

LE CLERC

LIVRET DE PERSONNAGE POUR DUNGEON WORLD

PARAGRAPHE LÉGAL NÉCESSAIRE CONCERNANT LES LICENCES

Je n'apprécie pas plus qu'un autre les pavés de licences et de texte légal mais cette partie est importante parce que :

- Dungeon World a été édité sous une licence Créative Common qui permet l'existence de livrets de personnages créés par n'importe qui.
- Il est normal de nommer les créateurs, graphistes, traducteurs ayant travaillé à la création d'un livret. En général c'est la seule récompense qu'ils tireront de leur effort.

LICENCE DUNGEON WORLD

Dungeon World est un jeu d'Adam Koebel et Sage LaTorra sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution 3.0 International . Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

LIVRET DE PERSONNAGE D'ORIGINE

Le livret de personnage « Le Clerc » a été publié dans Dungeon World par Adam Koebel et Sage LaTorra sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution 3.0 International . Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

TRADUCTEUR DU LIVRET

Ce livret a été traduit par Magimax dans l'ouvrage « Dungeon World, version française, Manuel des Joueurs » publié par Magimax sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

PUBLICATION DE CETTE VERSION FRANÇAISE

Ce livret est publié par M. Jean-Michel GOT sous licence Creative Common



Cette œuvre, création, site ou texte est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour accéder à une copie de cette licence, merci de vous rendre à l'adresse suivante <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envoyez un courrier à Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

VERSION

Le Clerc, v 12 du 16/10/2014.

Créer

LE CLERC

Les terres de *Dungeon World* sont un futoir oublié des dieux. Elles sont infestées de morts vivants, de bêtes de toutes sortes. De vastes espaces sauvages séparent des îlots de civilisation et la sécurité bénie de leurs temples. Au dehors, c'est un monde sans dieux. Il a besoin de vous.

Apporter la gloire de votre divinité aux païens n'est pas juste dans votre nature, c'est votre vocation. Il vous appartient de convertir par l'épée, la masse ou la magie, de plonger profondément au cœur des régions impies et d'y implanter le germe du divin. Certains disent qu'il vaut mieux garder Dieu dans son cœur, mais ce sont des niaiseries. Dieu vit à la pointe d'une épée.

Montrez au monde qui est le Seigneur !

CHOISISSEZ UN NOM

Inscrivez-le à l'emplacement prévu.

PEUPLE

Vous pouvez opter pour Nain ou Humain. Cochez la case voulue. Le peuple choisi vous donne droit à une action spéciale.

RÉPARTISSEZ LES SCORES

Les caractéristiques et leur ajustement (en abrégé) sont : Force (FOR), Dextérité (DEX), Constitution (CON), Intelligence (INT), Sagesse (SAG) et Charisme (CHA).

Vous allez devoir répartir les six scores suivants à ces caractéristiques : 16, 15, 13, 12, 9 et 8.

Lisez d'abord la liste des actions de votre personnage et repérez celles que vous utiliserez fréquemment. Notez ensuite la caractéristique la plus souvent sollicitée au cours de ces actions. Attribuez-lui un score de 16. Notez ensuite celle qui vous paraît un peu moins sollicitée et attribuez-lui 15. Faites de même avec les autres scores par ordre de priorité décroissant. Inscrivez ces scores dans la première case à droite de la caractéristique.

NOTEZ LES AJUSTEMENTS

À chaque score correspond un ajustement (bonus ou malus) que vous utiliserez lorsqu'une action le requiert (par ex. +CHA).

Les ajustements sont les suivants :

16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

Notez l'ajustement dans la seconde case en dessous de votre caractéristique.

CALCULEZ VOS POINTS DE VIE

Votre maximum de points de vie est égal à 8 + Constitution. Inscrivez-le dans la case prévue.

CHOISISSEZ UNE DIVINITÉ

Inscrivez son nom à l'endroit prévu et choisissez son

domaine ainsi que les préceptes qui guident votre religion.

CHOISISSEZ UN ALIGNEMENT

Votre alignement décrit, en quelques mots, la tendance morale de votre personnage. Choisissez-en un et cochez la case correspondante. C'est en vous conformant à la description de votre alignement que vous gagnerez de l'expérience.

