

AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

NIVEAU : 1

Sphère : *Animale*

Portée : *10 m*

Zone d'effet : *1 animal*

Durée : *Permanente*

Temps d'incantation : *1 heure*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Jet de sauvegarde : *Annule*

Grâce à ce sort, le prêtre peut montrer à n'importe quel animal d'une Intelligence minimale de 1 qu'il désire être ami avec lui. Si ce dernier ne réussit pas un jet de sauvegarde contre les sorts au moment où le prêtre commence à incanter, il se tient tranquille jusqu'à la fin de l'incantation après quoi, il se met à suivre le prêtre. Ce sort ne fonctionne que si le prêtre désire réellement se lier avec l'animal. S'il a des motifs moins avouables, l'animal les perçoit systématiquement (par exemple, si le prêtre a l'intention de le manger, de l'envoyer dans un

piège, etc.). Le prêtre peut apprendre à l'animal apprivoisé trois tâches ou tours spécifiques par point d'Intelligence que possède celui-ci. Ces tâches doivent être similaires à celles qu'on enseigne aux chiens (c'est-à-dire pas trop complexes) ; l'apprentissage de chacune d'elles dure au moins une semaine, et toutes doivent être enseignées dans les trois mois suivant l'acquisition de l'animal. Durant cette période, l'animal ne fait pas de mal au prêtre ; mais si ce dernier le laisse seul pendant plus d'une semaine, il retourne à

son état naturel et agit en conséquence. Le prêtre peut utiliser ce sort pour attirer jusqu'à 2 dés de vie d'animaux par niveau d'expérience possédé. Ce nombre est également le nombre maximal de dés de vie qu'il peut entraîner simultanément. Ce sort ne permet d'attirer, d'apprivoiser et d'entraîner que des animaux dépourvus d'alignement (neutres). Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du prêtre et un morceau de nourriture appréciée de l'animal.

APAISEMENT

NIVEAU : 1

Sphère : *Charme*

Portée : *10 m*

Zone d'effet : *1 créature / 4 niveaux*

Durée : *Spéciale*

Temps d'incantation : *1*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S,*

Jet de sauvegarde : *Spécial*

Le prêtre qui lance ce sort insuffle du courage au récipiendaire et lui confère un bonus de +4 sur tous ses jets de sauvegarde contre les attaques magiques de terreur pendant un tour. Si le récipiendaire a déjà raté un jet de sauvegarde contre une telle attaque le même jour, il a immédiatement le droit d'en effectuer un autre (avec son bonus de +4). Le prêtre peut affecter une créature par tranche de quatre niveaux d'expérience possédés (soit 1 du niveau 1

au niveau 4, 2 du niveau 5 au niveau 8, etc.).

L'inverse de ce sort, effroi, provoque la panique chez une créature qui s'enfuit à sa vitesse maximale pendant 1d4 rounds si elle rate son jet de sauvegarde contre les sorts (avec ajustement de Sagesse éventuel). Si elle le réussit, rien ne se passe. Bien entendu, un sort d'effroi est automatiquement contré par un sort d'apaisement et vice-versa. Aucun de

ces deux sorts n'a d'effet sur les morts-vivants.

BÉNÉDICTION

NIVEAU : 1

Sphère : *Générale*

Portée : *60 m*

Zone d'effet : *Cube 15 m d'arête*

Durée : *6 rd*

Temps d'incantation : *1 rd*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

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. La composante matérielle de ce sort est de l'eau bénite. 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, et dont la composante matérielle est de l'eau maudite.

CRÉATION D'EAU

NIVEAU : 1

Sphère : *Élémentaire (Eau)*

Classe : *Prêtre*

Portée : *30 m*

Durée : *Permanente*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : *jusqu'à 1 m³*

Temps d'incantation : *1 rd*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Lorsque le prêtre lance ce sort, il crée jusqu'à 16 litres d'eau par niveau d'expérience possédé (soit 32 litres pour un prêtre de 2e niveau, 48 pour un prêtre de niveau 3, etc.). Cette eau est pure et potable (elle ressemble à de l'eau de pluie). Elle peut être dissipée au cours du round suivant sa création ; sinon, sa magie s'évapore et ne laisse que de l'eau normale pouvant servir à désaltérer ou à arroser.

