

CONVOCATION D'INSECTES



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Conjuration*

Portée : 30 mètres Durée : 1 round / niveau

Zone d'effet : 1 créature

Ce sort attire une nuée ou un essaim d'insectes normaux qui attaquent les ennemis du prêtre. Ces insectes sont des insectes volants dans 70% des cas (abeilles, moustiques, frelons ou guêpes), ou des insectes rampants dans les 30% de cas restants (fourmis qui mordent ou perce-oreilles). Dès que le sort est lancé, une nuée d'insectes volants ou un essaim d'insectes rampants fait son apparition, se rassemblent en un point choisi par le prêtre et attaquent toute créature que leur désigne celui-ci.

La créature attaquée subit 2 points de dégâts si elle ne fait rien d'autre que tenter de fuir ou de repousser les insectes pendant qu'elle est attaquée ; sinon, elle subit 4 points de dégâts. Si elle choisit d'ignorer les insectes, elle se bat avec une pénalité de -2 sur ses jets d'attaque et

Sphère(s) : *Animale*

de +2 sur sa CA. Si elle tente de lancer un sort, le MDJ doit effectuer un jet d'initiative pour les insectes, afin de déterminer si ceux-ci lui causent des dégâts avant le lancement du sort. Si tel est le cas, sa concentration est brisée et son sort perdu.

Les insectes se dispersent et le sort prend fin si la victime pénètre dans une zone envahie par la fumée ou les flammes. La victime peut également tenter de semer les insectes en s'enfuyant, ou de leur échapper en plongeant dans une quantité d'eau suffisante. Dans ces deux derniers cas, le prêtre peut alors renvoyer les insectes sur une autre victime ; mais l'essaim mettra un round entier à abandonner une victime pour se jeter sur une autre. Les insectes rampants ne peuvent parcourir que 3 mètres

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

par round (vitesse maximale sur sol lisse) ; les insectes volants, 18 mètres. Le prêtre doit se concentrer pour maintenir l'essaim ; celui-ci se dissipe s'il bouge ou est perturbé.

Si le prêtre se trouve dans un souterrain, il est possible qu'il attire 1d4 fourmis géantes grâce à ce sort ; mais cette possibilité ne se monte qu'à 30%, à moins qu'il n'y ait des fourmis géantes à proximité. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau. Les composantes matérielles requises sont le symbole sacré du prêtre, un pétale de fleur et un peu de boue ou d'argile humide.

APPEL DE LA FOUDRE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération*

Portée : 360 mètres Durée : 1 tour / niveau

Zone d'effet : rayon de 3 m

Le lancement de ce sort nécessite la présence proche d'une tempête quelconque - averse, nuage et vent, temps orageux, voire tornade (ou même tourbillon formé par un djinn ou un élémentaire d'air de 7 dés de vie minimum). Grâce à ce sort, le prêtre peut attirer des éclairs au rythme d'un par tour. Il n'est pas obligé de le faire immédiatement après son incantation ; il peut effectuer d'autres actions, et même lancer d'autres sorts entre-temps. Néanmoins, il doit se tenir immobile et se concentrer pendant un round entier chaque fois qu'il veut attirer un éclair. La durée de ce sort est d'un tour par niveau d'expérience du prêtre. Chaque éclair inflige 2d8 points de dégâts électriques, plus 1d8 points par niveau d'expérience du prêtre. Ainsi, un prêtre de 4e niveau peut attirer un éclair produisant 6d8 points de dégâts (2d8+4d8).

Sphère(s) : *Climat*

L'éclair descend à la verticale vers l'endroit choisi par le prêtre, à une distance maximale de 360 mètres de ce dernier. Toute créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres de l'éclair ou de son point d'atterrissage encaisse la totalité des dégâts indiqués ci-dessus à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (auquel cas elle n'en encaisse que la moitié).

Ce sort nécessitant la présence de certaines conditions météorologiques à proximité, il ne peut être lancé qu'en extérieur. Il ne fonctionne pas sous terre ou sous l'eau.

Élément(s) : *V, S*

Temps d'incantation : 1 tour

Jet de sauvegarde : 1/2

CRÉATION DE NOURRITURE ET D'EAU



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération*

Portée : 10 mètres

Durée : spéciale

Zone d'effet : 27 m³ / niveau

En utilisant ce sort, le prêtre peut faire apparaître de l'eau et de la nourriture. Les aliments ainsi créés sont très nourrissants mais un peu fades ; chaque tranche de 27 dm³ (30 x 30 x 30 cm) permet de rassasier trois créatures de taille humaine ou une créature de la taille d'un cheval pour une journée entière. La nourriture pourrit et devient impropre à la consommation en l'espace de 24 heures, bien qu'elle puisse être de nouveau rendue mangeable grâce à un sort de purification de la nourriture et de l'eau. L'eau créée à l'aide de ce sort est de nature identique à celle du sort de 1er niveau création d'eau. Le prêtre peut créer 27 dm³ d'eau ou de nourriture par niveau d'expérience possédé ; par exemple, un prêtre de 5e niveau peut créer 135 dm³ d'eau et autant de nourriture.

Sphère(s) : *Création*

Élément(s) : *V, S*

Temps d'incantation : 1 tour

Jet de sauvegarde : aucun

IMMOBILISATION DES ANIMAUX



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Enchantement / Charme*

Portée : 10 mètres Durée : 2 rounds/niveau

Zone d'effet : 1-4 animaux dans un cube de 12m d'arête

Grâce à ce sort, le prêtre peut immobiliser de un à quatre animaux normaux : mammifères, oiseaux ou reptiles!, y compris dans leurs versions géantes ; mais pas de monstres tels que centaures, gorgones, harpies, nagas, etc. L'immobilisation dure deux rounds par niveau d'expérience du prêtre. Ce dernier décide du nombre d'animaux qu'il veut affecter, sachant que plus ce nombre est grand, plus chaque animal a de chances de réussir son jet de sauvegarde. Si le prêtre n'affecte qu'un animal, celui-ci effectue son jet de sauvegarde avec une pénalité de -4 ; s'il en affecte deux, chacun subit une pénalité de -2 sur son jet ; s'il en affecte quatre, chacun a droit à un jet normal.