CHOISISSEZ VOS SORTS

Démarrez le jeu avec toutes vos prières et deux sorts de niveau 1. Cochez-les sur la fiche et décochez-les si, au cours du jeu, ces prières ou sorts sont révoqués par votre divinité.

CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPEMENT

Calculez d'abord le poids maximum que vous pouvez transporter.

Il est égal à 10 + FOR.

Inscrivez-le à l'endroit prévu sur la fiche de matériel.

Vous débutez avec ce qui est décrit dans la section Matériel, faites vos choix et calculez votre encombrement. Calculez votre total d'armure et notez le dans la case Armure.

PRÉSENTEZ VOTRE PERSONNAGE

Une fois que tout le monde a terminé, faites un tour de table et, lorsque c'est à vous, présentez votre personnage, son aspect, sa classe et tout ce qui vous semblera pertinent. Vous pouvez indiquer son alignement ou le garder secret.

CHOISISSEZ VOS LIENS

Choisissez parmi les liens et inscrivez sur votre fiche le nom d'au moins un autre PJ. Vous devez avoir au moins un lien au départ. Inscrivez, en-dessous, le nom des PJs avec lesquels vous avez un ou plusieurs liens. Chaque lien avec un PJ vous octroie un ajustement de +1 à inscrire dans la case à droite de son nom (3 liens = +3 LIEN).

NOM

APPARENCE

Humain : Wesley, Brinton, Jon, Sara, Hawthorn, Elise, Clarke, Lenore, Piotr, Dahlia, Carmine
Nain : Durga, Aelfar, Gerda, Rurgosh, Bjorn, Drummond, Helga, Siggrun, Freya

Regard amical, regard perçant, yeux tristes
 Tonsure, cheveux étranges, chauve
 Grande robes, habits sacerdotaux, vêtements ordinaires
 Carrure fine, corps noueux, corps flasque

Assignez ces scores à vos caractéristiques : 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORCE	DEXTÉRITÉ	CONSTITUTION	INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME
<input type="checkbox"/> FAIBLE -1	<input type="checkbox"/> SECOUÉ -1	<input type="checkbox"/> MALADE -1	<input type="checkbox"/> ÉTOURDI -1	<input type="checkbox"/> CONFUS -1	<input type="checkbox"/> BALAFRÉ -1
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA

DÉGÂTS



ARMURE

PV



PV MAXIMUM
8 + CONSTITUTION

ALIGNEMENT

- BON** : Se mettre en danger pour soigner quelqu'un.
- LOYAL** : Se mettre en danger pour son église ou son dieu.
- MAUVAIS** : Nuire au nom de son église ou de son dieu.

PEUPLE

HUMAIN

Votre foi est plurielle. Choisissez un sort de Magicien. Vous pouvez lancer ce sort comme si c'était un sort de Clerc.

NAIN

Vous ne faites qu'un avec la pierre. Quand vous communiquez, vous bénéficiez également d'une version personnelle de la Parole des Sans Voix qui compte comme une prière mais ne fonctionne que sur la pierre.

RELATIONS

Inscrivez le nom d'un de vos compagnons dans au moins l'une des phrases ci-dessous :

_____ a insulté ma divinité. Je n'ai pas confiance en lui.
 _____ est une personne bonne et pieuse. Je lui fais entièrement confiance.
 _____ est en danger permanent, je vais le protéger.
 Je vais tacher de convertir _____ à ma foi.

DIVINITÉ

Vous servez et adorez une divinité / puissance qui vous accorde des sorts.

Donnez un nom à votre divinité et choisissez son domaine :

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Ce qui est en dessous | <input type="checkbox"/> Civilisation |
| <input type="checkbox"/> Conquête sanglante | <input type="checkbox"/> Les opprimés et les oubliés |
| <input type="checkbox"/> Savoir et mystères | <input type="checkbox"/> Soins et guérison |

Choisissez un précepte et sa supplique pour votre religion :

- Votre religion prêche la souffrance purificatrice. Supplique : Souffrance
- Votre religion est sectaire et isolée. Supplique : Accéder à des secrets
- Votre religion a d'importants rites sacrificiels. Supplique : Offrande
- Votre religion croit à l'épreuve du combat. Supplique : Victoire personnelle

ACTIONS DE DÉPART

INSPIRATION DIVINE

Quand vous formulez une supplique conformément au précepte de votre religion, vous recevez une inspiration utile ou une bénédiction en rapport avec le domaine de votre dieu. Le MJ vous dira de quoi il s'agit.

REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS (SAG)

Quand vous brandissez votre symbole sacré et invoquez la protection de votre divinité, lancez 2d6+SAG. *Sur 10+, vous étourdissez momentanément les morts vivants intelligents et provoquez la fuite des autres. *Sur 7-9, les morts-vivants demeurent hors de portée de vous tant que vous priez dans cette posture.

La moindre agression brise cet effet et ils peuvent alors agir normalement. Les morts vivants intelligents peuvent toujours trouver moyen de vous nuire à distance. Ils sont malins vous savez !

COMMUNIER

Quand vous consacrez un moment ininterrompu (environ 1 heure) en communion tranquille :

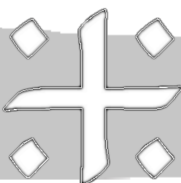
- vous perdez tous les sorts qu'il vous reste.
- vous recevez de nouveaux sorts de votre choix dont le niveau ne dépasse pas le vôtre et dont les niveaux additionnés ne dépassent pas votre niveau+1.
- vos prières sont à nouveau toutes disponibles, elles ne comptent pas dans la limite de niveau.

LANCER UN SORT (SAG)

Quand vous lancez un sort que votre divinité vous a accordé (prières comprises), lancez 2d6+SAG. *Sur 10+, le sort est lancé avec succès et votre divinité ne vous le retire pas. Vous pouvez le lancer à nouveau. *Sur 7-9, le sort est lancé mais choisissez une option :

- Vous attirez une attention malvenue ou vous vous exposez (le MJ vous décrira comment).
- Vous vous éloignez de votre divinité : vous avez -1 continu pour lancer un sort jusqu'à ce que vous communiquez de nouveau.
- Une fois lancé, le sort est révoqué par votre divinité. Vous ne pouvez plus le lancer tant que vous n'avez pas communiqué et reçu ce sort à nouveau.

À noter que maintenir des sorts et leurs effets peut parfois entraîner une pénalité pour lancer un autre sort



LE CLERC

NIVEAU

PX

MATÉRIEL

VOTRE CHARGE MAXIMALE EST DE 10 + FOR = _____

Ration, 5 Utilisations ○○○○○ 3 Po 1 poids

Un symbole de votre divinité, décrivez le _____
_____ 0 poids

Choisissez une protection parmi :

Cotte de maille, 1 Armure, Porté 1 poids
 Bouclier, +1 Armure 1 poids

Choisissez une arme parmi :

Marteau de guerre, Proche 8 Po 1 poids

Masse, Proche 1 Po 2 poids

Bâton, Proche, 2 mains 1 Po 1 poids
Bandages, Lent, 3 Utilisations ○○○ 5 Po 0 poids

Choisissez un lot au choix parmi :

Matériel d'aventurier, 5 Utilisations ○○○○○ 20 Po 1 poids
Ration, 5 Utilisations ○○○○○ 3 Po 1 poids

Potion de soins : 1, ○ 50 Po 0 poids

ACTIONS AVANCÉES

Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

L'ÉLU

Choisissez un sort. Il vous est accordé comme s'il était d'un niveau inférieur.

REVIGORER

Quand vous soignez quelqu'un, il reçoit +2 à son prochain jet de dégâts.

PESÉE DE L'ÂME

Quand quelqu'un pousse son dernier soupir en votre présence, il ajoute +1 à son jet de dés.

SÉRÉNITÉ

Quand vous lancez un sort, vous ignorez la première pénalité de -1 d'autres sorts continus en cours.

PREMIERS SOINS

Le sort Soins des Blessures Légères compte dorénavant comme une prière et ne compte plus dans la limite de niveaux.

INTERVENTION DIVINE

Quand vous communiquez, retenez 1 et perdez ce que vous retenir. Dépensez 1 quand un allié ou vous-même subissez des dégâts au nom de votre divinité. Celle-ci intervient par une manifestation appropriée (un souffle de vent soudain, une chute providentielle, un éclair de lumière) et annule les dégâts.

