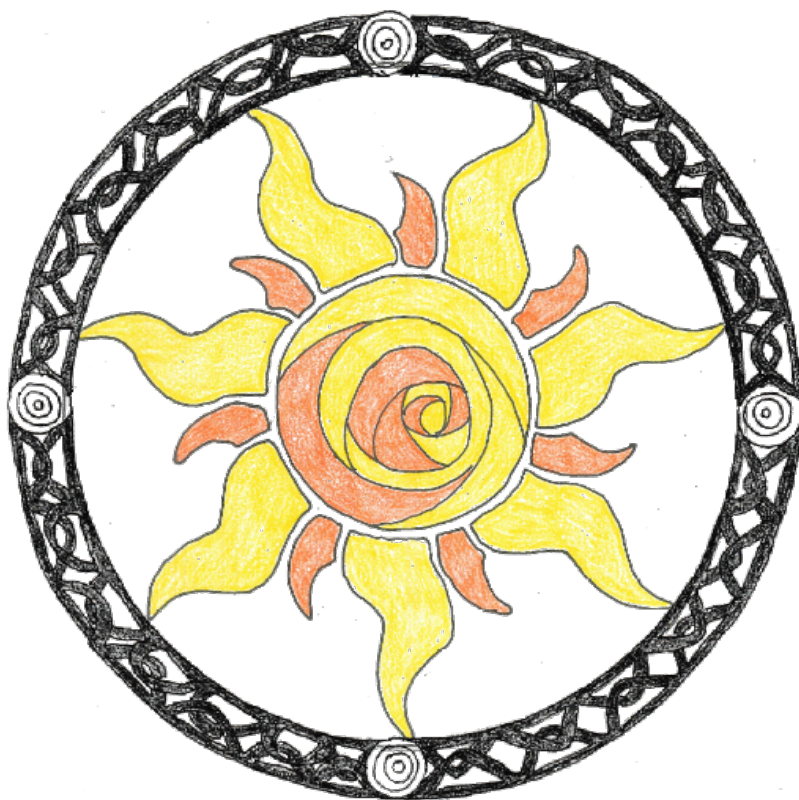


Les Disciples de la Lumière

Livre de Sorts d'Ilt'aar, Déesse de la Lumière

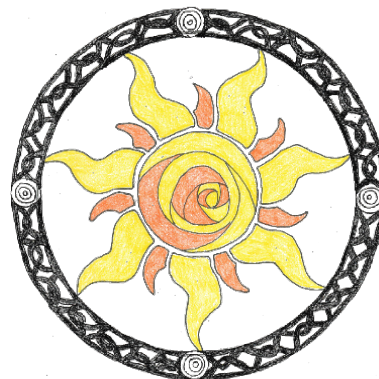


LA LIBÉRATION DE L'OMBRE

Verbal, Toucher la personne visée

« **Oitem di talem olim Ilt'aar** »

« Ô Grande Ilt'aar, libère de l'Obscurité cet être Perdu »



Niveau 2 – Prêtre

Niveau 1 – Paladin d'Ilt'aar

[Enchantement] – Sous conditions

Composantes :	Livre de Sorts d'Ilt'aar
Temps d'incantation :	30 secondes (5 rounds)
Étendue :	-
Cible :	Une personne ou une créature
Durée :	Permanent
Sauvegarde :	Volonté ou sans résistance

Premier sort offert d'emblée aux dévots aptes à représenter la Lumière, la **Libération de l'Ombre** est le plus important aux yeux de la Grande Déesse de la Lumière.

Le sort consiste, ni plus ni moins, à libérer un individu ou une créature de l'emprise de l'Ombre. Cette dernière, souvent marquée par le sort « Teinte de l'Ombre » des dévots de Pert'aar, est contrôlée par un membre influent de l'Ombre.

Libérer la personne de cette emprise permettra de la remettre sur le bon chemin. Bien qu'elle demeurera malveillante (son alignement restera inchangé), le lien qui l'uni avec son « hôte » sera coupé. Ce fait pourra lui permettre de se souvenir des actions posées et se repentir.