Le prêtre peut affecter un poids corporel maximal de 200 kilos (50 kilos pour les

Sphère(s) : *Animale*

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : *annule*

non-mammifères) par animal et par niveau d'expérience possédé — par exemple, un prêtre de 8e niveau peut affecter jusqu'à quatre mammifères de 1,6 tonne chacun, ou quatre oiseaux ou reptiles de 400 kilos chacun.

PRIÈRE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Conjuration*

Portée : 0 Durée : 1 round/niveau

Zone d'effet : rayon de 18 m

Grâce à ce sort, le prêtre peut attirer les faveurs du ciel sur son groupe tout en causant du tort à ses ennemis. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet au moment où il termine son incantation sont affectées pour toute la durée du sort. Ses alliés gagnent un bonus de +1 sur leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, tandis que tous ses ennemis subissent une pénalité de -1 aux mêmes jets. Contrairement au sort de cantique, le prêtre peut se livrer à d'autres activités une fois son incantation finie. Si un prêtre de même religion (et pas seulement de même alignement) entonne un cantique en même temps que le prêtre lance son sort de prière, le bonus passe à +2 pour les amis du prêtre et à -2 pour ses ennemis tant que les deux sorts fonctionnent simultanément.

Sphère(s) : *Combat*

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : *aucun*

Le prêtre a besoin d'un symbole sacré en argent, d'un chapelet ou d'un autre objet religieux de ce type pour lancer ce sort.

RESPIRATION AQUATIQUE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération*

Portée : contact Durée : 1 heure/niveau

Zone d'effet : *spéciale*

Le récipiendaire de ce sort est capable de respirer librement sous l'eau pendant toute sa durée. Le prêtre peut affecter plusieurs créatures avec un seul sort de respiration aquatique ; dans ce cas la durée est divisée par le nombre de créatures touchées. Ainsi, un prêtre de 8e niveau peut lancer ce sort sur deux créatures pour une durée de quatre heures, sur quatre créatures pour une durée de deux heures, sur huit créatures pour une durée d'une heure, etc.

L'inverse de ce sort, respiration aérienne, permet à des créatures aquatiques de survivre confortablement dans l'atmosphère pendant une durée équivalente. Notez qu'aucune des deux versions de ce sort n'empêche les créatures de continuer à respirer dans leur milieu naturel.

Sphère(s) : *Combat*

Élément(s) : *V, S*

Temps d'incantation : 6
Jet de sauvegarde : *aucun*

COMMUNICATION AVEC LES MORTS



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Nécromancie*

Portée : 1

Durée : *spéciale*

Sphère(s) : *Divination, Nécromancie*

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de sauvegarde : *spécial*

Zone d'effet : *1 créature*

Grâce à ce sort, le prêtre peut poser plusieurs questions à une créature morte depuis un certain laps de temps, et obtenir que cette dernière lui réponde dans la limite de ses connaissances. Pour cela, il doit être capable de parler une des langues utilisées par la créature de son vivant. Le temps écoulé depuis la mort de la créature est un facteur très important ; seuls les prêtres de haut niveau peuvent converser avec des créatures mortes depuis longtemps. Le nombre de réponses données et le laps de temps disponible pour poser des questions dépendent eux aussi du niveau d'expérience du prêtre. Même si ce dernier réussit à lancer son sort, la plupart des créatures mortes se montrent assez évasives lorsqu'on les questionne. Elles donnent des réponses brèves et souvent énigmatiques, et tendent à interpréter les questions du prêtre au

piéd de la lettre.

Toute créature morte d'un alignement différent de celui du prêtre ou ayant possédé de son vivant plus de dés de vie qu'il ne possède de niveaux d'expérience a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle le réussit, elle peut refuser de répondre à ses questions, ce qui met fin au sort. Le MDJ peut décréter qu'un prêtre donné ne peut lancer ce sort sur une créature donnée

qu'une fois par semaine maximum.

Pour lancer ce sort, le prêtre a besoin de son symbole sacré et d'encens en train de brûler ; ainsi bien sûr que du corps, d'un morceau du corps ou des restes de la créature à interroger. Ces derniers ne disparaissent pas à l'expiration du sort. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Niveau du prêtre	Temps max. depuis la mort	Durée de l'interrogatoire	Nombre de questions
1-6	1 semaine	1 round	2
7-8	1 mois	3 rounds	3
9-12	1 an	1 tour	4
13-15	10 ans	2 tours	5
16-20	100 ans	3 tours	6
21 et +	1000 ans	1 heure	7

LOCALISATION D'UN OBJET



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Divination*

Portée : 60 m + 10 m /niveau

Durée : 1 round /niveau

Zone d'effet : *1 objet*

Ce sort permet de localiser un objet connu ou familier. Le prêtre lance le sort, pivote lentement sur lui-même et sent lorsqu'il fait face à la direction dans laquelle se trouve l'objet, à condition que celui-ci soit dans la zone d'effet du sort (110 mètres pour un prêtre de 5e niveau, 120 mètres pour un prêtre de 6e niveau, etc.). Ce sort permet de localiser des objets tels que bijoux, meubles, outils, armes ou même échelle ou escalier. Notez que pour tenter de localiser un objet spécifique (une couronne, par exemple), le prêtre doit en posséder une image mentale précise ; si son image diffère trop de la réalité, le sort ne fonctionne pas. Ce sort ne permet pas de localiser des objets uniques inconnus du prêtre. Il est bloqué par le plomb.

Sphère(s) : *Divination*

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : *1 tour*
Jet de sauvegarde : *aucun*

La composante matérielle est un aimant.

L'inverse de ce sort, dissimulation d'un objet, empêche qu'un objet puisse être localisé au moyen d'un sort, d'une boule de cristal ou de tout autre moyen similaire pendant huit heures.

Aucune des deux versions de ce sort ne peut affecter de créatures vivantes.

ANIMATION DES MORTS



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Nécromancie*

Portée : 10 mètres

Durée : *permanente*

Sphère(s) : *Nécromancie*

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : *1 round*
Jet de sauvegarde : *aucun*

Zone d'effet : *spéciale*

Ce sort permet de créer des morts-vivants inférieurs (squelettes ou zombies) à partir des os ou des corps d'humains, de demi-humains ou d'humanoïdes morts. Il anime les restes de ces personnes et les fait obéir aux ordres verbaux du prêtre, quelle que soit la façon dont ils communiquaient de leur vivant. Les squelettes et les zombies peuvent suivre le prêtre, rester dans un endroit et attaquer toute créature (ou un type de créature déterminée) qui y pénètre, etc. Ils restent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits en combat ou repoussés ; mais le sort lui-même ne peut être dissipé.

