'une invocation en plein désert ou dans une zone glaciaire ne sera guère efficace. La table qui suit suppose que l'invocation se fasse dans une région tempérée.

Lancer 1D6 :

- | | |
|---|--|
| 1 | Quelques insectes |
| 2 | Insectes et oiseaux |
| 3 | Nuée d'insectes et d'oiseaux |
| 4 | Essaim de frelons |
| 5 | Oiseaux de proie de taille moyenne |
| 6 | Vol d'oiseaux de proie de très grande taille, capables de transporter le prêtre. |

Bon esprit (conjuración). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Casse (combat). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Cueillette (magie cosmique). Coût en FLU : 14. Durée : 1 heure (6 tours.). Portée : 10 m de rayon, se déplace avec le lanceur. Niveau supérieur ? Oui, durée doublée pour chaque niveau d'augmentation. Durée: 1 h. Portée: 10 m.

Le thaumaturge est capable de se déplacer et de repérer la présence d'un type particulier de plante, dans un rayon de 10 mètres et ceci quel que soit le type de milieu traversé. On ne peut pas chercher deux plantes différentes en même temps. Si l'utilisateur recherche différents types de plantes, il devra arpenter la zone de prospection et lancer le sort autant de fois qu'il désire trouver de variétés végétales différentes.

Défecteur de magie (magie cosmique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Double vue (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Où est-il ? (magie cosmique). Coût en FLU : 30. Durée : 1 tour (10 min.). Portée : 20 m de rayon, se déplace avec le lanceur. Niveau supérieur ? Oui, durée **ou** nombre de cibles doublé pour chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre est capable de passer inaperçu aux yeux de ses adversaires (et amis s'il le désire), dès lors que leur nombre n'excède pas son niveau. Il peut contrôler les

esprits de tous les êtres dans le rayon d'action du charme mais doit réussir une MEP en opposition (duel) de FLU vis-à-vis de toute créature qu'il veut tromper. L'effet n'est donc pas semblable à celui d'une invisibilité : un reflet dans un miroir, un bruit de pas, une odeur ou un échec au duel de FLU peuvent trahir la position du prêtre. Ses ennemis prennent également conscience de sa présence s'il passe à l'attaque ou lance un nouveau miracle. Ce « retour à la réalité » ne se fera néanmoins qu'une fois le coup porté.

Quel fumier ! (conjuración). Coût en FLU : 18. Durée : 1 à 4 mois, jusqu'à la prochaine récolte. Portée : un champ de moins de 10 ha, au centre duquel doit être placé le prêtre. Ce charme double le rendement du champ ou du verger et doit être lancé entre une et quatre lunes avant la date prévue de la récolte à venir. Il n'évite nullement les dégâts qui pourraient être occasionnés par le gel, la sécheresse ou les animaux nuisibles. La récolte sera donc doublée, et si elle devait être désastreuse, elle le sera juste deux fois moins.

Pêche miraculeuse (conjuración). Coût en FLU : 10. Durée : 1 jour. Portée : 1 lieue (4 km environ). Le thaumaturge détecte la présence de bancs de poissons en mer ou dans un lac, ou de gros poissons en étang ou en rivière, s'ils sont distants de moins d'une lieue. Reste à trouver un moyen de les attraper !

Shazam ! (combat). Coût en FLU : 14. Durée : instantanée. Portée : 25 m. Niveau supérieur ? Oui, nombre de cibles ou dommages doublés pour chaque niveau d'augmentation. Le thaumaturge libère son énergie magique sous forme d'une boule de foudre qui occasionne à une cible unique 4D6 points de dommages auxquels les bonus de combat du prêtre ne s'additionnent pas. La victime ne peut bénéficier que d'une partie de ses points de protection, la somme des points offerts par ses éléments non conducteurs (non métalliques), à moins de porter un harnois entièrement isolant (tissu, broigne, gambison, etc.).

Miracles de niveau 6

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 30.

Évaluation (magie cosmique). Coût en FLU : 20. Portée : 15 m. Durée : 1 tour (10 min.). Niveau supérieur ? Oui, durée ou portée ou nombre de cibles doublé pour chaque niveau d'augmentation.