PÉNITENT

Quand vous encaissez des dégâts et supportez la douleur, vous pouvez choisir de subir +1d4 dégâts (ignorez l'armure). Si vous le faites, vous avez +1 la prochaine fois que vous lancez un sort.

POUVOIR

Quand vous lancez un sort, sur un 10+ vous pouvez opter pour un effet de la liste 7-9. Si vous le faites, vous pouvez doubler l'effet ou le nombre de cibles du sort.

GUIDE SPIRITUEL

Quand vous sacrifiez quelque chose de valeur à votre divinité et que vous priez pour un conseil, votre divinité vous dit ce qu'elle souhaiterait vous voir faire. Si vous le faites, marquez 1 PX.

PROTECTION DIVINE

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 2 armure.

SOIGNEUR DÉVOUÉ

Quand vous soignez les blessures de quelqu'un d'autre, ajoutez votre niveau au montant soigné.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

ONCTION

Requiert : L'Élu.

Choisissez un sort. Vous pouvez recevoir ce sort comme s'il était d'un niveau inférieur, en plus de celui déjà choisi pour l'Élu.

APOTHÉOSE

Quand vous prenez cette action, retirez-vous en prière pendant un temps et choisissez un attribut associé à votre dieu (des griffes aiguisées, des ailes en saphir, un troisième œil extra-lucide...). Quand vous émergez de votre prière, votre être définitivement doté de cet attribut.

LE FAUCHEUR

Après un combat, lorsque vous prenez le temps de dédier votre victoire à votre divinité et de consacrer les morts, vous avez +1 à votre prochain jet.

PROVIDENCE

Remplace : Sérénité.

Vous ignorez la pénalité de -1 pour deux sorts que vous maintenez.

SOINS SUPÉRIEURS

Requiert : premiers soins.

Soins des Blessures Moyennes compte dorénavant comme une prière et ne compte plus dans la limite de niveaux.

INVINCIBILITÉ DIVINE

Remplace : Intervention Divine.

Quand vous communiquez, retenez 2 et perdez ce que vous retenir. Dépensez 1 quand un allié ou vous-même encaissez des dégâts au nom de votre divinité et celle-ci intervient par une manifestation appropriée (un souffle de vent soudain, une chute providentielle, un éclair de lumière) et annule les dégâts.

MARTYR

Remplace : Pénitent

Quand vous encaissez des dégâts et supportez la douleur, vous pouvez choisir de subir +1d4 dégâts (ignorez l'armure). Si vous le faites, vous avez +1 la prochaine fois que vous lancez un sort et ajoutez votre niveau aux dégâts que ce sort soigne ou inflige.

ARMURE DIVINE

Remplace : Protection Divine

Quand vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez 3 armure.

PLEINS POUVOIRS

Requiert : Pouvoir.

Quand vous obtenez 12+ en lançant un sort, vous pouvez doubler les effets ou le nombre de cibles de votre sort.

MULTICLASSE - DILETTANTE

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme d'un niveau inférieur lors de votre choix.

PRIÈRES

Chaque fois que vous communiquez, vous avez de nouveau accès à toutes vos prières sans avoir à les compter dans la limite de niveau des sorts.

☐ LUMIÈRE

CONTINU

Un objet que vous touchez brille d'une lumière divine, aussi brillante qu'une torche. Cette lumière ne dégage ni chaleur ni bruit et ne consomme aucun combustible mais a l'allure d'une torche ordinaire. Vous décidez librement de la couleur de cette lumière. Tant que ce sort est maintenu, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

☐ CONSÉCRATION

La nourriture ou l'eau que vous avez en main au moment de la prière est consacré par votre divinité. En plus d'être bénite ou maudite, la substance est purifiée de toute souillure ordinaire.

☐ CONSEIL

Le symbole de votre divinité apparaît devant vous et vous indique le chemin ou l'action que votre divinité aimerait vous voir entreprendre, puis disparaît. Ce message est exclusivement signifié; vos moyens de communiquer par cette prière sont extrêmement limités.

SORTS DE NIVEAU 1

☐ BÉNÉDICTION

CONTINU

Votre divinité se penche sur un combattant de votre choix: celui-ci reçoit +1 continu pour toute la durée du combat tant qu'il y participe. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 lorsque vous lancez un autre un autre sort.