Le prêtre peut animer un squelette ou un zombie par niveau d'expérience possédé. S'il anime des créatures possédant plus de 1 dé de vie, il peut en animer pour un nombre maximal de

dés de vie égal à son niveau d'expérience. Les squelettes possèdent les dés de vie de la créature originelle, tandis que les zombies possèdent 1 dé de vie de plus. Ainsi, un prêtre de 12e niveau peut animer 12 squelettes (ou 6 zombies) nains, 4 zombies gnolls, ou un zombie géant de feu. Notez que ceci se base sur la norme de dés de vie raciale ; un aventurier de haut niveau ne peut être animé que sous forme de squelette ou de zombie à 1 ou 2 dés de vie, et ne conserve aucune de ses capacités de race ou de classe. Au lieu d'animer des personnes ou des monstres, le prêtre peut animer deux petits squelettes animaux (1—1 dé de vie ou moins) par niveau d'expérience possédé.

Le lancement de ce sort requiert une goutte de sang, un morceau de chair du type de

créature à animer et une pincée de poudre d'os ou une écharde d'os. Il ne s'agit pas d'un acte bon, et seuls les prêtres maléfiques le réitèrent souvent.

ARBRE



PMDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération*

Portée : 0

Durée : 6 tours /niveau

Sphère(s) : *Végétale*

Élément(s) : *V,S,M*

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : *aucun*

Zone d'effet : *le jeteur de sorts*

Grâce à ce sort, le prêtre peut prendre la forme d'un petit arbre ou d'un buisson vivant, ou celle d'un grand tronc d'arbre mort sur lequel il ne reste que quelques branches. Bien que même un examen minutieux ne puisse permettre de découvrir sa véritable nature, et bien qu'il soit au regard de la plupart des choses un véritable arbre, le prêtre peut observer ce qui se passe autour de lui comme s'il était dans sa forme normale. Sa CA et ses points de vie restent les mêmes. Il peut dissiper le sort à tout moment, ce qui lui fait reprendre sa véritable forme instantanément et lui permet d'agir aussitôt au maximum de ses capacités (lancement de sorts y compris). Notez que tous ses vêtements et son équipement se transforment avec lui.

Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du prêtre et une brindille d'arbre.

CLAIR D'ÉTOILES



PMDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Invocation /Évocation, Illusion /Fantasme*

Portée : 10 m /niveau

Durée : 1 tour/niveau

Sphère(s) : *Solaire*

Élément(s) : *V,S,M*

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : *aucun*

Zone d'effet : *carré de 3 m de côté /niveau*

Ce sort permet au prêtre d'illuminer un endroit comme si celui-ci était exposé à un ciel clair rempli d'étoiles. À l'intérieur de la zone, les portées de vision sont les mêmes que par une nuit de pleine lune : on peut discerner un mouvement à 100 mètres et une créature immobile à 50 mètres, effectuer une identification générale à 30 mètres et une identification individuelle à 10 mètres. Ce sort produit des ombres appropriées et n'a aucun effet sur l'infravision. La zone d'effet semble effectivement se trouver sous un ciel étoilé ; mais toute personne refusant de croire à cette illusion peut s'apercevoir que les "étoiles" sont en réalité des lumières évoquées. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Les composantes matérielles sont plusieurs tiges d'aster et plusieurs baies de cenelle.

COLLET



PMDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Enchantement /Charme*

Portée : *contact*

Durée : *jusqu'au déclenchement*

Sphère(s) : *Végétale*

Élément(s) : *V,S,M*

Temps d'incantation : 3 rounds

Jet de sauvegarde : *aucun*

Zone d'effet : *60 cm de diamètre + 3 cm /niveau*

Ce sort permet au prêtre de rendre un collet indétectable à 90% sans aide magique. Le collet peut être fabriqué avec une liane souple, une lanière de cuir ou une corde. Lorsque le sort est lancé dessus, le collet se fond dans son environnement. L'une de ses extrémités forme une boucle qui se resserre autour d'une ou plusieurs pattes de toute créature qui pénètre dans le cercle ainsi formé (notez qu'il est également possible d'enserrer la tête d'un ver ou d'un serpent).

le collet, infligeant 1d6 points de dégâts à cette dernière et la soulevant du sol par les membres liés (ou l'étranglant si elle a passé la tête dans la boucle). Si le prêtre ne dispose pas d'un arbre convenable, le collet se resserre autour des membres de la créature prise au piège puis s'enroule autour de tout son corps, sans lui causer de dégâts mais en l'immobilisant complètement. Sous l'eau, le collet s'enroule autour de son point d'ancrage. Il est magique, si bien que pendant la première heure suivant le lancement du sort, il ne peut être desserré que par quelqu'un possédant la force d'un géant des nuages (23) au minimum. Chaque heure suivante, il perd un peu de sa magie et la Force nécessaire pour le desserrer baisse de 1 point (22 au bout de deux heures, 21 au bout de trois heures, etc.). Au bout de 6 heures, une Force

de 18 suffit à le desserrer. Au bout de 12 heures, le collet perd toutes ses propriétés magiques et s'ouvre, libérant la créature prise au piège. Il peut être tranché à l'aide de n'importe quelle arme magique, ou de n'importe quelle arme tranchante bénéficiant d'un bonus d'attaque de +2 au moins (bonus de Force, par exemple).

Le prêtre doit entortiller dans son collet une peau de serpent et un peu de moelle d'un animal très fort ; ceci mis à part, il n'a besoin que de son symbole sacré pour incanter ce sort.