Par l'intermédiaire de ce charme, le thaumaturge obtient instantanément des informations concernant les créatures qui se trouvent à portée, si leur nombre n'excède pas le niveau du prêtre. Celui-ci doit réussir un duel de FLU différent par adversaire pour pouvoir l'évaluer, mais une seule dépense de FLU est suffisante pour tout le groupe. À chaque réussite, le religieux réalise ainsi une estimation du niveau (ou de la CM), du type et a une idée relativement

précise de l'état physique actuel (évaluation du total de CONS à + ou - 5 points près) de l'adversaire. L'Évaluation peut être repoussée par une *Protection mentale* ou une *Conjuración* suffisamment élevée et lancée à temps.

Le grand bleu (magie métabolique). Coût en FLU : 15. Portée : contact. Durée : 1 tour (10 min.). Niveau supérieur ? Oui, durée doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Ce miracle permet de respirer dix minutes sous l'eau.

Main d'acier (magie métabolique). Coût en FLU : 20. Portée : le prêtre. Durée : 1 tour de combat (10 min.). Niveau supérieur ? Oui, durée doublée ou portée passée à contact (puis 5 m supplémentaires) pour chaque niveau d'augmentation.

La main du prêtre acquiert la rigidité et le tranchant du métal. Lors d'un combat, il occasionne 5D6 de dommage auxquels il peut ajouter son bonus de combat. Si le thaumaturge possède le talent art martial (dommages normaux de 2D6), on calcule le coup de dés avec 6D6 + le bonus de combat.

Même pas mal (combat). Coût en FLU : 24. Durée : 1 tour (5 tours de combat). Portée : contact. Niveau supérieur ? Oui, durée doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre s'entoure d'une armure de plates lourde de belle couleur dorée et obtient ainsi une protection de 20 points. Contrairement aux autres armures, celle-ci ne le gêne aucunement et n'entraîne aucun malus supplémentaire de mouvement, VIT, DEX, PER, etc. La FOR requise pour porter cette protection magique est de 6 au moins, son poids est de 100 unités. Si le magicien porte déjà une armure, c'est elle qui se trouve transformée pour la durée du sortilège, ses caractéristiques et ses malus habituels sont alors annulés ou transformés pour se conformer aux propriétés de l'armure magique. Il est par contre impossible de revêtir la protection surnaturelle par-dessus une armure de plates et de revendiquer ensuite une protection de 38.

Ne bouge pas ! (conjuración). Coût en FLU : 40. Durée : 1 tour (10 min). Portée : 30 m. Niveau supérieur ? Oui, nombre de victimes potentielles doublé.

Ce charme n'agit que sur des êtres vivants. Il provoque la paralysie générale d'un nombre maximal de cibles égal au niveau du prêtre. La résistance fluïdique de chacune des victimes potentielles doit être vérifiée séparément. En cas de réussite, chaque cible s'écroule, incapable de bouger, mais demeure consciente et est sensible à toute attaque physique ou magique. Un prêtre paralysé peut continuer à lancer des sortilèges par la seule force de son esprit. Un sorcier, par contre, perd tous ses pouvoirs car il n'est plus en mesure d'exécuter ses gestuelles préparatoires.

Portée nombreuse (magie métabolique). Coût en FLU : 15. Durée : instantanée, jusqu'à la mise à bas. Portée : contact. Niveau supérieur ? Non.

Le prêtre augmente le nombre de rejetons de tout mammifère femelle (race humanoïde comprise) de (D6x10) %, avec un minimum d'un rejeton supplémentaire. S'il s'agit d'une femme ou d'une humanoïde, cette dernière portera des jumeaux. Le miracle doit être lancé au plus tard 2 semaines après la date de procréation supposée, et ne garantit nullement la bonne santé des rejetons ou le bon déroulement de l'accouchement.

Résiste ! (magie métabolique). Coût en FLU : 30. Durée : 1 jour. Portée : le prêtre. Niveau supérieur ? Non.