Lancer le sort sur une cible demande à ce que cette dernière reste immobile le plus possible. L'incantation demande de toucher la cible pendant 30 secondes (5 rounds). À noter qu'ici même les gens aptes à lancer des sorts à vue préfèrent habituellement le contact physique pour ce genre de libération.

À noter qu'il faut le sort « Libération de l'Ombre Astrale » pour avoir un effet à Porten'gar.

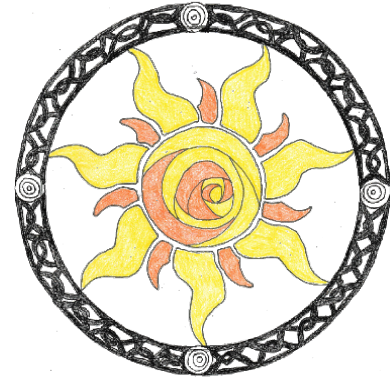
LES ARMES D'ILT'AAR

Verbal, arme(s) en main [lanceur et alliés qui entendent l'incantation]

ÉVOLUTIF

« Ogdem y taly dune Ilt'aar »

« Ilt'aar éclaire nos armes afin d'éloigner l'Obscure »



Niveau 3 – Prêtre

Niveau 1 – Paladin d'Ilt'aar

[Enchantement] – Sous conditions

Composantes :	Livre de Sorts d'Ilt'aar
Temps d'incantation :	1 round / Effectif immédiatement
Étendue :	Tous les alliés entendant l'incantation
Cible :	Les armes en utilisation
Durée :	30 secondes (5 rounds) de base

Lancer le sort des Armes d'Ilt'aar permet d'enchanter, temporairement, les armes de tous les alliés de dégâts supplémentaires de Lumière (+1d4 de base).

La seule condition est que les alliés doivent avoir entendu l'incantation et croire en la Déesse de la Lumière – faire les jets d'Écoute pertinents, si nécessaire.

Le sort est évolutif et peut ainsi être lancé à plusieurs niveaux au fur et à mesure de l'évolution du dévot d'Ilt'aar. Voici les détails :

Niveau du sort		Dégâts de Lumière ajoutés	Durée du sort (en rounds)
Prêtre	Paladin		
3	1	1d4	5
6	2	1d6+1	10
9	3	2d6+2	15
-	4*	3d8+3	20

* Seuls les Paladins d'Ilt'aar peuvent lancer le sort dit « suprême » des Armes d'Ilt'aar. À chaque lancer de ce niveau, le Paladin peut lancer 1d100 afin de déterminer si les armes du groupe garderont à jamais le pouvoir des dommages de Lumière. Le pourcentage demandé commence à 1% et augmentera de +1 à chaque circonstance. La seule restriction afin de garder de manière permanente les dégâts supplémentaires de 3d8+3 de Lumière est que s'ils doivent être de bonne qualité (*masterwork*) et contenir un vecteur de Mana (pierre précieuse par exemple).

Le test de % ne peut être effectué que durant un combat ou des situations pertinentes.

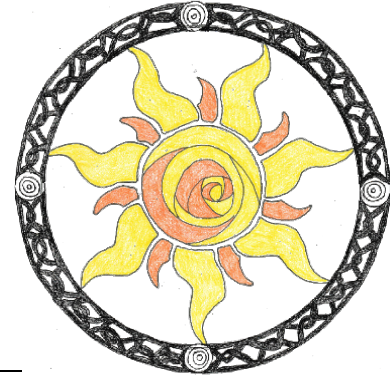
PROTECTION LUMINEUSE

Verbal, objet lumineux nécessaire, toucher ou à vue

ÉVOLUTIF

« **Icchenn deëi oliim nuten talergwen** »

« Aveuglé par ta Lumière, l'Infidèle sera rebuté »



Niveau 3 – Prêtre

Niveau 1 – Paladin

[Enchantement] – Sous conditions / Sort personnalisé

Composantes :	Livre de Sorts d'Ilt'aar
Temps d'incantation :	1 round
Étendue :	Variable
Cible :	Objet lumineux
Durée :	Variable

Lancer le sort de **Protection Lumineuse** permet d'enchanter une source de lumière et/ou créer une barrière lumineuse. Le sort est évolutif car il se décline en plusieurs niveaux utilisables lorsque le lanceur, béni par Ilt'aar, atteint le niveau nécessaire à lancer le sort aux niveaux supérieurs.