Si le prêtre dispose d'un arbre à la fois souple et résistant à proximité de l'endroit où il veut poser son collet, il peut y attacher ce dernier. Dans ce cas, la magie du sort fait plier l'arbre et le redresse lorsqu'une créature est prise dans

CROISSANCE D'ÉPINES



PMDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération, Enchantement / Charme*

Portée : 60 mètres

Durée : 3d4 tours + 1 tour /niveau

Zone d'effet : carré de 3 m de côté /niveau

Ce sort peut être utilisé en tout endroit où l'on trouve une végétation de taille ou de densité modérée. Lorsque le prêtre le lance, la végétation qui couvre le sol devient très dure et se couvre d'épines. À l'œil nu, elle ne semble pas changer ; pourtant c'est comme si le sol était recouvert de chausse-trapes. Dans les endroits où le sol est nu ou couvert de crevasses, ce sont les racines et les radicelles qui jaillissent du sol. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent 2d4 points de dégâts par tranche de 3 mètres parcourus à l'intérieur. De plus, elles doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elles le ratent, leur vitesse de déplacement tombe au 1/3 de la normale (sans jamais pouvoir être inférieure à 1). Cette pénalité dure 24 heures ;

Sphère(s) : *Végétale*

après quoi les créatures affectées retrouvent leur vitesse normale.

Le seul moyen de détecter qu'une zone est sous l'effet de ce sort est d'utiliser un sort de vision véritable ou de détection (des pièges, des collets et des fosses, etc.), ou une autre aide magique similaire ; faute de quoi, les victimes ne s'en rendent compte qu'après y avoir pénétré et commencé à y subir des dégâts. Et même alors, elles ne peuvent déterminer l'étendue de la zone dangereuse sans moyen de détection magique.

Les composantes de ce sort sont le symbole sacré du prêtre et soit sept épines acérées, soit sept brindilles taillées en pointe.

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : *aucun*

CROISSANCE VÉGÉTALE



PMDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération*

Portée : 160 mètres

Durée : *permanente*

Zone d'effet : *spécial*

Ce sort peut être utilisé de deux façons différentes. La première fait pousser et s'enchevêtrer la végétation normale ; si bien que celle-ci se met à former un bosquet ou une jungle à travers laquelle les créatures ne peuvent se frayer un chemin qu'à une vitesse de 3 mètres par round (ou 6 mètres pour des créatures de taille G ou supérieure). Pour que ce sort fonctionne, la zone d'effet doit contenir des buissons et des arbres. Les ronces, les buissons, les plantes, les lianes, les racines, les arbustes, les mauvaises herbes, les arbres, les vignes et les pousses épaississent, grandissent et s'entremêlent au point de former une barrière végétale. La zone d'effet est un carré de 6 mètres de côté par niveau d'expérience du prêtre ; celui-ci peut lui donner n'importe quelle forme carrée ou

Sphère(s) : *Végétale*

rectangulaire. Par exemple, un prêtre de 8e niveau peut affecter un carré de 48 x 48 mètres, soit 2304 m², ou encore un rectangle de 96 x 24 mètres, de 192 x 12 mètres, etc. Ce n'est pas tant la croissance en hauteur de chaque plante qui est affectée, que sa croissance en épaisseur. Les effets du sort persistent dans la zone jusqu'à ce que quelqu'un taille la végétation, y mette le feu ou emploie une dissipation de la magie ou autre sort similaire.

La seconde version de ce sort affecte une zone de 2,25 km² (1,5 km de côté). Le MD effectue en secret un jet de sauvegarde basé sur le niveau d'expérience du prêtre pour voir si le sort prend effet. Si tel est le cas, les plantes de la zone deviennent plus vigoureuses, se mettent à

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : *spécial*

donner plus de fruits ou d'épis, ce qui augmente la quantité produite de 20 à 50% [(1d4 + 1) x 10%] par rapport à une récolte normale. Ce sort ne protège pas les plantes contre les catastrophes naturelles telles qu'inondations, incendies ou insectes, bien qu'il leur permette d'y résister mieux que des plantes normales. Cet effet ne dure que pendant un cycle de vie d'une saison, la "mort" hivernale marquant la fin d'un cycle de vie même pour le plus robuste des arbres. Dans beaucoup de communautés fermières, on lance ce sort au moment des semailles ; c'est un rituel qui fait partie intégrante des festivités de printemps.

DÉLIVRANCE DE LA MALÉDICTION



PMDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Abjuration*

Portée : contact

Durée : *permanente*

Zone d'effet : *spéciale*

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre peut annuler une malédiction — que celle-ci affecte un objet, une personne ou se manifeste sous la forme d'une présence indésirable. Notez que ce sort ne peut pas affecter un bouclier, une arme ou une armure maudite ; par contre, il peut permettre à la personne qui en est affligée de s'en débarrasser. Il se peut que certaines malédictions spéciales résistent à ce sort, ou ne puissent être contrées que par un prêtre d'un certain niveau. Un prêtre de 12e niveau et plus peut guérir la lycanthropie à l'aide de ce sort, en le lançant sur la forme animale de la personne affectée. Celle-ci a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; si elle le réussit, le sort échoue et le prêtre doit attendre de monter de niveau pour pouvoir retenter l'expérience sur elle.

Sphère(s) : *Protection*

L'inverse de ce sort n'est pas permanent : une malédiction ne dure qu'un tour par niveau d'expérience du prêtre qui la lance. Elle provoque l'un des effets suivants (lancez un dé de pourcentage) :

Jet de d100

1-50

Résultat

Baisse l'une des caractéristiques de la victime jusqu'à 3 (le MD détermine laquelle au hasard)

51-75

Fait subir à la victime une pénalité de -4 sur ses jets d'attaque et de sauvegarde

76-00

Donne à la victime 50% de chances par tour de laisser tomber ce qu'elle tient dans les mains (ou de ne rien faire si elle n'utilise ni arme ni ustensile).

Élément(s) : *V, S*

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : *spécial*

Un prêtre peut inventer sa propre malédiction ; dans ce cas, le MD devra veiller à ce que celle-ci soit d'une puissance similaire à celle des exemples présentés. La victime d'une malédiction doit être touchée ; elle a droit à un jet de sauvegarde et si elle le réussit, la malédiction est annulée. Une malédiction ne peut pas être magiquement dissipée.

DÉLIVRANCE DE LA PARALYSIE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Abjuration*

Portée : 10 m /niveau

Durée : *permanente*

Zone d'effet : 1d4 créature dans un cube de 6 m d'arête

En utilisant ce sort, le prêtre peut libérer une ou plusieurs créatures d'une paralysie ou d'un effet magique approchant (toucher d'une goule, sorts d'immobilisation ou de lenteur, etc.). S'il le lance sur une créature, celle-ci est immédiatement libérée. S'il le lance sur deux créatures, chacune a droit à un second jet de sauvegarde contre l'effet de paralysie, avec un bonus de +4. S'il le lance sur trois ou quatre créatures, chacune d'elles a droit à un second jet avec un bonus de +2. Pour que le sort fonctionne, le prêtre ne doit être séparé des créatures à libérer par aucun obstacle.