Le prêtre peut endurer des variations extrêmes de température (de -70° C à +70° C). Ce miracle ne le protège cependant pas complètement contre les effets directs du feu ou de la glace. Il ne réduit que de 2D6 les dommages subis par des boules de feu (celles d'un dragon ou créées par des sorts de type puissance explosive ou Feu à volonté) ou de glace (sort Pains de glace, etc.). Ce charme permet aussi de retenir sa respiration pendant une heure en aspirant une seule bouffée d'air.

Vision animée (magie cosmique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Visions mystiques (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Miracles de niveau 7

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 37.

À nous deux ! (conjuración). Coût en FLU : 24. Durée : variable, jusqu'à la mort d'un protagoniste. Portée : 5 m, le prêtre et un unique adversaire.

Le prêtre doit au préalable s'engager dans un combat singulier rapproché contre un seul opposant. Les deux protagonistes se trouvent alors projetés dans un espace parallèle décalé du monde réel. Seules demeurent, comme trace de leur présence, deux ombres fluctuantes aux contours indéterminés. Tant qu'ils demeurent dans cet espace, ils ne peuvent intervenir sur le monde réel, ni être inquiétés par lui. Ils peuvent par contre utiliser dans ce plan particulier toutes les ressources physiques et surnaturelles qu'ils possèdent en temps normal. Les deux combattants ne peuvent quitter l'espace parallèle avant la mort de l'un d'entre eux. Le sortilège expire à cet instant et renvoie le vainqueur et sa victime - ou bien deux cadavres - dans le monde réel.

Fertilité (magie métabolique). Coût en FLU : 30. Durée : instantanée et permanente. Portée : contact. Niveau supérieur ? Non.

Ce miracle rend la fertilité à un homme, une femme ou un humanoïde, si tant est qu'il ou elle soit encore en âge de procréer (souvent moins de 50 ans pour une femme et moins de 70 ans pour un homme).

Mur invisible (conjuración). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Esbehmj 2019

Oubli (magie métabolique). Coût en FLU : 40. Durée : instantanée et permanente (sauf conjuration suffisante). Portée : 15 m. Oui, durée d'effacement doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Ce miracle efface de la mémoire de la victime tous les événements qui se sont produits jusqu'à 1 tour de combat (2 minutes) avant le lancement du charme, ainsi que le lancer lui-même (soit 4 minutes de temps effectif).

Pause fluidique (combat). Coût en FLU : 25. Durée : 1 tour (5 tours de combat). Portée : le prêtre. Niveau supplémentaire ? Oui, portée passée à contact (puis 5 m supplémentaires) pour chaque niveau d'augmentation.

Ce charme bloque temporairement le total « théorique » de FLU lors des tests de résistance fluidique à son niveau après le lancement du charme. Ainsi, prenons l'exemple d'un prêtre qui lance ce miracle sur sa personne. Après une dépense de 25 points de FLU, son total de FLU passe de 57 à 32. Ce dernier nombre de 32 restera le niveau de FLU pris en compte lors de tout duel magique (MEP en opposition de résistance fluidique) durant les 5 tours de combat et ceci, même si le religieux lance d'autres miracles par la suite.

Quoi ma gueule ? (magie métabolique). Coût en FLU : 35. Durée : 1 heure. Portée : le prêtre. Niveau supérieur ? Oui, portée passée à contact (puis 5 m supplémentaires) ou durée doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Ce miracle modifie les traits du visage (et des cheveux ?) pour prendre ceux de n'importe quelle personne ou créature que le prêtre connaît ou qu'il a observé attentivement durant au moins 5 minutes, 1 heure au maximum avant le lancement du sort. Il ne change que le visage, pas la taille, ni la voix, les connaissances ou la démarche de son bénéficiaire. Il ne s'agit pas d'une illusion, mais plutôt d'une restructuration totale de son faciès, à l'instar d'un morphing.

Vent Force 0 (conjuración). Coût en FLU : 25. Durée : 1 heure (6 tours). Portée : 1 demi-lieue (2 km) autour du prêtre.

Le prêtre crée une zone de calme dans la tempête autour de son embarcation dans un rayon d'une demi-lieue (2 km). Le bateau ne pourra alors plus que progresser d'une lieue (4 km) par jour dans cette zone.

Miracles de niveau 8

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 45.