L'inverse de ce sort, destruction d'eau, fait disparaître un volume d'eau égal sans laisser la moindre trace (pas de vapeur, de brouillard ni de fumée). Le prêtre peut créer ou détruire de l'eau dans un volume minimal juste assez grand pour contenir le liquide, ou dans un volume maximal de 1 m³.

près un kilo par litre, soit une tonne le mètre cube.

La composante matérielle du sort de création est une goutte d'eau ; et celle du sort de destruction, une pincée de poussière.

Notez qu'il est impossible de créer ou de détruire de l'eau à l'intérieur d'une créature. Sachez que l'eau pèse à peu

DÉTECTION DE LA MAGIE

NIVEAU : 1

Sphère : *Divination*

Classe : *Prêtre*

Portée : *0*

Durée : *1 tour*

Éléments : *V, S,*

Zone d'effet : *3 x 9 m*

Temps d'incantation : *1 rd*

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.

Le lancement de ce sort requiert l'usage du symbole sacré du prêtre

DÉTECTION DES COLLETS ET DES FOSSES

NIVEAU : 1

Sphère : *Divination*

Classe : *Prêtre*

Portée : *0*

Durée : *4 rds/niveau*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : *3 x 12 m*

Temps d'incantation : *4*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce sort permet au prêtre de détecter les collets, les fosses, les précipices et autres accidents de terrain sur 3 mètres de large et 12 mètres de long. On entend par accidents de terrain les fosses et précipices naturels, les pièges de créatures sauvages (attrape-mouches géants, fourmis-lions, etc.) et les pièges primitifs faits de matériaux naturels (collets, pièges à projectiles, etc.). Ce sort est directionnel, c'est-à-dire que le prêtre doit faire face à une direction donnée pour savoir s'il y a un piège ou une fosse dans la direction en question. Si

tel est le cas, le prêtre ressent une impression de danger, qui augmente au fur et à mesure qu'il s'approche de sa source. Il peut déterminer la nature générale du danger (fosse, collet, ou précipice), mais pas son fonctionnement exact ni la manière de le désamorcer. Par contre, un examen de près peut lui permettre de déterminer le genre d'actions propres à le déclencher. Ce sort permet de détecter certains dangers naturels : les sables mouvants (collet), trous (fosse) ou murs de pierres naturelles sujets à effondrement (précipice), mais pas

les cavernes inondables, constructions sujettes à effondrement, plantes naturellement empoisonnées, etc. Ce sort ne permet pas de détecter les pièges magiques (exceptés ceux qui comportent une fosse, un collet ou un précipice ; voir le sort de 2e niveau croc-en-jambe et celui de 3e niveau collet), non plus que les pièges mécaniquement complexes ou ceux ayant été désactivés.

Le prêtre doit utiliser son symbole sacré pour incanter ce sort.

DÉTECTION DU MAL

NIVEAU : 1

Sphère : Générale

Portée : 0

Zone d'effet : 3x36 m

Durée : 1 tour + 5 rds /niveau

Temps d'incantation : 1 rd

Classe : Prêtre

Éléments : V, S, M

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.

DÉTECTION DU POISON

NIVEAU : 1

Sphère : Divination

Portée : 0

Zone d'effet : Spéciale

Durée : 1 tour + 1 rd/niveau

Temps d'incantation : 1 rd

Classe : Prêtre

Éléments : V, S, M

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au prêtre de déterminer si un objet a été empoisonné ou secrète du poison. Le prêtre peut examiner un objet ou une masse de cubique de 1,5 mètre d'arête par round. Il a 5% de chances par niveau d'expérience possédé de déterminer le type exact du poison.

La composante matérielle est une bande de parchemin bénite, qui vire au noir en la présence de poison.

