

SOUHAIT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	voir description
Zone/Cible	voir description
Durée	voir description
JS	aucun, voir description
RM	oui

Souhait est le sort ultime des magiciens et des ensorceleurs. Il suffit en effet au personnage d'exprimer un souhait pour que le tissu de la réalité se modifie selon leurs désirs. Mais même un sort aussi puissant a ses limites.

Un souhait permet d'obtenir l'un des effets suivants :

- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 8e niveau maximum, à condition qu'il n'appartienne pas à une école de magie opposée à celle du personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort (de prêtre, druide, etc.) du 7e niveau maximum, à condition qu'il n'appartienne pas à une école de magie opposée à celle du personnage.
- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 7e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie opposée à celle du personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort du 6e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie opposée à celle du personnage.
- Annuler ou contrer les effets de nombreux sorts néfastes, tels que quête ou aliénation mentale.
- Accorder à une créature un bonus inné de +1 à l'une de ses caractéristiques. Deux à cinq souhaits lancés à la suite peuvent ainsi octroyer un bonus inné allant de +2 à +5 (+2 avec deux souhaits, +3 avec trois, etc.). Ces bonus étant instantanés, il est impossible de les dissiper.

Note. Aucun bonus inné ne peut dépasser +5 pour une valeur de caractéristique donnée et ce type de bonus n'est pas cumulatif (si une caractéristique bénéficie de plusieurs bonus innés différents seul le plus important est pris en compte).

- Soigner les blessures et les maladies. Un souhait permet de soigner une créature par niveau de lanceur de sorts. Elles doivent toutes être guéries du même mal (le personnage pourra ainsi soigner

toutes les blessures de son groupe ou tous ses compagnons empoisonnés, mais pas les deux en même temps).

- **Ramener les morts à la vie.** Un souhait peut faire office de résurrection pour la créature choisie. Le personnage peut ainsi faire revivre un individu dont le corps a été détruit mais cela lui coûte deux souhaits : un pour reconstituer la dépouille et un autre pour lui redonner vie. Un souhait n'empêche pas un personnage ressuscité de recevoir un niveau négatif.
- **Transporter des voyageurs.** Un souhait permet d'emmener une créature par niveau de lanceur de sorts et de la faire réapparaître dans n'importe quel plan, en un point choisi par le personnage, quelles que soient les conditions du lieu d'arrivée. Une cible qui refuse d'être transportée ainsi a droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant).
- **Changer le cours des événements.** Un souhait peut modifier le passé récent : il permet de relancer un jet de dés effectué lors du dernier round (ce qui inclut le tour de jeu précédent du personnage lui-même). La trame de la réalité se modifie de manière à se conformer au nouveau résultat. Par exemple, le souhait peut annuler un jet de sauvegarde réussi de l'adversaire, un coup critique, un jet de sauvegarde raté d'un compagnon, etc. Le nouveau jet de dés peut être aussi mauvais, voire pire, que le premier. Si la cible ne souhaite pas être affectée, elle peut échapper à ce sort en réussissant un jet de Volonté (ou en appliquant sa résistance à la magie, le cas échéant).

Le lanceur de sorts peut essayer d'obtenir des résultats plus puissants que ceux présentés ci-dessus mais c'est une tentative extrêmement hasardeuse car le souhait risque alors de se retourner contre lui (il peut pervertir les intentions du personnage en lui accordant littéralement ce que celui-ci a demandé, même si ce n'était pas ce qu'il souhaitait vraiment, ou en n'exaucant le souhait qu'à moitié, au choix du MJ).

Les sorts reproduits grâce à souhait s'accompagnent normalement d'un jet de sauvegarde et/ou de résistance à la magie, mais leur DD est le même que celui d'un sort du 9e niveau.

Quand un souhait reproduit un sort nécessitant une composante matérielle coûtant plus de 10 000 po, le lanceur de sorts doit fournir cette composante (en plus du diamant valant 25 000 po utilisé pour lancer le souhait).

===Mythique===

Lorsque le souhait mythique est utilisé pour reproduire un sort, le personnage peut reproduire un sort mythique qu'il connaît (si c'est un lanceur de sorts spontanés) ou qu'il a préparé (si c'est un lanceur de sorts préparés). S'il ne connaît pas ou n'a pas préparé le sort mythique en question, il peut dépenser une deuxième utilisation de pouvoir mythique pour reproduire la version mythique du sort désiré. Le personnage peut également produire l'un des effets suivants qui modifient ou remplacent les effets indiqués dans la description du sort de souhait non-mythique : *S'il utilise le souhait mythique pour soigner les blessures et les affections, le personnage peut dépenser un nombre d'utilisations de pouvoir mythique égal au nombre d'afflictions supplémentaires qu'il souhaite soigner. Cela s'applique aux afflictions supplémentaires de toutes les créatures affectées. *S'il utilise le souhait mythique pour ramener un mort à la vie, il peut dépenser une deuxième utilisation de pouvoir mythique pour annuler le niveau négatif infligé à la cible par la résurrection. **Changer le cours des événements.** En dépensant une deuxième utilisation de pouvoir mythique, le personnage peut lancer un souhait mythique par une action immédiate avant de lancer un d20, ce qui lui permet de choisir le résultat du jet de dé.