Élément(s) : *V, S*

Sphère(s) : *Nécromancie, Protection*

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : *aucun*

DISSIPATION DE LA MAGIE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Abjuration*

Portée : 60 m

Durée : *spéciale*

Zone d'effet : cube de 9 m d'arête ou 1 objet

Lorsqu'un prêtre lance ce sort, il a une chance de neutraliser ou d'annuler la magie avec laquelle il entre en contact, de la façon suivante.

Tout d'abord, il annule tous les sorts et les effets de pouvoirs (d'objets ou de créatures) lancés sur des objets ou des créatures. Ensuite, il empêche le lancement ou l'utilisation de ces sorts ou pouvoirs à l'instant où il est lancé. Enfin, il détruit les potions magiques (traitées comme des objets de 12e niveau en ce qui concerne leur résistance). Chaque potion ou effet magique dans la zone d'effet a droit à un jet pour éviter d'être dissipé. Le prêtre peut toujours dissiper ses propres effets magiques ; pour les autres, sa chance de réussite dépend de la différence de niveau entre lui et la personne ou créature à l'origine de l'effet. La chance de base est de 11 ou plus sur 1d20. Si le prêtre est d'un niveau supérieur à celui du créateur de l'effet, la différence entre leurs niveaux respectifs vient se soustraire au résultat à obtenir sur le d20 ; s'il est d'un niveau inférieur, la différence vient s'ajouter au résultat à obtenir. Un résultat de 20 indique toujours une réussite et un résultat de 1, un échec. Ainsi, si le niveau d'expérience du prêtre est supérieur de 10 ou plus au niveau du créateur de l'effet, seul un résultat de 1 peut l'empêcher de réussir à dissiper ce dernier.

Sphère(s) : *Protection*

Élément(s) : *V, S*

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : *aucun*

Un sort de dissipation de la magie ne peut pas affecter un objet spécialement enchanté : parchemin, anneau, bâton, sceptre, baguette, objet divers, arme, bouclier ou armure, sauf s'il est lancé directement dessus. Dans ce cas, l'objet ne fonctionne pas pendant 1d4 rounds. Un objet possédé et porté par une créature bénéficie des jets de sauvegarde de cette dernière contre la dissipation, un objet abandonné est automatiquement rendu inopérant par l'utilisation de ce sort. Une interface extradimensionnelle (sac sans fond, par exemple) rendue inopérante est temporairement fermée. Notez bien que les propriétés

physiques de l'objet restent inchangées : une épée magique inopérante reste une épée et peut frapper et causer des dégâts comme une épée non magique de même type.

Les artefacts et les reliques ne peuvent pas être affectés par ce sort, mais certains de leurs pouvoirs peuvent l'être (à l'appréciation du MJ). Notez que ce sort peut être très efficace si on l'utilise contre des créatures charmées ou magiquement manipulées. Certains sorts ou effets ne peuvent être dissipés ; cela est précisé dans leur description individuelle.

Source de l'effet

Jeteur du sort

Autre jeteur de sort /pouvoir inné

Baguette

Bâton

Potion

Autre

Artefact

* Si lancé directement sur l'objet, celui-ci cesse de fonctionner pendant 1d4 rounds.

Résiste comme

Ne résiste pas

Niveau /DV du jeteur de sorts

6e niveau

8e niveau

12e niveau

12e niveau, sauf exception

Au choix du MJ

Résultat de la dissipation

Dissipation automatique

Effet annulé

Effet annulé*

Effet annulé*

Potion détruite

Effet annulé*

Au choix du MJ

FAÇONNAGE DE LA PIERRE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération*

Portée : *contact*

Durée : *permanente*

Zone d'effet : 243 dm³ + 27 dm³ /niveau

Grâce à ce sort le prêtre peut modeler une pierre déjà existante pour lui donner la forme de son choix. Il peut par exemple en faire une arme de pierre, une trappe piégée, une idole, etc. Ce sort peut également lui permettre de remodeler une porte de pierre de façon à s'échapper de la pièce sur laquelle elle donne, à condition que le volume de pierre à remodeler soit situé tout entier dans les limites de la zone d'effet. Le prêtre peut créer des portes et des coffres de pierre à l'aide de ce sort, mais les objets obtenus sont assez grossiers et dépourvus de détails. Si leur construction implique trop de petites pièces, il y a 30% de chances que le sort ne fonctionne pas.

La composante matérielle de ce sort est une boule d'argile molle que le prêtre doit modeler pour lui donner la forme approximative

Sphère(s) : *Élémentaire (Terre)*

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : *aucun*

de l'objet qu'il veut créer, et avec laquelle il doit ensuite toucher la pierre au moment de l'incantation.

FUSION DANS LA PIERRE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération*

Portée : 0 Durée : 1d8 rounds + 8 rounds

Zone d'effet : le jeteur de sorts

Ce sort permet au prêtre de fondre son corps et jusqu'à 50 kg d'équipement (à l'exclusion de toute autre créature vivante) dans un unique bloc de pierre assez large pour que son corps puisse y tenir dans chacune des dimensions. Si cette condition n'est pas remplie, le sort ne fonctionne pas.

Pendant qu'il est à l'intérieur de la pierre, le prêtre est en contact avec la surface de celle-ci, et reste conscient du passage du temps. Par contre, il ne peut ni voir ni entendre ce qui se passe à l'extérieur de la pierre. Les dégâts physiques mineurs subis par cette dernière ne l'affectent pas ; mais si la pierre est partiellement détruite de sorte qu'il ne peut plus tenir à l'intérieur, il s'en voit éjecté et subit 4d8 points de dégâts. La destruction totale de la

Sphère(s) : *Élémentaire (Terre)*

pierre expulse le prêtre et le tue immédiatement s'il rate son jet de sauvegarde contre les sorts.

Ce sort dure pendant 1d8+8 rounds ; le MD effectue le jet en secret et n'en dévoile pas le résultat. Le prêtre peut ressortir de la pierre par là où il y était rentré à tout moment avant l'expiration du sort. À l'expiration du sort, ou si quelqu'un lance une dissipation de la magie sur la pierre, le prêtre est violemment expulsé et subit 4d8 points de dégâts.