ENCHEVÊTREMENT

NIVEAU : 1

Sphère : Végétale

Portée : 80 m

Zone d'effet : Cube de 12 m d'arête

Durée : 1 tour

Temps d'incantation : 4

Classe : Prêtre

Éléments : V, S, M

Jet de sauvegarde : 1/2

Grâce à ce sort, le prêtre est capable d'obliger les plantes se trouvant dans la zone d'effet (herbes, buissons et même arbres) à se tordre et se déformer pour s'enrouler autour de créatures et les maintenir immobiles pendant toute la durée du sort. Toute créature pénétrant dans la zone d'effet est victime du sort. Si elle réussit un jet de sauvegarde contre les sorts, elle peut s'échapper à la vitesse de 3 mètres par round tant qu'elle n'est pas sortie de la zone. Les

créatures exceptionnellement grandes (titanesques) ou fortes peuvent être peu ou pas affectées par ce sort, au choix du MJ et en tenant compte de la puissance des plantes enchevêtrées.

La composante matérielle de ce sort est le symbole sacré du prêtre.

ENDURANCE DU FROID / ENDURANCE DE LA CHALEUR

NIVEAU : 1

Sphère : *Protection*

Classe : *Prêtre*

Portée : *Contact*

Durée : *1,5 h / niveau*

Éléments : *V, S,*

Zone d'effet : *Créature touchée*

Temps d'incantation : *1 rd*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

La créature bénéficiant de ce sort est protégée des températures extrêmes (froid ou chaleur, selon l'application choisie par le prêtre au moment de l'incantation). Elle peut agir normalement et sans protection dans un environnement où la température descend jusqu'à -35° C ou monte jusqu'à 55° C. Toute température au-delà de ces limites lui inflige 1 point de dégâts par heure d'exposition et par degré au-dessus ou au-dessous. Ce sort est immédiatement annulé si la créature

est affectée par une chaleur ou un froid non naturel (magie, souffle, etc.) ; et ce, quelle que soit la version du sort choisie et la nature (chaude ou froide) de l'effet. Par exemple, un sort d'endurance du froid peut être annulé aussi bien par un feu magique que par un souffle froid. La créature n'encaisse pas les 10 premiers points de dégâts (après jet de sauvegarde éventuel) de chaleur ou de froid durant le premier round au cours duquel le sort est brisé. Ce sort prend fin instantanément

si quelqu'un lance un sort de résistance au feu ou au froid sur la créature

GOURDIN MAGIQUE

NIVEAU : 1

Sphère : *Combat, Végétale*

Classe : *Prêtre*

Portée : *Contact*

Durée : *4 rd + 1rd / niveau*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : *1 massue de chêne*

Temps d'incantation : *2*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce sort permet au prêtre de transformer son propre gourdin ou bâton non ferré en une arme magique bénéficiant d'un bonus de +1 sur ses jets d'attaque et infligeant 2d4 points de dégâts à des adversaires de taille humaine ou inférieure, et 1d4+1 points de dégâts à des adversaires de taille supérieure. Ce sort n'endommage pas le bâton ou le gourdin. Bien entendu, le prêtre doit tenir ce dernier à la main.

Les composantes matérielles de ce sort sont une feuille de trèfle et le symbole sacré du prêtre.

INJONCTION

NIVEAU : 1

Sphère : *Charme*

Classe : *Prêtre*

Portée : *30 m*

Durée : *1 rd*

Éléments : *V*

Zone d'effet : *1 créature*

Temps d'incantation : *1*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce sort permet au prêtre de commander à une autre créature d'un simple mot (ou d'un mot composé : deux mots reliés par un trait d'union). Celle-ci lui obéit au mieux de ses capacités dans la mesure où l'injonction est formulée dans une langue qu'elle comprend, et qu'elle est claire et sans équivoque, par exemple, elle ignore purement et simplement une injonction de : "Suicide-toi !", "Meurs !" la fait s'évanouir ou sombrer dans un état cataleptique pendant

un round ; après quoi elle reprend conscience en parfaite santé. On peut citer les injonctions typiques suivantes : recule, fuis, cours, stop, tombe, dors, etc. Aucune injonction ne peut affecter une créature pendant plus d'un round ; les morts-vivants ne sont pas affectés du tout. Les créatures possédant une Intelligence de 13 ou plus, ou 6 dés de vie (ou niveaux d'expérience) ou plus ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts avec ajustement de Sagesse

éventuel (celles qui possèdent à la fois une Intelligence de 13 ou plus et 6 dés de vie ou plus n'ont droit qu'à un seul jet de sauvegarde).

