

Bénédition		1
Incantation 1round	Composant V, S, M	
Durée 6rounds	Portée 60 m	
Zone d'effet Cube 15m d'arête	Jet de sauvegarde Aucun	

En lançant ce sort, le prêtre augmente le moral des créatures amicales envers lui, et leur confère un bonus de +1 sur tous leurs jets d'attaque et de sauvegarde contre les effets de terreur. Ce sort n'affecte que les créatures déjà engagées dans une mêlée. Le prêtre détermine la portée (60 mètres maximum) qu'il veut donner à son sort ; celui-ci affecte toutes les créatures se trouvant au moment du lancement dans un cube de 15 mètres d'arête centré sur le point sélectionné — de sorte que les créatures affectées qui sortent de la zone par la suite bénéficient encore des effets du sort ; et que celles qui pénètrent dedans après le lancement du sort n'en retirent aucun avantage.

Il est également possible d'utiliser ce sort pour bénir un objet (un carreau d'arbalète destiné à être projeté sur un rakshasa, par exemple). Le poids de l'objet en question doit être de 0,5 kilo au maximum par niveau d'expérience du prêtre ; l'effet dure jusqu'à ce que l'objet soit utilisé ou que le sort arrive à expiration.

Il n'est pas possible de cumuler plusieurs bénédictions.

L'inverse de ce sort est une imprécation qui permet de faire baisser de 1 le moral et les jets d'attaque des créatures ennemies.

Détection du mal/bien		1
Incantation 1round	Composant V, S, M	
Durée 1tour+5rds/niveau	Portée 0	
Zone d'effet 3x36m	Jet de sauvegarde Aucun	

Ce sort permet de détecter les émanations mauvaises (ou bonnes dans le cas de son inverse, détection du bien) en provenance d'une créature, d'un objet ou d'une zone. Il ne permet pas de déterminer l'alignement des personnages, sauf si ceux-ci sont de 9e niveau au minimum, ont des convictions très marquées et agissent en fonction de ces dernières. Les monstres très puissants, tels que les ki-rin et les rakshasas, irradient le bien ou le mal même lorsqu'ils sont métamorphosés. Les morts-vivants alignés irradient le mal, car c'est une combinaison de cette puissance et de la force négative qui leur permet d'exister. Un objet maudit ou de l'eau maudite irradient le mal, mais pas un piège caché ou une vipère non intelligente.

Le prêtre peut déterminer l'intensité du mal (estompée, légère, modérée, forte ou écrasante) et éventuellement sa nature générale (attentiste, malin, avide, etc.). Si le mal est écrasant, le prêtre a 10% de chances par niveau d'expérience possédé de détecter son inclinaison générale (loyale, neutre ou chaotique). La durée de ce sort est d'un tour plus cinq rounds par niveau d'expérience du prêtre. Ainsi, un prêtre de 1er niveau peut détecter le mal (ou le bien) pendant 15 rounds ; un prêtre de 2e niveau, pendant 20 rounds, etc. Ce sort fonctionne sur 3 mètres de large dans la direction à laquelle le prêtre fait face. Le prêtre doit se concentrer — rester immobile et chercher activement à détecter l'aura — pendant au moins un round. Le prêtre doit utiliser son symbole comme composante matérielle, en le brandissant devant lui.

Purification de nourriture et d'eau		1
Incantation 1round	Composant V, S	
Durée Permanente	Portée 30 m	
Zone d'effet 27 dm³/niveau	Jet de sauvegarde Aucun	

Ce sort permet de rendre propres à la consommation l'eau et la nourriture souillées, empoisonnées, moisies ou contaminées. Le prêtre peut ainsi purifier jusqu'à 27 dm³ d'eau et de nourriture par niveau. Ce sort n'empêche pas l'eau et la nourriture affectées de se détériorer de nouveau par la suite.

Les aliments et boissons possédant des vertus particulières (eau maudite, par exemple) sont gâchés par ce sort ; par contre, ce dernier ne produit aucun effet sur les créatures ou les potions magiques.

L'inverse de ce sort, putréfaction de la nourriture et des boissons, peut gâcher même de l'eau bénite ; par contre, lui non plus ne produit aucun effet sur les créatures et potions magiques.