☐ SOIN DES BLESSURES LÉGÈRES

Soignez un allié que vous touchez d'1d8 dégâts. Les blessures se referment et la douleur cesse.

☐ PERCEVOIR L'ALIGNEMENT

Quand vous lancez ce sort, choisissez un alignement: Bon, Mauvais, Loyal ou Chaotique. Un de vos sens est brièvement capable de sentir cet alignement. Le MJ vous dira ce qui est lié à cet alignement ici.

☐ ARME MAGIQUE

CONTINU

L'arme que vous brandissez quand vous lancez ce sort inflige +1d4 dégâts jusqu'à ce que vous révoquiez ce sort. Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 pour lancer un autre sort.

☐ SANCTUAIRE

Alors que vous lancez ce sort, vous marchez autour de l'endroit que vous consacrez à votre divinité. Tant que vous restez dans cette zone, vous savez quand quelqu'un agit dans le sanctuaire avec malveillance (y compris y entrer avec des intentions nuisibles). De plus, quiconque reçoit des soins dans le sanctuaire récupère +1d4 PV.

☐ PARLER AUX MORTS

Vous pouvez parler brièvement avec un cadavre. Il répondra à trois de vos questions du mieux qu'il peut, selon ce qu'il a appris de son vivant ou après sa mort.

☐ CAUSER LA PEUR

CONTINU

Choisissez une cible que vous voyez et un objet proche. La cible est effrayée par l'objet tant que vous maintenez le sort. Sa réaction dépend d'elle: fuir, paniquer, implorer, combattre. Vous ne pouvez pas affecter des cibles dont l'intelligence est inférieure à celle d'un animal (automates, morts-vivants, constructions magiques, etc.). Tant que vous maintenez ce sort, vous recevez -1 lorsque vous lancez un autre sort.

SORTS DE NIVEAU 3

☐ ANIMER LES MORTS

CONTINU

Vous invoquez un esprit affamé qui prend possession d'un cadavre fraîchement décédé et suit vos ordres. Cela crée un zombie qui suivra vos ordres au mieux de ses faibles capacités. Traitez ce zombie comme un PJ mais qui n'a accès qu'aux actions de base.

Il a un ajustement de +1 à toutes ses caractéristiques et 1 PV.

Le zombie gagne aussi 1d4 options:

- Il est habile. Choisissez lui une caractéristique à +2.
- Il est costaud. Il reçoit +2 PV pour chacun de vos niveaux.
- Il a un cerveau en état de marche et peut obéir à des ordres complexes
- Il n'a pas l'air mort, du moins pas pendant un jour ou deux.

☐ SOIN DES BLESSURES MOYENNES

Soignez un allié que vous touchez de 2d8 dégâts. L'hémorragie cesse et les fractures sont réduites.

☐ OBSCURITÉ

CONTINU

La zone que vous regardez devient miraculeusement obscure. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

☐ PARALYSIE

Choisissez une cible que vous voyez. Elle peut parler mais ne peut agir tant que vous la gardez en vue et que vous ne lancez pas un autre sort. Ce sort s'arrête si votre cible subit des dégâts quelle qu'en soit la cause.

☐ RÉSURRECTION

Annoncez au MJ que vous voulez ressusciter un mort dont l'âme n'a pas encore tout à fait quitté ce monde. La résurrection est toujours possible mais le MJ vous demandera de remplir une ou plusieurs des conditions suivantes

- Ça va prendre des jours/semaines/mois
- Il te faudra l'aide de...
- Ça demandera beaucoup d'argent
- Tu devras d'abord sacrifier...

Selon les circonstances, le MJ peut vous autoriser à ressusciter le corps tout de suite dès lors que les conditions seront remplies, avant que cela ne devienne définitif, ou vous demander de remplir les conditions au préalable.

SORTS DE NIVEAU 5

❑ RÉVÉLATION

Votre divinité répond à vos prières en vous conférant un moment de compréhension absolue. Le MJ vous éclairera sur la situation actuelle. Si vous tenez compte de cette information pour agir, vous avez +1 à cette action.

❑ SOIN DES BLESSURES CRITIQUES

Soignez un allié que vous touchez de 3d8 dégâts.

