

GAËLM

DIEU DES ARTS ET DES ARTISTES

L : ACTION LONGUE : PREND TOUT UN TOUR

HC: HORS COMBAT : NE PEUT PAS ÊTRE LANCÉ PENDANT UN COMBAT

CHAQUE ATTAQUE MAGIQUE IMPLIQUE UN LANCER DE MANIPULATION DE LA MAGIE : SUR UN LANCER DE D20, SI LE SCORE OBTENU EST INFÉRIEUR AU RANG DU SORT, LE PRÊTRE N'ARRIVE PAS À LANCER LE SORT OU LE LANCE MAL. DIFFÉRENT CAS DE FIGURE SONT POSSIBLES (À TIRER AU D4) :

1 : LE SORT SE RETOURNE CONTRE LE PRÊTRE

2 : LE PRÊTRE LANCE SON SORT SUR DES ALLIÉS

3 : LE PRÊTRE MANIPULE UN MAUVAIS COURANT DE MAGIE, ET IL SUBIT UN EFFET ISSU DE CE SOURANT DE MAGIE (EX : BRULURE SI FEU)

4 : LE SORT NE SE LANCE PAS

SORTS DE RANG 1 :

ATTAQUE SONORE (L) :

LE PRÊTRE POUSSE UN CRI DONT LES EFFETS SONT DÉVASTATEURS (OU PRODUIT UN SON AVEC UN INSTRUMENT À CETTE MÊME FIN). IL INFLIGE [1D6] DM À TOUTES LES CIBLES LUI FAISANT FACE SUR UNE PORTÉE DE 10 M.

CHANT DES HÉROS (L) :

LE PRÊTRE CHANTE ET INSPIRE SES COMPAGNONS : TOUS LES ALLIÉS À PORTÉE DE VOIX OBTIENNENT UN BONUS DE +1 À TOUS LEURS TESTS PENDANT [5] TOURS.

SORTS DE RANG 2 :

BOUCHE MAGIQUE (HC) :

LE PRÊTRE ENCHANTE LA SURFACE D'UN MUR, D'UNE PORTE OU D'UN OBJET. IL DOIT DÉTERMINER UNE CONDITION POUR ACTIVER LE SORT : QUELQUE QUI PASSE DEVANT (PORTÉE 3 MÈTRES) OU QUI TOUCHE L'OBJET, IL PEUT NOMMER UNE PERSONNE EN PARTICULIER OU UN TYPE DE CRÉATURE (UN HUMAIN, UN ANIMAL, UNE FEMME, ETC.). LE SORT SE LAISSE BERNER PAR UNE CRÉATURE DÉGUISEE. UNE BOUCHE MAGIQUE APPARAÎT LORSQUE LA CONDITION EST REMPLIE ET ELLE RÉCITE UNE PHRASE D'UN NOMBRE DE MOTS AU MAXIMUM ÉGAL À LA VALEUR D'INTELLIGENCE DU MAGICIEN. LE SORT A UNE DURÉE DE 24 HEURES ET IL PEUT ÊTRE PROGRAMMÉ POUR NE FONCTIONNER QU'UNE SEULE FOIS OU AUTANT DE FOIS TANT QUE LA CONDITION EST REMPLIE. LE PERSONNAGE PEUT AUSSI CHOISIR DE RENDRE CE SORT PERMANENT PAR UN RITUEL DE 2 HEURES.

INJONCTION (L) :

LE PRÊTRE DONNE UN ORDRE SIMPLE (MAIS PAS DANGEREUX POUR ELLE) QUE LA VICTIME DOIT POUVOIR COMPRENDRE.

SORTS DE RANG 3 :

FASCINATION (HC) :

LE PRÊTRE CRÉE DANS LE CIEL UN TABLEAU COLORÉ HYPNOTIQUE DANS LEQUEL CHACUN VOIT UNE SCÈNE DIFFÉRENTE QUI LE TOUCHE AU PLUS PROFOND DE SON ÊTRE. CHAQUE CRÉATURE À PORTÉE DE L'ILLUSION (20 MÈTRES) DOIT RÉUSSIR UN TEST D'EMP DIFFICULTÉ [18→12 /2] OU CESSER CE QU'ELLE FAISAIT POUR REGARDER INTENSÉMENT LE TABLEAU. ELLE NE PRÊTE PLUS AUCUNE ATTENTION À SON ENVIRONNEMENT, TOUTEFOIS, SI ELLE EST ATTAQUÉE, ELLE SE DÉFEND NORMALEMENT, BIEN QU'ELLE REPRENNE IMMÉDIATEMENT SA CONTEMPLATION DÈS SON ADVERSAIRE VAINCU OU EN FUITE. LE SORT A UNE DURÉE DE [5] TOURS.