Vénération		1
Incantation 4	Composant V, S	
Durée Spéciale	Portée 10m	
Zone d'effet Spéciale	Jet de sauvegarde Aucun	

Il s'agit d'une prière qui a un effet restreint et spécifique (affecte 1 créature ou modifie 1 jet de dés). Cet effet dure 1 round par niveau. Les vénération connue sont les suivantes :

Apaisement : une créature apeurée est calmée. Si la peur est d'origine magique, la victime doit réussir un JS contre les sorts à -2 pour que vénération fasse effet.

Conseil : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Sagesse ou en Intelligence pour ce qui est de déterminer la bonne décision à prendre ou la solution d'une énigme.

Courage : le prêtre bénéficie d'un bonus de +1 à sa prochaine attaque, du moment qu'elle est effectuée avant la fin du sort.

Mémorisation : tout ce que le personnage cherche à mémoriser pendant la durée de vénération l'est plus aisément. Il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de dés lui permettant de se rappeler ce qu'il a mémorisé.

Résistance à la magie : le personnage reçoit un bonus de +1 à son prochain jet de sauvegarde contre les sorts, à condition que celui-ci soit effectué avant que vénération ait cessé de faire effet.

Résistance au poison : comme ci-dessus, si ce n'est que le bonus s'applique au prochain jet de sauvegarde contre le poison.

Soins : au contact, le prêtre soigne la créature de son choix et lui permet de récupérer 1 point de vie.

Soulagement : une créature souffrant de nausée ou de douleur est soulagée de ses maux. Si l'affliction est d'origine magique, vénération ne fait effet que si son bénéficiaire réussit un jet de sauvegarde contre les sorts à -2.

Sanctification		2
Incantation 1tour	Composant V, S, M	
Durée 1round/niveau	Portée 10m	
Zone d'effet Carré 10m/prêtre	Jet de sauvegarde Aucun	

Ce sort permet aux prêtres de créer une atmosphère bénéfique à l'intérieur de la zone spécifiée. Les compagnons d'alignement similaire à celui des prêtres se sentiront fortifiés et encouragés pendant qu'ils se trouvent dans la zone sanctifiée. Le sort peut être lancé par un seul prêtre ou un groupe de prêtres.

Après avoir lancé sanctification, la zone affectée est emplie de la majesté de la divinité. Pour les suivants de cette divinité, la zone irradie une aura sacrée. Ces suivants obtiennent un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les pouvoirs basés sur la peur ou le charme (un +2 au moral). Les personnes de même alignement que le prêtre, mais de foi différente, obtiennent un +1 au jet de sauvegarde et au moral. Les effets s'appliquent seulement tant que les personnages restent dans la zone sanctifiée.

Les créatures tentant de blesser le prêtre ou ses suivants subissent un malus de -1 à leurs jets de sauvegarde contre la peur ou les charmes (-1 au moral) quand elles sont sur le sol sanctifié. Les morts-vivants à l'intérieur de la zone sont plus faciles à repousser. Tout prêtre se tenant sur une terre sanctifiée peut repousser les morts-vivants comme s'il avait un niveau de plus que son niveau actuel.

Détection de la magie		1
Incantation 1round	Composant V, S, M	
Durée 1 tour	Portée 0	
Zone d'effet 3x9m	Jet de sauvegarde Aucun	

Lorsqu'il lance ce sort le prêtre détecte les radiations magiques sur 3 mètres de large et jusqu'à 9 mètres de long, dans la direction à laquelle il fait face.

Il peut déterminer l'intensité de ces radiations (estompée, légère, modérée, forte ou écrasante), et a 10% de chances par niveau de réussir à déterminer leur sphère d'appartenance.

Par contre, contrairement au sort de magicien de même nom, ce sort ne permet pas de déterminer leur type de magie (altération, conjuration, etc.).

Le prêtre peut pivoter de façon à scruter un arc de 60 degrés par round. Un mur de pierre de 30 centimètres d'épaisseur ou plus, une couche de métal de 3 centimètres d'épaisseur ou plus, ou une couche de bois d'un mètre ou plus bloquent le sort.