Voici les sorts susceptibles de causer des dégâts au prêtre s'ils sont lancés sur la pierre dans laquelle il se trouve : transmutation de la pierre en chair l'expulse et lui inflige 4d8 points de dégâts, façonnage de la pierre ne l'expulse pas mais lui inflige 4d4 points de dégâts,

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : aucun

transmutation de la pierre en boue l'expulse et le tue immédiatement à moins qu'il ne réussisse un jet de sauvegarde contre les sorts, et passe-murailles l'expulse sans lui causer de dégâts.

GLYPHE DE GARDE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Abjuration, Invocation / Évocation*

Portée : toucher

Durée : jusqu'à déchargement

Zone d'effet : spéciale

Un glyphe de garde est une puissante inscription magique destinée à empêcher des intrus de pénétrer dans une zone ou de franchir une porte ou un passage donné. Il peut par exemple protéger un pont, un portail ou la serrure d'un coffre.

Le prêtre doit définir les conditions de déclenchement du glyphe ; généralement, toute créature violant la zone protégée sans prononcer le nom du glyphe est sujette aux effets de celui-ci. Si elle réussit un jet de sauvegarde contre les sorts, elle peut n'encaisser que la moitié des dégâts. Le glyphe peut se déclencher en fonction de caractéristiques physiques des intrus (type, taille et poids, par exemple), en fonction de leur alignement (bon ou mauvais) ou encore de leur religion. Par contre, il ne peut pas prendre en compte des paramètres tels que classe, nombre de dés de vie ou niveau. On ne peut pas placer plusieurs glyphes dans

Sphère(s) : *Garde*

la même zone ; mais si une commode a trois tiroirs, il est possible de placer un glyphe sur chacun d'entre eux. Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre trace des lignes faiblement phosphorescentes autour du symbole de garde ; cela lui prend un round par tranche de 0,5 m² à protéger. Il peut affecter une zone carrée dont les côtés mesurent le tiers de son niveau en mètres, ou toute variation de forme autre qu'un carré dont la surface reste identique. Ainsi, un prêtre de 6e niveau peut placer un glyphe sur un carré de 2 x 2 mètres, un rectangle de 1 x 4 mètres, une bande de 0,5 x 8 mètres, un ruban de 0,2 x 20 mètres, etc. Lorsque l'incantation prend fin, le signe et les lignes autour deviennent invisibles.

Le prêtre trace son glyphe avec de l'encens, sur lequel il doit répandre de la poudre de diamant d'une valeur minimale de 5 000 po si la zone à protéger mesure plus de 5 m² (pour un prêtre de 7e niveau ou plus).

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : spécial

Jet de sauvegarde : spécial

Voici quelques exemples des effets de glyphes typiques : 1d4 points de dégâts électriques par niveau du prêtre, explosion provoquant le même nombre de points de dégâts de feu, paralysie, cécité ou de surdité, etc. Le MD peut autoriser le prêtre à utiliser n'importe quel sort offensif comme glyphe, à condition qu'il soit de niveau suffisant pour le lancer. Un jet de sauvegarde réussi permet soit de réduire les dégâts de moitié, soit de les annuler — suivant leur nature. On ne peut pas affecter ou passer outre un glyphe au moyen d'une scrutation physique ou magique ; par contre, il est possible de le dissiper magiquement. Les voleurs de haut niveau peuvent réussir à passer outre en utilisant leur capacité de trouver/désamorcer les pièges.

Le MD peut limiter les prêtres à certains glyphes en fonction de leur religion, ou les autoriser à en découvrir de nouveaux en utilisant les règles de recherche magique.

GUÉRISON DE LA CÉCITÉ ET SURDITÉ



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Abjuration*

Portée : contact

Durée : permanente

Zone d'effet : 1 créature

Le prêtre peut guérir en touchant une créature affligée de surdité ou de cécité. Néanmoins, ce sort ne permet pas de réparer des organes visuels ou auditifs ayant été endommagés par une blessure ou une maladie.

L'inverse de ce sort, cécité ou surdité, ne prend effet que si le prêtre réussit un jet d'attaque pour toucher sa victime. Si cette dernière réussit son jet de sauvegarde, elle ne subit aucun effet. Si elle le rate, elle se retrouve magiquement aveugle ou sourde, sans que cela endommage ses organes pour autant.

Une créature sourde ne peut réagir qu'à ce qu'elle voit ou sent ; elle subit une pénalité de -1 sur ses jets de surprise, de +1 sur ses jets d'initiative et elle a 20% de chances de

Sphère(s) : *Nécromancie*

rater le lancement des sorts qui possèdent des composantes verbales. Une créature aveugle subit une pénalité de -4 sur ses jets d'attaque, de +4 sur sa CA et de +2 sur ses jets d'initiative.

Élément(s) : *V, S*

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : spécial

GUÉRISON DES MALADIES



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Abjuration*

Portée : *contact*

Durée : *permanente*

Zone d'effet : *1 créature*

Ce sort permet au prêtre de guérir la plupart des maladies en plaçant sa main sur la créature atteinte. Cette dernière se retrouve sur pied et en parfaite santé entre un tour et 10 jours plus tard (selon le type de maladie et l'état d'avancement de celle-ci au moment du lancement du sort ; à l'appréciation du MDJ). Ce sort est également efficace contre les monstres parasites tels que limons verts, vers putrides et autres. S'il est lancé par un prêtre de 12e niveau minimum dans les trois jours qui suivent l'infection de la victime, ce sort peut guérir la lycanthropie. Notez qu'il ne protège pas les créatures soignées contre une exposition ultérieure à la même maladie ou infection.

L'inverse de ce sort, contamination, ne fonctionne que si le prêtre réussit un jet d'attaque

Sphère(s) : *Nécromancie*

sur sa victime et que celle-ci rate son jet de sauvegarde. Le prêtre détermine la gravité de la maladie inoculée (affaiblissante ou fatale) ; les détails sont laissés à l'appréciation du MDJ, mais on retrouve généralement les suivants :

Maladie affaiblissante : La maladie fait effet au bout de 1d6 tours, après quoi la créature perd 1 point de Force par heure jusqu'à ce que son score soit tombé à 2 ou moins. Elle est dans un tel état de faiblesse qu'elle est incapable de se défendre. Une créature ne possédant pas de score de Force perd 10% de ses points de vie par heure, jusqu'à ce qu'il ne lui en reste plus que 10% de son total originel. La guérison prend 1d3 semaines.