INVISIBILITÉ AUX ANIMAUX

NIVEAU : 1

Sphère : *Animale*

Portée : *Contact*

Durée : *1 tour + 1 rd /niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *S, M*

Zone d'effet : *1 créature touchée par niveau*

Temps d'incantation : *4*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

La créature affectée par ce sort devient totalement indétectable pour tous les animaux normaux d'une intelligence inférieure à 6. Le terme "animaux normaux" s'applique aux versions géantes des animaux existants, mais pas à ceux qui possèdent des capacités ou pouvoirs magiques. L'individu enchanté peut se déplacer au milieu de ces animaux comme s'il n'existait pas : il peut se tenir devant le plus affamé des lions ou le plus redoutable des tyrannosaures sans que

ceux-ci le remarquent seulement. Par contre, un paleffroi, un molosse satanique ou un loup des glaces se rendraient certainement compte de sa présence. Le prêtre peut rendre invisible une créature par niveau d'expérience possédé. Si l'une d'elles attaque pendant que le sort fait effet, elle y met fin immédiatement (pour elle-même seulement).

Le prêtre doit frotter du houx sur le corps des récipiendaires pour faire fonctionner son sort.

INVISIBILITÉ AUX MORTS VIVANTS

NIVEAU : 1

Sphère : *Nécromancie*

Portée : *Contact*

Durée : *6 rds*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : *1 créature*

Temps d'incantation : *4*

Jet de sauvegarde : *Spécial*

Grâce à ce sort, les morts-vivants perdent la trace des créatures protégées et les ignorent jusqu'à l'expiration du sort. Les morts-vivants possédant 4 ds de vie ou moins sont automatiquement affectés, mais ceux qui en possèdent davantage ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être affectés. Notez qu'un prêtre protégé par ce sort ne peut pas repousser les morts-vivants affectés. Le sort prend fin immédiatement si le récipiendaire porte

une attaque - mais pas s'il lance un sort de soins des blessures légères, d'augure, de cantique ou autre sort de ce type.

La composante matérielle de ce sort est le symbole sacré du prêtre.

LOCALISATION D'ANIMAUX OU DE PLANTES

NIVEAU : 1

Sphère : *Animale, Divination, Végétale*

Portée : *100m + 20m/niv*

Durée : *1 rd /niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : *20 m /niveau sur 6 m*

Temps d'incantation : *1 rd*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Le prêtre peut détecter la direction et la distance à laquelle se trouve le type d'animal ou de plante de son choix. Il fait face à une direction donnée, se concentre sur le type d'animal ou de plante qu'il veut trouver et sait alors s'il s'en trouve un ou une à portée. Si tel est le cas, il sait également à quelle distance et en quelle quantité. Pendant chaque round que dure le sort, le prêtre ne peut scruter qu'une direction. Le sort dure un round par niveau d'expérience du

prêtre, et la surface scrutée dans chaque direction est de 6 mètres de large sur 20 mètres de long par niveau du prêtre (si le MD le désire, certains prêtres peuvent n'être capables de localiser que des animaux ou plantes associés à leur mythe).

Bien que le pourcentage exact de chances de localiser un type spécifique d'objet ou d'animal varie en fonction des circonstances, il est possible d'utiliser la fréquence générale du sujet comme

base d'estimation : commun 50%, peu commun 30%, rare 15%, très rare 5%. La plupart des herbes poussent dans des régions tempérées, et les épices dans les régions tropicales. La plupart des plantes utilisées comme composantes de sorts ou pour les recherches magiques sont rares ou très rares. Les résultats de ce sort sont toujours déterminés par le MD.

La composante matérielle de ce sort est le symbole sacré du prêtre.

LUEUR FÉRIQUE

NIVEAU : 1

Sphère : *Climat*

Portée : *80 m*

Durée : *4 rds /niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, M*

Zone d'effet : *1 m²/niv dans un rayon de 12 m*

Temps d'incantation : *4*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce sort permet au prêtre de souligner le contour d'un ou plusieurs objets ou créatures d'une pâle lumière phosphorescente. Le nombre de sujets affectés dépend du nombre de m² que peut affecter le prêtre. Dans tous les cas, le prêtre doit souligner entièrement un sujet avant de passer au suivant, et tous les sujets doivent se trouver dans la zone d'effet. Les sujets soulignés sont visibles à 80 mètres dans l'obscurité et à 40 mètres pour une personne se