Autométamorphose (magie métabolique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Ça gaze (magie métabolique). Coût en FLU : 40. Durée : 1 heure. Portée : le prêtre. Niveau supérieur ? Oui, portée passée à contact (puis 5 m supplémentaires) ou durée doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Ce sort transforme une personne vivante en une nappe de gaz. Le transformé ne pourra plus attaquer, ni être attaqué,

de quelque manière que ce soit. Il ne peut plus rien porter, ni exercer de forces sur les objets ou les personnes, et tout son équipement tombe à terre

Communion (magie cosmique). Coût en FLU : 30. Durée : 1 tour (5 tours de combat). Portée : contact. Niveau supplémentaire ? Oui, durée ou nombre de communiants doublé pour chaque niveau d'augmentation. Ce miracle permet à au moins deux prêtres (en règle générale de la même religion) de combiner leurs pouvoirs. Le charme peut réunir un maximum initial de 4 prêtres qui entrent en *Communion*, à condition qu'un ou plusieurs ecclésiastiques lance 3 fois le miracle (pour réaliser la chaîne de 4 officiants). Chaque membre de l'assemblée résiste aux envoûtements ennemis (duels de FLU actuel) avec la somme des totaux actuels de tous les membres du groupe. De même, les religieux qui n'ont pas lancé le miracle *Communion* peuvent encore jeter des enchantements en utilisant un total de FLU mutualisé. Quant à ceux qui ont lancé (une ou plusieurs fois) le miracle *Communion*, ils ne peuvent rien faire d'autre sur le plan magique tant cet enchantement monopolise leurs facultés psychiques.

Coup du sort (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Fardeau (magie cosmique). Coût en FLU : 24. Durée : 1 tour (10 min). Portée : 15 m. Niveau supplémentaire ? Oui, périmètre doublé à chaque niveau d'augmentation. Ce miracle augmente décuple la force de gravité sur une surface donnée, dont le périmètre maximal est de 10 mètres. Toute personne qui se trouve dans cette zone est aussitôt plaquée à terre, écrasée par son propre poids et incapable du moindre mouvement. Dans ce cas, plus la victime est lourde, plus le sortilège est efficace, mais il ne peut être utilisé contre les créatures volantes. Les victimes peuvent tenter d'éviter le sort lors de son lancement, en réussissant une MEP de niveau 5 sur la DEX, mais tous ceux qui pénètrent dans la zone ensorcelée sont irrémédiablement plaqués au sol. L'effet de surprise est cependant réduit si des adversaires remarquent leurs alliés plaqués au sol ou si ceux-ci les avertissent du danger.

Porte dimensionnelle (conjuración). Coût en FLU : 42. Durée : 1 tour de combat. Portée : 50 lieues (200 km environ). Niveau supplémentaire ? Oui, portée doublée à chaque niveau d'augmentation. Le prêtre trace dans l'air une porte scintillante qui s'ouvre devant lui. Ce passage aboutit en un lieu qu'il désire atteindre à condition qu'il ne soit pas distant de plus de 50 lieues (environ 200 km). Ses compagnons peuvent aussi emprunter le passage astral et couvrir ainsi de longues distances en une fraction de seconde. Attention aux ennemis ou à leurs armes de jet qui pourraient franchir le passage avant que le religieux ne le referme. L'ecclésiastique doit également connaître sa destination. S'il veut rejoindre un lieu qu'il n'a vu qu'une fois, le point de chute risque, dans 40 % des cas d'être décalé d'au plus cent mètres. Jeter un D100 pour déterminer l'erreur de

distance et un D8 pour la direction: 1: N, 2: N-E, 3: E, 4: S-E, 5: S, 6: S-O, 7: O, 8: N-E. Si le magicien n'a jamais vu la destination, mais se fonde sur les informations de quelqu'un d'autre, il risque, dans 50 % des cas, de s'écarter du point de chute de D10 x 100 mètres. La porte dimensionnelle ne téléporte que des êtres vivants avec leur chargement. Il n'est pas possible, par exemple, de faire précéder son arrivée d'un charme Shazam pour éliminer toute présence ! Dernier avertissement, en cas de loupé (3 au tirage de la MEP pour lancer le charme), le prêtre risque, dans 60 % des cas, d'ouvrir un passage vers un tout autre endroit terrestre, voire un autre plan.