Cantique		2
Incantation 2 rounds	Composant V, S	
Durée Celle du chant	Portée 0	
Zone d'effet Rayon de 9m	Jet de sauvegarde Aucun	

Grâce à ce sort, le prêtre peut attirer les faveurs du ciel sur son groupe tout en causant du tort à ses ennemis.

Dès qu'il a terminé son cantique, tous 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. Ces effets sont maintenus aussi longtemps que le prêtre reste immobile et continue à chanter les syllabes mystiques qui forment la composante verbale du sort.

Mais toute interruption (attaque causant des dégâts, saisie au corps à corps, sort de silence, etc.) brise le sort. Il n'est pas possible de cumuler les effets de plusieurs cantiques ; toutefois, si un prêtre de même religion (et pas seulement de même alignement) entonne le sort de 3e niveau prière en même temps, le bonus passe à +2 pour les amis du prêtre et à -2 pour ses ennemis.

Création de nourriture et d'eau		3
Incantation 1tour	Composant V, S	
Durée Spéciale	Portée 10m	
Zone d'effet 27dm³/niveau	Jet de sauvegarde Aucun	

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.

Délivrance de la malédiction		3
Incantation 6	Composant V, S	
Durée Permanente	Portée Contact	
Zone d'effet Spécial	Jet de sauvegarde Spécial	

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 résistent à ce sort. 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'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 Résultat

1-50 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).

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.

Langues/Babil		4
Incantation 7	Composant V, S	
Durée 1 Tour	Portée 0	
Zone d'effet Le lanceur du sort	Jet de sauvegarde Aucun	

Ce sort permet au prêtre de parler et comprendre des langues (langues raciales ou dialectes régionaux) qu'il ne connaît pas normalement ; mais il ne lui permet pas de parler aux animaux ou aux créatures dépourvues d'esprit.

Le prêtre choisit la ou les langues qu'il veut pouvoir parler au moment où il incante. Grâce à ce sort, il peut se faire comprendre par toutes les créatures du type choisi se trouvant à portée d'ouïe (soit généralement 18 mètres).

Par contre, rien ne lui garantit que ces dernières seront bien disposées à son égard. Le prêtre peut parler une langue supplémentaire par tranche de trois niveaux d'expérience possédés.

L'inverse de ce sort, babil, annule les effets d'un sort de langues ou brouille les communications verbales de n'importe quel type dans la zone d'effet.

Pieds emmêlés		4
Incantation 2 Tours	Composant V, S, M	
Durée 2 Tours /Niveau	Portée 240m	
Zone d'effet 100 m ² /Niveau	Jet de sauvegarde Aucun	

Ce sort double temporairement le coût de déplacement d'un type de terrain. Les alliés du prêtre ne sont pas affectés et leurs mouvements se font au coût normal ; seuls les ennemis subissent la pénalité.

Divers effets interviennent en fonction du type de terrain : l'herbe s'entoure de manière très gênante autour des chevilles des troupes, les marais deviennent plus humides, les graviers glissent sous les pieds, etc.

Ce sort n'affecte que les unités - c'est-à-dire des groupes de soldats se déplaçant en formation régulière ou irrégulière. Le sort n'affecte pas les individus ou les monstres se déplaçant et opérant seuls.

Quand il lance ce sort, le prêtre doit disposer d'une ligne de vue ininterrompue en direction du terrain à affecter.

Le prêtre peut choisir la forme de la zone, dans la limite de la zone d'effet maximale. Ce sort ne peut créer qu'une seule zone d'effet continue. Il n'y a aucune manière de détecter une zone particulière sous l'influence de ce sort en la regardant simplement. Détection de la magie révélera que la zone est magiquement affectée.

L'inverse de ce sort, passage sélectif, diminue de moitié le coût de déplacement dans une zone (arrondi à l'entier supérieur) pour les unités amies. De nouveau, les créatures et les héros individuels ne sont pas affectés par ce sort.