trouvant à proximité d'une vive source de lumière. Ils sont plus faciles à frapper, si bien que leurs adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque dans l'obscurité (y compris par les nuits de pleine lune) et de +1 en lumière crépusculaire ou plus vive. Notez que souligner une créature invisible la rend visible. Par contre, ce sort ne permet pas de souligner les créatures intangibles, éthérées ou gazeuses ; et la lumière qu'il émet n'est en rien comparable à celle

du soleil. C'est pourquoi il ne produit aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures qui vivent dans l'obscurité. La lueur féérique peut être bleue, verte ou violette selon les termes utilisés par le prêtre au cours de l'incantation. Elle ne cause aucun dégât aux créatures ou objets qu'elle souligne.

La composante matérielle de ce sort est un peu de phosphore.

LUMIÈRE

NIVEAU : 1

Sphère : *Solaire*

Portée : *120 m*

Durée : *1 heure + 1 tour /niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : *globe de 6 m de rayon*

Temps d'incantation : *4*

Jet de sauvegarde : *Spécial*

Ce sort crée une intensité lumineuse d'un rayon de 6 mètres, à peu près semblable à celle dégagée par une torche. Les objets se trouvant plongés dans l'obscurité au-delà de cette sphère apparaissent dans le meilleur des cas comme vagues et indistincts. Le sort est centré sur un point choisi par le joueur de sorts, devant obligatoirement être en vue de ce dernier et ne pas en être séparé par un quelconque obstacle. La lumière peut jaillir de l'air, de la pierre, du métal, du bois ou de toute autre substance similaire.

L'effet obtenu est immobile, sauf s'il est centré sur

un objet transportable ou une créature mobile. Dans le dernier cas, celle-ci a droit à son éventuel jet de résistance à la magie et à un jet de sauvegarde. Une résistance réussie annule les effets du sort ; un jet de sauvegarde réussi indique que le sort se centre immédiatement derrière la créature plutôt que sur elle. Un sort de lumière centré sur les organes visuels d'une créature aveugle celle-ci, diminuant de 4 ses jets d'attaque, de sauvegarde et sa CA. Le prêtre peut annuler les effets de son sort à tout moment en prononçant un simple mot. Les sorts de lumière ne sont pas cumulatifs - en lancer plusieurs ne permet

pas d'obtenir une lumière plus intense. L'inverse de ce sort, ténèbres, instaure la nuit dans la même zone et sous les mêmes conditions que celles du sort de lumière, mais pour une durée inférieure de moitié. Les ténèbres magiques sont d'un noir d'encre - le même que celui qui règne à l'intérieur d'une pièce totalement dépourvue d'éclairage. Toute source de lumière normale ou magique d'une intensité inférieure à celle de la lumière du jour ne fonctionne pas dans les ténèbres magiques. Un sort de ténèbres lancé directement par-dessus un sort de lumière provoque l'annulation des deux, et vice-versa.

PASSAGE SANS TRACE

NIVEAU : 1

Sphère : *Végétale*

Portée : *Contact*

Durée : *1 tour /niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : *1 créature*

Temps d'incantation : *1 rd*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Le récipiendaire de ce sort peut se déplacer au sein de n'importe quel type de terrain - boueux, enneigé, poussiéreux, etc. - sans jamais laisser d'empreintes ou d'odeur. La zone qu'il traverse irradie la magie pendant 1d6 tours après son passage. Il est donc impossible de pister normalement une créature bénéficiant de ce sort. Bien entendu, des techniques de pistage intelligentes, comme par exemple des recherches en spirale, peuvent permettre

de retrouver la piste à l'endroit où le sort se dissipe.

La composante matérielle de ce sort est une brindille de pin ou de chêne vert que le prêtre brûle et dont il répand les cendres pendant l'incantation.