❑ DIVINATION

Nommez une personne, un lieu ou une chose dont vous voulez apprendre quelque chose. Votre divinité vous en donne une vision aussi claire et nette que si vous étiez sur place.

❑ CONTAGION

CONTINU

Choisissez une créature que vous voyez. Celle-ci souffre d'une maladie de votre choix tant que vous maintenez ce sort. Dans ce cas, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

❑ PAROLE DES SANS-VOIX

Ce sort vous permet de parler aux esprits qui habitent les objets. Un objet inanimé que vous touchez de cette façon répondra à 3 de vos questions du mieux qu'il peut.

❑ CLAIRVOYANCE

CONTINU

Vous voyez la véritable nature de toute chose sur laquelle votre regard se pose. Vous percez les illusions et voyez les choses cachées. Le MJ vous décrira la zone en ignorant les illusions et tromperies, magiques ou autres. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

❑ EMPRISONNER L'ÂME

Vous emprisonnez l'âme d'une créature mourante dans une gemme. La créature piégée est consciente de son emprisonnement mais peut encore faire l'objet de sorts, de pourparlers et d'autres effets. Toutes les actions à l'encontre de la créature piégée se font à +1. Vous pouvez libérer l'âme à tout moment mais jamais la piéger de nouveau.

SORTS DE NIVEAU 7

❑ MOT DE RAPPEL

Lancez ce sort en choisissant un mot. La première fois que vous prononcerez ce mot, vous et tout allié qui vous touche serez immédiatement renvoyé à l'endroit où vous avez choisi le mot. Cela ne peut concerner qu'une seule destination à la fois. Tout nouveau mot de rappel choisi annule aussitôt le précédent.

❑ SOIN

Soignez un allié que vous touchez d'un nombre de points de dégâts équivalent à votre maximum de PV.

❑ NUIRE

Touchez un ennemi pour le frapper de la colère divine: infligez-lui 2d8 dégâts et recevez vous-même 1d6 dégâts (les deux ignorent l'armure)

❑ AMPUTATION

CONTINU

Désignez un des appendices de la cible, comme un bras, un tentacule ou une aile. Cet appendice tombe sans causer de blessures mais tout en restant très douloureux. Cette amputation peut, par exemple, empêcher une créature ailée de décoller ou un taureau de vous encorner. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

❑ MARQUE DE LA MORT

Choisissez une créature dont vous connaissez le vrai nom. Ce sort crée une rune sur une surface choisie qui tuera cette créature si jamais elle la lit.

❑ CONTRÔLE CLIMATIQUE

Priez pour du soleil, de la pluie, du vent, ou de la neige. D'ici un jour ou deux, votre divinité répondra. Le temps changera selon vos souhaits et se maintiendra pendant quelques jours.

SORTS DE NIVEAU 9

❑ TEMPÊTE VENGERESSE

Votre divinité vous envoie une manifestation climatique surnaturelle de votre choix. Une pluie de sang ou d'acide, des nuages d'âmes torturées, un vent à emporter les bâtiments, tout ce que vous pouvez imaginer : demandez-le et cela viendra.

❑ RÉPARATION

Désignez un événement dans le passé de votre cible. Toutes les conséquences de cet événement, comme les dégâts, l'empoisonnement la maladie, les effets magiques, s'achèvent et se réparent.

❑ CONSOMMER LA NON-VIE

Le mort-vivant sans esprit que vous touchez est détruit et son énergie mortelle est transférée pour vous soigner ou l'un des alliés que vous touchez. Le nombre de dégâts soignés est égal au nombre de PV qu'il

restait au mort-vivant.

❑ PRÉSENCE DIVINE

CONTINU

Toutes les créatures doivent vous demander l'autorisation de vous approcher et vous devez leur répondre oralement. Sans votre autorisation, ils encaissent +1d10 dégâts à chaque fois qu'ils subissent des dégâts en votre présence. Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.

❑ PLAIES

CONTINU

Nommez une cité, une ville, un campement ou tout autre endroit où vivent des gens. Tant que vous maintenez ce sort, cet endroit subit une plaie correspondant au domaine de votre divinité (sauterelles, mort des premiers nés, etc.). Tant que vous maintenez ce sort, vous avez -1 pour lancer un autre sort.