Miracles de niveau 9

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 54.

Exométamorphose (magie métabolique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Invisibilité (magie métabolique). Coût en FLU : 50. Durée : 1 h. Portée : le prêtre. Niveau supérieur ? Oui, portée passée à contact (puis 5 m supplémentaires) ou durée doublée pour chaque niveau d'augmentation. Le bénéficiaire devient invisible. Ses adversaires peuvent cependant tenter de le toucher de lui lancer des sortilèges s'ils parviennent à le localiser (par un moyen magique ou parce que l'être invisible laisse des traces, éternue ou renverse un objet). Les charmes agissant directement sur l'esprit de l'être invisible l'affectent normalement s'il a trahi sa présence. Les sorts ayant une manifestation physique (boule de feu, rayon de foudre, jet de glace, etc.) sont par contre moins efficaces car il est difficile de situer la cible avec précision. On part du principe qu'un être invisible non repéré bénéficie d'une attaque surprise où seules les armures et les défenses magiques peuvent protéger ses adversaires. Ensuite, les opposants le combattent avec des totaux d'attaque (points d'arme + bonus/malus d'arme + bonus/malus de combat) divisés par 2.

Kiaï suprême (combat). Coût en FLU : 30. Durée : instantanée. Portée : 25 m. Niveau supérieur ? Oui, nombre de cibles ou dommages doublés pour chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre libère toute son énergie dans un seul cri. Le hurlement, dirigé contre un adversaire, inflige 8D6 points de dommages. Les armures normales n'offrent aucune protection, alors que les armures magiques n'en absorbent qu'entre 1 et 6 (1D6). Ce hurlement peut également percer un trou de 2 m dans un mur de 50 cm d'épaisseur.

Méduse (magie métabolique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Prodige (magie métabolique). Coût en FLU : 50. Durée : instantanée et permanente (temps de repousse variable). Portée : contact. Niveau supplémentaire ? Oui, temps de repousse divisé par 2 pour chaque niveau d'augmentation.

Le bénéficiaire récupère son total maximal de CONS. Ce miracle soigne toute forme de maladie, élimine tout poison ou toxine et favorise la repousse d'un organe ou d'un membre perdu au combat (après 2D6 semaines). Il n'est, par contre, d'aucun effet sur un cadavre ou sur une personne décapitée !

Projection astrale (magie cosmique). Coût en FLU : 25. Durée : 1 tour (5 tours de combat). Portée : le prêtre. Niveau supplémentaire ? Oui, durée doublée pour chaque niveau d'augmentation, attention au coût du retour (25 points de FLU).

Ce miracle est en fait une version moins puissante du sortilège Voyage astral (niveau 11). Sa durée est en effet bien inférieure et il ne s'applique qu'au prêtre lui-même. Comme sa version améliorée, il nécessite par contre de dépenser 25 points de FLU, et ceci quel que soit le coût initial (doublé, quadruplé... ou non), pour réintégrer son corps physique.

Pygmalion (magie métabolique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Source mortelle (conjuración). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Miracles de niveau 10

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 64.

Animé (conjuración). Coût en FLU : 99. Durée : permanente. Portée : 15 m. Niveau supplémentaire ? Non. Ce miracle n'est pas véritablement une évolution du sort Pygmalion. Il ne transforme pas une substance en chair vivante mais anime le matériau selon les désirs de l'enchanteur qui peut en faire un golem corvéable à merci. Il y a en fait un sort d'animation différent par type de matériau animé : bois, terre, métal, pierre ou eau. Chaque sort est donc indépendant et doit faire l'objet d'un apprentissage spécifique, avec à chaque fois une nouvelle dépense de PO. Ces charmes permettent d'animer jusqu'à 10 mètres cubes de substance ou de façonner un golem à partir de la matière première. Pour le poids, la constitution du golem et sa résistance aux attaques de type feu, qui varient suivant la matière animée, se référer au tableau suivant :

- Bois : Poids x4, CONS x4, Feu : dommages x2.
- Terre : Poids x5, CONS : x5, Feu : dommages x1/2.
- Métal : Poids x10, CONS x6, Feu : dommages x1/5.
- Pierre : Poids x 8, CONS x6, Feu : dommages x 1/4.
- Eau : Poids x1, CONS x2, Feu : dommages x1/2.