Communion		5
Incantation 1 Tour	Composant V, S, M	
Durée Spéciale	Portée 0	
Zone d'effet Spéciale	Jet de sauvegarde Aucun	

Lorsqu'il utilise un sort de communion, le prêtre peut contacter les créatures puissantes des plans élémentaires et en obtenir des renseignements, posant des questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non.

Le prêtre a le droit à une question par niveau d'expérience. Les réponses obtenues sont correctes, dans la limite des connaissances de l'entité contactée (" Je ne sais pas " est une réponse acceptable, les êtres puissants des plans élémentaires n'étant pas forcément omniscients).

S'il le désire, le MD peut plutôt donner une unique réponse de cinq mots ou moins. Au mieux, le sort fournira des renseignements qui pourront aider aux décisions des personnages. Les entités contactées structurent leurs réponses en fonction de leurs propres buts.

Il est probable que le MD limitera l'emploi de la communion à une fois par aventure, par semaine ou par mois, les puissances majeures détestant être interrompues trop fréquemment. De plus si le prêtre perd du temps, discute les réponses et entreprend une autre activité, le sort est immédiatement interrompu.

Vision véritable/faussée		5
Incantation 8	Composant V, S, M	
Durée 1 Round /niveau	Portée Contact	
Zone d'effet 1 Créature	Jet de sauvegarde Aucun	

Lorsque le prêtre utilise ce sort, il confère au récipiendaire la capacité de voir les choses telles qu'elles sont réellement.

Ce sort permet d'y voir dans les ténèbres normales ou magiques, de détecter les portes secrètes, de déterminer l'emplacement exact des objets affectés par un sort d'éclipse, de voir l'invisible, de traverser du regard les illusions et les apparitions, de percevoir la véritable nature des créatures métamorphosées ou des objets enchantés, et même de discerner l'aura (et donc l'alignement) des créatures.

Le récipiendaire peut focaliser sa vision pour voir dans le Plan Éthéré ou dans les zones frontalières de plans adjacents. La portée de la vision véritable est de 36 mètres. La vision véritable ne passe pas au travers des objets solides, et ne confère pas au récipiendaire de vision aux rayons X ou équivalent. De plus, ses effets ne peuvent pas être magiquement étendus.

L'inverse de ce sort, vision faussée, fait voir à sa victime les choses telles qu'elles ne sont pas : pauvres au lieu de riches, lisses au lieu de rugueuses, laides au lieu de belles.

Pénitence		5
Incantation 1 Tour	Composant V, S, M	
Durée Permanente	Portée Contact	
Zone d'effet 1 Personne	Jet de sauvegarde Aucun	

Ce sort permet au prêtre de décharger le poids d'agissements involontaires ou inconscients des épaules du récipiendaire. Il dissipe également tous les éventuels changements d'alignement magiques.

La personne qui souhaite bénéficier de ce sort doit être sincèrement repentante, ou ne pas avoir été maîtresse de sa volonté au moment où elle a commis ses méfaits.

C'est au MD qu'il appartient de juger si tel est le cas - tout particulièrement au regard des antécédents de la personne en question.

Ce sort ne permet pas de faire pénitence pour des actes délibérés (voir le sort de croisade). On considère qu'une personne qui refuse une pénitence a commis ses méfaits à dessein.

Croisade		5
Incantation 8	Composant V, S, M	
Durée Jusqu'à exécution	Portée 60 m	
Zone d'effet 1 Créature	Jet de sauvegarde Annule	

Ce sort permet au prêtre d'exiger de la créature affectée qu'elle accomplisse une tâche donnée et revienne à lui porteuse d'une preuve appropriée.