Maladie fatale : La maladie prend effet

Élément(s) : *V, S*

Temps d'incantation : *1 round*

Jet de sauvegarde : *aucun*

immédiatement. Les créatures infectées ne retirent aucun bénéfice des sorts de soins des blessures tant que la maladie agit sur elles ; leurs blessures guérissent 10 fois moins vite qu'en temps normal. La maladie a raison d'elles en l'espace de 1d6 mois et ne peut être soignée que par des moyens magiques. Chaque mois, les créatures affectées perdent 2 points de Charisme (permanents).

La maladie infligée peut être soignée par un sort de guérison des maladies. Il est impossible d'utiliser un sort de contamination pour provoquer la lycanthropie.

LUMIÈRE CONTINUELLE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération*

Portée : *120 mètres*

Durée : *permanente*

Zone d'effet : *rayon de 18 m*

Ce sort est similaire à celui de lumière, mais peut dégager la même luminosité que celle qui règne en plein jour et dure jusqu'à ce qu'il soit annulé par un sort de ténèbres éternelles ou de dissipation de la magie. Les créatures qui subissent des pénalités lorsqu'elles sont exposées à la lumière du jour en souffrent également lorsqu'elles se trouvent dans la zone d'effet de ce sort. Comme le sort de lumière, ce sort peut être lancé dans les airs, sur un objet ou sur une créature.

Dans le dernier cas, la cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; si elle réussit, la lumière éternelle se manifeste à quelques dizaines de centimètres derrière elle plutôt que sur elle ; si elle le rate, la lumière éternelle est centrée sur elle et se déplace en même temps

Sphère(s) : *Solaire*

qu'elle. Notez que ce sort peut également permettre d'aveugler une créature si le prêtre réussit à le lancer sur les organes visuels de cette dernière. Si ce sort est lancé sur un petit objet que l'on recouvre ensuite d'une surface étanche à la lumière, ses effets sont bloqués jusqu'à ce que l'on retire la surface en question.

Une lumière éternelle introduite dans une zone de ténèbres magiques (ou vice-versa) est temporairement neutralisée ; de sorte que les conditions d'éclairage normalement en vigueur dans la zone en question se remettent à prévaloir. Lancer un sort de lumière éternelle directement contre des ténèbres magiques de force inférieure ou égale provoque l'annulation des deux.

Élément(s) : *V, S*

Temps d'incantation : *6*

Jet de sauvegarde : *spécial*

Ce sort finit par consumer l'objet sur lequel il est lancé ; mais ce processus prend bien plus de temps que ne dure une campagne normale. Des matériaux extrêmement chers et solides peuvent résister des centaines, voire des milliers d'années.

L'inverse de ce sort, ténèbres éternelles, induit une absence totale de lumière similaire à celle du sort de ténèbres, mais s'étendant sur une zone d'effet et une durée supérieures.

MARCHE SUR LES EAUX



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération*

Portée : *toucher*

Durée : *1 tour + 1 tour / niveau*

Zone d'effet : *spéciale*

Grâce à ce sort, le prêtre peut conférer à une ou plusieurs créatures la capacité de marcher sur l'eau, la boue, les sables mouvants, l'huile et la neige comme s'il s'agissait en réalité d'une surface solide. Les pieds des créatures affectées ne touchent pas la surface du liquide ; mais dans le cas de la boue ou de la neige, ils laissent des empreintes d'une taille appropriée et d'une profondeur de 5 centimètres. La vitesse de déplacement des créatures affectées reste la même qu'en temps normal. Si le prêtre lance ce sort sous l'eau, les récipiendaires remontent à la surface.

Le prêtre peut affecter une créature par niveau d'expérience possédé au-dessus du niveau minimal requis pour lancer ce sort (5e).

Sphère(s) : *Élémentaire (Eau)*

Les composantes matérielles sont un morceau de liège et le symbole sacré du prêtre.

Élément(s) : *V, S, M*

Temps d'incantation : *6*

Jet de sauvegarde : *aucun*

MORT SIMULÉE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Nécromancie*

Portée : *contact*

Durée : *1 tour + 1 round /niveau*

Zone d'effet : *personne touchée*

Grâce à ce sort, le prêtre (ou tout autre individu consentant) est plongé dans une sorte de catalepsie impossible à distinguer de la mort. Bien qu'il puisse sentir, entendre, et qu'il soit conscient de ce qui se passe, il ne peut ni voir ni ressentir quoi que ce soit. Par conséquent, si quelqu'un blesse ou maltraite son corps, il ne réagit pas et n'encaisse que la moitié des dégâts éventuels. De plus, il ne peut être affecté par la paralysie, le poison ou l'absorption de niveaux d'énergie. Tout poison injecté ou introduit d'une quelconque façon dans son corps ne prend effet que lorsqu'il n'est plus sous l'influence du sort (à ce moment-là, il a droit à son jet de sauvegarde normal). Par contre, ce sort ne le protège pas contre les causes de mort inévitable. Notez que seul un individu consentant peut être affecté par

Sphère(s) : *Nécromancie*

Élément(s) : *V*

Temps d'incantation : *1/2*

Jet de sauvegarde : *aucun*

un sort de mort simulée. Le prêtre peut mettre un terme aux effets de son sort à n'importe quel moment, mais les fonctions corporelles de la cible ne se remettent en marche qu'un round après.

Notez que, contrairement à la version destinée aux magiciens, celle-ci ne peut affecter que des personnes, mais quel que soit leur niveau.

PROTECTION CONTRE LE FEU



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Abjuration*

Portée : *contact*

Durée : *spéciale*

Zone d'effet : *1 créature*

Les effets de ce sort diffèrent selon que le récipiendaire est le prêtre lui-même ou une autre créature ; mais dans les deux cas, la protection dure un tour par niveau d'expérience du prêtre.

Si le prêtre bénéficie lui-même de ce sort, celui-ci lui confère une invulnérabilité totale aux feux normaux (torches, feux de camp, huiles enflammées, etc.), aux feux magiques (souffles de certains dragons, etc.), aux sorts basés sur le feu (mains brûlantes, boule de feu, semences de feu, tempête de feu, colonne de feu, nuée de météores, etc.) et aux souffles de molosses sataniques ou de pyrohydres. Cette invulnérabilité dure jusqu'à ce que le sort ait absorbé 12 points de dégâts de feu ou de chaleur par niveau d'expérience du prêtre ; après quoi

elle disparaît.