Pour les autres attributs de la création, le lanceur de sort fait la somme de ses propres attributs et les divise par 4. Il peut ensuite répartir ce total à sa guise entre les attributs de sa créature.

Bouge-moi (conjuración). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Catoptromancie (magie cosmique). Coût en FLU : 75. Durée : 1 tour. Portée : indéfinie, sur la planète. Niveau supplémentaire ? Oui, la portée passe à une autre planète (puis un autre système solaire, puis un autre plan plus ou moins éloigné) pour chaque niveau d'augmentation.

Ce charme permet de représenter des événements passés ou présents par l'intermédiaire d'un miroir d'obsidienne ou d'un orbe sombre fabriqué spécialement à cet usage. En activant le focus, appelé spéculum, le thaumaturge étend sa vision dans l'espace et le temps et observe ainsi des lieux précisément désignés. Sa vision, cependant, ne traverse pas les murailles ou les portes. Elle pénètre également difficilement les lieux consacrés ou protégés magiquement (à l'appréciation du MJ). Le spéculum ne transmet que les images ; le religieux ne peut donc pas entendre les conversations. Un autre lanceur de sorts, de niveau magique supérieur ou égal, se rend compte qu'il est observé s'il réussit son duel de FLU et peut détruire le spéculum par *Conjuración*. Si le magicien invoque des événements passés, il doit en connaître la date exacte à 12 h près. Une telle information n'est plus nécessaire s'il possède un objet présent lors de la scène qu'il souhaite revoir. Le focus coûte 3D6 x 100 P.O. L'enchanteur ne peut construire un autre spéculum avant que le premier ne soit détruit.

Langue universelle (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Mon double maléfique (magie cosmique). Coût en FLU : 50. Durée : 1 tour (5 tours de combat). Portée : 5 m puis lien psychique infini sur la même planète. Niveau supplémentaire ? Oui, durée doublée pour chaque niveau d'augmentation.

Le prêtre engendre son propre double. Le simulacre possède toutes les caractéristiques de l'original. Si certaines se trouvent momentanément augmentées ou affaiblies (par un sortilège Double-double ou une blessure), ces différences ne concernent pas le Simulacre à sa création, à l'exception toutefois des points de FLU, qui sont ceux dont dispose encore le religieux (déduction faite de ceux qui sont nécessaires à l'invocation du double). Les armes, l'armure et l'équipement de la copie ne sont pas enchantés. L'ecclésiastique voit par les yeux de son double et le commande par télépathie, quelle que soit la distance qui les sépare. Cet effort de concentration nécessite des réussites supplémentaires lors de toute action de l'original. Ainsi, le thaumaturge verra ses MEP pour le lancement des enchantements suivants augmenter d'un niveau tant qu'il contrôlera le double en parallèle. Si le prêtre ou son double subit une blessure ou se trouve affecté par un sortilège, il existe un risque sur six que l'autre subisse les mêmes désagréments. Il est possible de distinguer l'original du double lorsque les deux sont en présence : la copie est légèrement floue. Le duplicata parle avec une voix d'outre-tombe, assortie d'un léger écho. Il se forme à partir de l'ombre du modèle, aussi, pour la durée du miracle, les deux ne projettent aucune ombre et ne peuvent se refléter dans un miroir.

Tsunami (conjuración) Coût en FLU : 80. Durée : 1 tour de combat. Portée : 30 m. Niveau supplémentaire ? Oui, force de la vague accrue et niveau de la MEP de CH supérieure de 1 pour chaque niveau d'augmentation.

Le religieux soulève une gigantesque vague, sur les eaux d'un lac ou en mer, et la dirige vers la cible de son choix. Haute de dix mètres, elle inflige d'énormes dégâts aux embarcations. Même les plus lourds vaisseaux perdent 3 D6+2 points de Flottaison. Les habitations côtières ne sont pas épargnées et le tsunami peut entraîner la mort de centaines de personnes. Les personnages happés par les eaux peuvent survivre au sinistre s'ils réussissent une MEP de CH au niveau 6, mais ils perdent 4D6 points de CONS. La vague, large de trente mètres, ne peut pénétrer à plus de cinq cents mètres à l'intérieur des terres. Le recours à ce miracle dévastateur coûte 2D6 points de CONS au prêtre.