Par exemple, le prêtre peut demander à la créature de localiser et s'emparer d'un objet d'une grande valeur, d'aller délivrer une personne importante, de prendre d'assaut une forteresse, de tuer quelqu'un, etc. Si la créature affectée repousse l'accomplissement de la croisade ou tente d'interpréter à sa façon les ordres du prêtre, la valeur de ses jets de sauvegarde augmente de 1 point chaque jour. Cette pénalité ne s'annule que lorsque la croisade est achevée ou que le prêtre la dissipe. Certaines circonstances peuvent temporairement suspendre l'accomplissement d'une croisade, d'autres peuvent même l'annuler. Votre MD vous en informera le cas échéant. Si le prêtre lance ce sort sur une créature non consentante, celle-ci a droit à un jet de sauvegarde. Toutefois, si elle a accepté d'accomplir la tâche demandée, elle n'a pas droit à ce jet. Si la croisade est juste et méritée, une créature de la même religion que le prêtre ne peut pas s'y dérober, et toute créature du même alignement que le prêtre effectue son jet de sauvegarde avec une pénalité de -4. Une croisade ne peut pas être dissipée, mais elle peut être annulée par un prêtre de la même religion ou de plus haut niveau que celui qui l'a lancée. De la même façon, une créature qui se voit ordonner d'accomplir une croisade injuste ou imméritée peut avoir droit à des bonus sur son jet de sauvegarde, voire le réussir automatiquement.

Langage des monstres		6
Incantation 9	Composant V, S	
Durée 2 rounds/niveau	Portée 30 m	
Zone d'effet Le lanceur	Jet de sauvegarde Aucun	

Ce sort permet au prêtre de converser avec n'importe quelle créature possédant un mode de communication quelconque (y compris empathique, tactile, etc.).

C'est à dire que le monstre comprend dans son propre langage le sens de ce que lui dit le prêtre - et réciproquement.

Le MD doit alors faire un tirage pour déterminer la réaction de la créature à laquelle on s'adresse.

Tous les êtres du même type que celui choisi par le prêtre peuvent comprendre la conversation, s'ils se trouvent à portée.

Pendant la durée du sort, le prêtre peut parler à différents types de créatures, à condition de s'adresser séparément à chacun. Le sort se prolonge durant deux rounds par niveau.

Terre de stabilité		6
Incantation 6	Composant V, S, M	
Durée 1 jour/niveau	Portée 10m/niveau	
Zone d'effet Cube 3m d'arête/niv.	Jet de sauvegarde Aucun	

Terre de stabilité protège une zone d'effet, ainsi que toutes les créatures et tous les objets s'y trouvant, des désastres naturels suivants :

- Séismes** les secousses n'affectent pas la zone protégée et des fissures ne s'ouvriront pas en dessous de celle-ci.
- Inondations** la zone protégée reste sèche même si elle est submergée.
- Tempêtes** la zone protégée ne subit aucun dégât des vents forts et les objets s'y trouvant ne peuvent être emportés.
- Eruptions** de lave et de cendres la lave et les cendres passent autour de la zone protégée.
- Avalanches** les pierres et la neige ne tomberont pas dans la zone protégée.

Terre de stabilité n'offre aucune protection contre les désastres générés magiquement ou contre les sorts qui reproduisent des catastrophes naturelles. Les désastres en cours dans la zone au moment du lancement du sort ne seront pas affectés.

Ce sort affecte une zone cubique dont l'arête est égale au niveau du prêtre multiplié par 3 ; ainsi, un prêtre du 15ème niveau pourrait affecter un cube de 45 m x 45 m x 45 m.

Portail		7
Incantation 5	Composant V, S	
Durée Spéciale	Portée 30 m	
Zone d'effet Spéciale	Jet de sauvegarde Aucun	

Ce sort a deux effets. Il crée tout d'abord une connexion interdimensionnelle entre le plan d'existence dans lequel se trouve le prêtre et celui dans lequel vit un être spécifique très puissant - permettant à ce dernier de franchir le seuil, passage qui l'amènera jusqu'au plan du prêtre.

De plus, l'incantation attire l'attention de l'être cherché dans l'autre plan. Lorsqu'il lance le sort, le prêtre doit prononcer le nom de l'entité qu'il désire voir franchir le seuil pour venir à son aide. Il y a 100 % de chances pour que quelque chose franchisse le seuil.

Les actions de l'être S'en donnant la peine dépendent de nombreux facteurs, notamment l'alignement du prêtre, la nature des compagnons de celui-ci, et celle des personnes ou des choses qui le menacent ou s'opposent à lui. Votre MD décidera du résultat exact du sort, en fonction de la créature appelée, des désirs du prêtre et des besoins du moment. Le lancement de ce sort fait vieillir le prêtre de cinq ans.