ZONE DE SILENCE (L) :

LE PRÊTRE CRÉE UNE ZONE DE SILENCE FIXE DE 5 MÈTRES DE DIAMÈTRE, JUSQU'À UNE PORTÉE DE 30 MÈTRES, PENDANT [1D6] TOURS. TOUS LES SONS ÉMIS DANS CETTE SPHÈRE SONT ANNULÉS. LA ZONE

N'EMPÊCHE PAS LE LANCEMENT DES SORTS MAIS INFLIGE UN MALUS DE 2 À TOUS LES TESTS D'ATTAQUE MAGIQUE.

SORT DE RANG 4 :

MONSTRE D'OMBRE (HC) :

LE PRÊTRE CRÉE UN MONSTRE À PARTIR DE LA SUBSTANCE MÊME DE SON OMBRE. IL INVOQUE UNE CRÉATURE DE SON CHOIX DONT LA TAILLE NE PEUT DÉPASSER CELLE DU PRÊTRE. LA CHOSE RESSEMBLE À LA CRÉATURE ORIGINALE, MAIS ELLE EST GRISÂTRE, LÉGÈREMENT FULIGINEUSE ET TRANSLUCIDE. ELLE EST AU SERVICE DE SON MAÎTRE PENDANT [5] TOURS PUIS SE DISSIPÉ EN FUMÉE. ELLE POSSÈDE LES MÊMES CARACTÉRISTIQUES QUE LA CRÉATURE ORIGINALE, MAIS SA CONDITION EN PARTIE IMMATÉRIELLE FAIT QU'ELLE N'INFLIGE QUE LA MOITIÉ DES DM NORMAUX ET QU'ELLE N'A QUE LA MOITIÉ DES PV DE L'ORIGINAL. ELLE N'A PAS ACCÈS AUX CAPACITÉS DE SON MODÈLE LORSQU'IL S'AGIT D'ATTAQUES MENTALES OU MAGIQUES QUI N'INFLIGENT PAS DES DM.

DANSE IRRÉSISTIBLE (L) :

LE PRÊTRE JOUE UNE GIGUE ENDIABLÉE AUX EFFETS MAGIQUES. LA CRÉATURE QU'IL CIBBLE SE MET À DANSER PENDANT [1D4] TOURS ET SUBIT UN MALUS DE -4 AUX TESTS D'ATTAQUE ET EN DEF.

SORT DE RANG 5 :

ILLUSION PERMANENTE (HC) :

LE SORT CRÉE UNE ILLUSION SIMILAIRE À CELLE DE LA CAPACITÉ MIRAGE*, SI CE N'EST QUE L'ILLUSION NE DISPARÂT PAS LORSQU'UNE CRÉATURE INTERAGIT AVEC L'ILLUSION ET QUE SA DURÉE EST FIXÉE À 24 HEURES. LE PERSONNAGE PEUT AUSSI CHOISIR DE RENDRE CE SORT PERMANENT PAR UN RITUEL DE 2 HEURES.

(*SORT MIRAGE : LE MAGICIEN CRÉE UNE ILLUSION VISUELLE ET SONORE IM- MOBILE D'UNE DURÉE DE [5] MINUTES (OU TOURS SI L'ILLUSION EST ANIMÉE). LE VOLUME MAXIMUM DE L'ILLUSION EST DE 10 M DE CÔTÉ PAR RANG DANS LA VOIE (PORTÉE 500 M). DIVISEZ CES PARAMÈTRES PAR 10 SI L'ILLUSION EST ANIMÉE)

MUSIQUE FASCINANTE (L) :

LE PRÊTRE JOUE DE LA MUSIQUE POUR FASCINER ET « CONTRÔLER » TOUTES LES CRÉATURES DE SON CHOIX (RATS, GOBELINS, HUMAINS, ETC.) DANS UN RAYON DE 30 M. SEULES LES CRÉATURES DONT LES PV SONT INFÉRIEURS OU ÉGAUX À [3 X CHA] DU PRÊTRE RÉPONDENT. LES CRÉATURES SORTENT DE LEUR CACHETTE ET SE DIRIGENT VERS LE PRÊTRE ELLES LE SUIVENT TANT QU'IL CONTINUE À JOUER. QUAND IL UTILISE CETTE CAPACITÉ LE PRÊTRE PEUT ÉGALEMENT SE DÉPLACER DE 10 M PAR TOUR.