Si le prêtre lance ce sort sur une autre créature, celle-ci devient invulnérable aux feux normaux, bénéficie d'un bonus de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les attaques de feu et n'encaisse que la moitié des dégâts des feux magiques.

La composante matérielle est le symbole sacré du prêtre.

Élément(s) : *V, S, M*

Sphère(s) : *Élémentaire (Feu), Protection*

Temps d'incantation : *6*

Jet de sauvegarde : *aucun*

PROTECTION CONTRE LE PLAN NÉGATIF



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Abjuration*

Portée : *contact*

Durée : *spéciale*

Zone d'effet : *1 créature*

Ce sort confère au prêtre ou à la créature touchée par celui-ci une protection partielle contre les morts-vivants possédant une connexion avec le Plan d'Énergie Négative (ombres, nécrophages, âmes-en-peine, spectres ou vampires), et contre certaines armes et certains sorts qui absorbent des niveaux d'énergie. Il ouvre un canal vers le Plan d'Énergie Positive et peut donc annuler les effets de l'attaque d'énergie négative. Une créature protégée par ce sort et frappée par une attaque de ce type a droit à un jet de sauvegarde contre la magie mortelle. Si elle le réussit, les deux énergies s'annulent mutuellement avec un grand éclair de lumière et une explosion sonore. La créature n'encaisse que les points de dégâts normaux de l'attaque et ne perd aucun niveau d'expérience ou point de Force. Le mort-

Sphère(s) : *Nécromancie, Protection*

Élément(s) : *V, S*

Temps d'incantation : *1 round*

Jet de sauvegarde : *aucun*

vivant qui l'attaquait, lui, encaisse 2d6 points de dégâts d'énergie positive si l'attaque venait d'un magicien ou d'une arme, ces derniers ne sont pas affectés par l'énergie positive.

Cette protection ne peut servir que contre une attaque, et se dissipe immédiatement ensuite, que la créature ait réussi son jet de sauvegarde ou non. Si elle le rate, elle encaisse le double des dégâts physiques normaux en plus de la perte de niveaux d'expérience ou de points de Force. La protection dure un tour par niveau d'expérience du prêtre, ou jusqu'à ce que la créature soit touchée par une attaque d'énergie négative. Ce sort ne peut pas être lancé dans le Plan d'Énergie Négative.

PYROTECHNIE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération*

Portée : 160 mètres

Durée : *spéciale*

Zone d'effet : 10 ou 100 x celle du feu

Ce sort utilise une source de feu déjà existante pour produire l'un des deux effets possibles (au choix du prêtre).

Le premier est une explosion de feux d'artifice colorés et scintillants qui dure un round. Il aveugle temporairement toute créature se trouvant à moins de 36 mètres et possédant une vue directe sur lui. Les créatures affectées sont aveuglées pour 1d4+1 rounds, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Les feux d'artifice occupent dans l'espace un volume 10 fois supérieur à celui de leur source.

Le second effet possible consiste en un épais nuage de fumée s'élevant de la source de feu et durant un round par niveau d'expérience du prêtre. Il couvre un volume à peu près sphérique

Élément(s) : *V, S, M*

Sphère(s) : *Élémentaire (Feu)*

Temps d'incantation : 6

Jet de sauvegarde : *spécial*

Cou adopte la forme de l'espace confiné dans lequel il se trouve, le cas échéant) qui bloque totalement la vision au-delà de 60 centimètres. La fumée emplit un volume 100 fois supérieur à celui de sa source. Ce sort n'utilise qu'une seule source de feu dans un cube de 6 mètres d'arête. La source en question s'éteint immédiatement, sauf si elle est particulièrement étendue (auquel cas elle ne s'éteint que partiellement). Les feux magiques ne sont pas éteints par ce sort, mais les créatures à base de feu (élémental de feu, par exemple) utilisées comme source subissent 1d4 points de dégât, plus un point par niveau du prêtre. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

TRAVERSÉE DES FLAMMES



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Altération*

Portée : 10 m /niveau

Durée : 1 round + 1 round /niveau

Zone d'effet : créature(s) touchée(s)

Grâce à ce sort, le prêtre confère à une ou plusieurs créatures la capacité de supporter des feux non magiques d'une température maximale de 1 000° C (c'est-à-dire qu'elles peuvent marcher sur de la lave en fusion), ainsi qu'un bonus de +2 sur leurs jets de sauvegarde contre les feux magiques et une réduction de moitié des dégâts infligés par les feux en question. Le prêtre peut affecter une créature supplémentaire par niveau d'expérience au-dessus du minimum requis pour lancer le sort (5e). Ce sort ne peut être cumulé avec un sort de résistance au feu ou autre protection similaire.

Les composantes matérielles sont le symbole sacré du prêtre et de la poudre de rubis pour

Élément(s) : *V, S, M*

Sphère(s) : *Élémentaire (Feu)*

Temps d'incantation : 5

Jet de sauvegarde : *aucun*

une valeur de 500 po minimum par créature affectée.

VÊTEMENT MAGIQUE



MDJ.

NIVEAU : 3

École(s) : *Enchantement / Charme*

Portée : 0

Durée : 5 rounds /niveau

Zone d'effet : le jetteur de sorts

Ce sort enchante les vêtements du prêtre et lui confère une protection au moins équivalente à celle d'une cotte de mailles (CA 5). Les vêtements gagnent un enchantement de +1 par tranche de trois niveaux d'expérience possédés par le prêtre au-delà du 5e, soit une CA maximale de 1 au 17e niveau et plus. L'enchantement dure cinq rounds par niveau d'expérience du prêtre, ou jusqu'à ce que celui-ci perde conscience. Si les vêtements sont portés en même temps qu'une armure, seule la meilleure CA des deux est utilisée ; cette protection ne peut être cumulée avec aucune autre.

Les composantes matérielles de ce sort sont le vêtement à enchanter et le symbole sacré du prêtre, qui ne sont pas détruits par l'incantation.

Élément(s) : *V, S, M*

Sphère(s) : *Protection*

Temps d'incantation : 1 round

Jet de sauvegarde : *aucun*