Pentagramme prison (conjuración). Coût en FLU : 60. Durée : 1 jour. Portée : 20 m. Niveau supplémentaire ? Oui, durée ou nombre de cibles doublé pour chaque niveau d'augmentation.

Avant de lancer ce sortilège, il faut tracer sur le sol un pentagramme de 5 m de diamètre. Dès que le sortilège est lancé, le pentacle emprisonne jusqu'à 10 personnes (mais pas le prêtre lui-même), quel que soit leur niveau ou leur lien avec le thaumaturge, si ceux-ci échouent au duel de FLU actuel contre le score de FLU du religieux avant la création de la geôle magique. Le pentacle agit si l'on s'en approche à moins de 20 mètres. Il doit, en toutes circonstances, demeurer visible. Les victimes sont alors instantanément attirées à l'intérieur. Elles ne peuvent en sortir qu'en prononçant le mot de passe choisi par le prêtre. Ce mot annule les effets du miracle. Ce dernier peut également être contré par *Conjuración* ou en effaçant en partie le pentagramme, mais ce geste ne peut être accompli par l'un des prisonniers.

Miracles de niveau 11

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 75.

Bouge-toi (conjuración). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Coupe le cordon (magie cosmique). En tout point identique à son équivalent de sorcellerie.

Désintégration (magie cosmique). Coût en FLU : 50. Durée : instantané et permanent. Portée : 30 m. Niveau supérieur ? Non.

Ce sortilège permet de désintégrer 3 mètres cubes de n'importe quelle substance matérielle, tangible et non magique, y compris une créature vivante (après un duel de FLU réussi par le thaumaturge). Il libère en ce faisant une énorme quantité de chaleur qui fait perdre 1D6 à 6D6 points de CONS à toute créature située à moins de 10 mètres de la cible (selon la proximité de la matière désintégrée). Les armures, surtout non métalliques, peuvent réduire ces dégâts d'1D6 points.

Très sympathique (magie cosmique). Coût en FLU : 60. Durée : 1 tour de combat puis la durée du second charme. Portée : n'importe où sur la planète dès lors qu'on possède un lien physique. Niveau supplémentaire ? Non.

Pour lancer ce charme de magie sympathique³, le thaumaturge doit bénéficier d'un lien avec la personne qu'il désire atteindre : cheveux, rognures d'ongles, habits ou bijoux souvent portés par la victime, etc. Après avoir lancé le miracle, ce lien se désintègre. Le prêtre peut alors lancer un second enchantement après une nouvelle dépense de points de FLU. Celui-ci est généralement un maléfic offensif ou corporel qui atteindra la victime (moyennant une réussite au duel de FLU actuel) quelle que soit la distance qui les sépare, pourvu que la victime soit sur la même planète que le religieux. Si la cible s'est entourée d'une protection magique, le deuxième charme ne portera que si les points de FLU investis par l'agresseur sont suffisants, en suivant les règles habituelles, comme si l'attaquant était à portée normale. La victime peut briser le lien magique grâce à un sort suffisamment puissant de *Conjuración*. Les miracles de l'école de conjuration ne peuvent généralement pas être utilisés conjointement au charme *très sympathique*. Par contre, ceux de magie métabolique, cosmique et de combat sont souvent compatibles (à l'appréciation du MJ).

Voyage astral (magie cosmique). En tout point identique au sort de même nom du sorcier.

Miracles de niveau 12

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 87.

Exorcisme (conjuración). Coût en FLU : 40 + (20 x le niveau du démon à bannir). Excepté ce coût fluïdique moindre, toutes les caractéristiques de ce miracle sont identiques à celles du sort de même niveau du sorcier.