- 1- De base, le lanceur peut, à vue, enchanter une source de lumière pour lui conférer une lumière divine (Day-Light) pour un temps de 1d10 minutes. Le rayon d'effet de la Lumière sera au prorata de son intensité d'origine – doit être pertinent. Toutefois, la source de lumière ne doit pas bouger pour garder cette propriété. Le moindre mouvement aura pour effet de dissiper le sort. Ce malus sera enlevé avec l'évolution du sort.
- 2- Si le lanceur a en main la source de lumière, il peut créer une zone de protection en formant un cercle d'une dimension évoluant avec le niveau du sort lancé. Il a une minute pour s'exécuter sans quoi le sort sera échu. Les effets sont aussi influencés par le niveau du sort lancé. À noter que les dommages sont effectifs sur tous les ennemis mais seront plus importants pour les personnes sensibles à la Lumière*. Au verso, vous trouverez les détails de la barrière lumineuse.

* À noter qu'une créature ou une personne ennemie arrêtant son mouvement sur une zone de la limite, devra encaisser les dégâts à tous ses débuts de rounds ou à chaque 6 secondes.

Niveau du sort lancé		Zone de protection possible (Rayon en pieds)	Temps de protection (minutes)	Effets et autres notes
Prêtre	Paladin			
3	1	15	1d4	Les dégâts de Lumière sont de 1d4 pour les ennemis en passant la barrière.
5	2	30 ou deux zones indépendantes à 15	1d6+1	Day-Light d'une source à vue passe à 1d12+1 minutes Les dommages pour passer la barrière passent à 1d6+1
7	3		1d8+2	Day-Light d'une source à vue passe à 1d20+1 minutes Les dommages pour passer la barrière passent à 2d8+2
9	4	40 ou deux zones indépendantes à 20	1d10+3	Day-Light d'une source n'est plus dissipé lors du mouvement de l'objet en question. Les dommages pour passer la barrière passent à 2d10+3
-	*	...	1d12+4	...
-	*	...	1d20+5	...
-	*	...	...	...

* À partir du Niveau II du sort (Prêtres), seuls les dévots et représentants d'Ilt'aar (Paladins Divins d'Ilt'aar) ont accès aux sorts et aux évolutions. Les évolutions sont personnalisables en jeu.

« Je, Mirâk Valurton-d'Uteg, Disciple Ordonné de la Lumière, atteste que ce groupe est apte à représenter la Lumière sur Mündus.

Par ma résurrection et mon sauvetage des forces de l'Ombre qui se terrent dans mon lieu de repos éternel, j'ai compris que mon Salut est maintenant dépendant de leurs actions futures.

Moi, Mirâk Valurton-d'Uteg, Disciple Ordonné de la Lumière, atteste que ce groupe travaillera aux côtés des forces de Lumière afin de me servir – comme le veut la tradition.

Mon repos éternel sera de retour dès que ces braves Êtres lumineux auront terminé la mission qui leur incombe maintenant. Seule la mort de Draegloth et la libération d'Uteg et ses glorieux trépassés seront les actions qui permettront de sacraliser ces Disciples au Rang de membre de l'Ordre des Éclairés.

Pour le moment, que l'Illumination d'Ilt'aar certifie mes dires en ce Zénith. »

Relais Des Caps



4° Cap
Eternel
Arrivée



3 Cap
Blanc

2 Mont
Terne
Everest



1 Cap
Espérance • Beauvillier

VOIR
GEORGES



Source
Cisilyn

Soltair
Solem del