Invocation d'un seigneur élémentaire (conjuración). Ce miracle a les mêmes caractéristiques que le sortilège Invocation si ce n'est que le prêtre appelle un seigneur élémentaire au lieu d'un démon. Sa forme est liée à l'élément choisi par le religieux : eau, terre, air, feu, ombre, boue, brume, lumière, etc. Les aptitudes magiques du seigneur élémentaire sont limitées à son élément et il prendra un aspect simple et non organique. Pour tout le reste, se référer à l'enchantement du sorcier.

Ton double maléfic (magie métabolique). Coût en FLU : 120. Durée : permanente. Portée : contact. Niveau supérieur ? Non.

Pour créer le double d'une personne de sa connaissance, il faut d'abord en fabriquer une effigie d'argile mêlée du

³ La magie sympathique est celle qui permet d'atteindre une personne à distance par le biais d'un lien physique corporel ou personnel.

sang du religieux. Ce sang, utilisé pour des pratiques occultes, ne peut être reconstitué par l'organisme. Le total de CONS du prêtre est donc définitivement amputé d'un point. Après avoir modelé la statuette, le thaumaturge prend un objet personnel de l'être qu'il désire dédoubler (une cape ou une épée font l'affaire). Une fois en possession de cet objet, le magicien est en mesure de lancer le sortilège. L'exacte réplique de la personne visée apparaît alors. Le double possède les caractéristiques physiques et le talent combatif de son modèle, mais pas ses capacités intellectuelles ou magiques. Cet être dénué de conscience et de jugement est fabriqué pour obéir sans réserve à son créateur. Dénué d'âme, le double ne peut pénétrer un lieu sanctifié ou être ressuscité et les miroirs ne reflètent pas son image.

Phénix (magie cosmique). Coût en FLU : 180. Durée : permanente. Portée : le prêtre uniquement. Niveau supérieur ? Non.

Ce puissant miracle permet la résurrection du prêtre. Il doit être lancé dans le mois qui précède le trépas. Son âme doit activer le charme dans les 10 secondes qui suivent le choc fatal. La température du cadavre s'élève jusqu'à ce que le corps s'embrace. Ce feu ne peut être contré par aucun moyen naturel. Un tour de combat plus tard, le prêtre renaît de ses cendres, tel l'oiseau de la légende. Le miracle a guéri toutes ses blessures, mais a définitivement amputé d'1D6 tous ses attributs (un coup de dé différent pour chaque attribut). Le feu surnaturel qui permet la résurrection détruit aussi l'équipement du prêtre (certains objets magiques peuvent résister à ce brasier, c'est au MJ de décider). Ce charme ne peut être lancé qu'un certain nombre de fois dans une vie, à moins d'une intervention divine exceptionnelle, en général un dixième du score total de FLU du prêtre lors de son premier lancement. De plus, après cette résurrection magique, le religieux ne pourra pas lancer d'autre miracle dans la journée, sauf de niveau 1.

Miracles de niveau 13

Leur maîtrise requiert une INT d'au moins 100.

Renaissance (magie cosmique). En tout point identique au sort de sorcier sauf pour l'endroit de la réapparition qui est le sanctuaire le plus proche de la divinité du prêtre (et non un bâtiment de la guilde des sorciers).

Nouveaux enchantements accessibles aux sorciers

Avec la création des charmes de prêtres, j'ai décidé d'accroître le panel de sorts disponibles pour les sorciers afin d'équilibrer les forces et de créer plus de nouveauté. Voici donc la liste des nouveaux sorts de prêtres accessibles aux sorciers, les nombres entre parenthèses représentent le niveau de l'envoutement:

Pas de sort de niveau 1 (gardons les spécificités du bagage minimal magique de chacun des deux types),

Bois tordu (2), Dring (2), Veinard (2),

Chahut (3), Déformations (3), Perdu de vue (3),
Ça souffle ! (4), Du calme les bêtes ! (4),
Cueillette (5), Où est-il ? (5),
Évaluation (6), Le grand bleu (6),
Oubli (7) Quoi ma gueule ? (7),
Ça gaze (8), Fardeau (8),
Invisibilité (9), Prodiges (9),
Animé (10), Catoptromancie (10),
Désintégration (11), Très sympathique (11),
Invocation d'un seigneur élémentaire (12)