PIERRE MAGIQUE

NIVEAU : 1

Sphère : *Combat*

Portée : *Contact*

Zone d'effet : *3 cailloux*

Durée : *Spéciale*

Temps d'incantation : *4*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

En utilisant ce sort, le prêtre peut temporairement enchanter jusqu'à trois cailloux d'une taille inférieure ou égale à celle des billes de fronde. Les pierres magiques peuvent être lancées à la main ou projetées à l'aide d'une arme. Leur portée est de 30 mètres, et elles peuvent être lancées toutes les trois au cours du même round. La personne qui les utilise doit effectuer un jet d'attaque normal, bien que la magie des pierres lui permette de s'en servir comme si elle

possédait une compétence adéquate. On considère les pierres comme des armes +1 pour déterminer si une créature peut être touchée ou non (par exemple, une créature ne pouvant être blessée que par des armes magiques peut être blessée par une de ces pierres) mais elles ne possèdent pas de bonus à l'attaque ou aux dégâts. Chacune d'entre elles inflige 1d4 points de dégâts (2d4 contre les morts-vivants). La magie qu'elles renferment dure une demi-heure ou jusqu'à utilisation.

Les composantes matérielles sont le symbole sacré du prêtre et trois petits cailloux n'ayant jamais été façonnés à l'aide d'un instrument ou par magie.

PROTECTION CONTRE LE MAL

NIVEAU : 1

Sphère : *Protection*

Portée : *Toucher*

Zone d'effet : *Créature touchée*

Durée : *3 rds/niveau*

Temps d'incantation : *4*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce sort crée une barrière magique qui entoure la cible à une distance de 30 centimètres environ, se déplace avec elle et produit trois effets majeurs. Tout d'abord, toutes les attaques portées sur la cible par des créatures mauvaises (ou frappées par un enchantement mauvais) subissent une pénalité de -2 au jet d'attaque ; la cible bénéficie d'un bonus de +2 sur ses jets de sauvegarde. Ensuite, toute tentative de prise de contrôle mental (capacité de charme d'un vampire, par exemple) ou de possession (attaque de réceptacle magique d'un fantôme, par exemple)

à l'encontre de la cible est bloquée par ce sort. Notez bien que la protection n'annule pas le charme du vampire en lui-même, mais l'empêche d'atteindre la cible ; il en est de même pour les forces de possession. Ainsi, ce sort ne peut servir à annuler des effets déjà en place, mais seulement à en prévenir d'autres. Enfin, ce sort empêche tout contact physique avec des créatures extraplanaires, convoquées ou conjurées (serveurs aériens, élémentaux, diabolins, chasseurs invisibles, salamandres, esprits des eaux, xorns, etc.). Les attaques

naturelles des créatures en question sont inefficaces contre la cible si leur emploi requiert de toucher celle-ci. Cette protection prend fin si la cible effectue une attaque de mêlée contre une des créatures bloquées. Pour lancer ce sort, le prêtre utilise de l'eau bénite ou de l'encens en train de brûler. Ce sort peut être inversé et devient alors une protection contre le bien. Ses deuxième et troisième effets restent inchangés. La composante matérielle de la protection contre le bien est un cercle d'eau maudite ou de fumier fumant.

PURIFICATION DE LA NOURRITURE ET DES BOISSONS

NIVEAU : 1

Sphère : *Générale*

Portée : *30 m*

Zone d'effet : *27 dm³/niveau dans 1m²*

Durée : *Permanente*

Temps d'incantation : *1 rd*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S,*

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.

SANCTUAIRE

NIVEAU : 1

Sphère : *Protection*

Portée : *Contact*

Zone d'effet : *1 créature*

Durée : *2 rds + 1 rd /niveau*

Temps d'incantation : *4*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Toute créature tentant d'attaquer une autre créature protégée par ce sort doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle le réussit, elle peut attaquer normalement. Si elle le rate, elle se met à ignorer complètement la créature protégée pendant toute la durée du sort. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet mais n'essayant pas d'attaquer la créature protégée ne sont pas affectées par ce sort. Notez que ce sort ne protège pas son récipiendaire contre les attaques à zone d'effet (boule de feu, tempête glaciale, etc.). Tant qu'il est protégé par ce sort, le récipiendaire ne peut pas entreprendre d'action offensive directe sans le briser ; par contre, il peut utiliser des sorts défensifs ou utilitaires ou accomplir n'importe quelle action non agressive de son choix. Ainsi, un prêtre protégé par un sanctuaire peut soigner des blessures, bénir quelqu'un, lancer un sort de cantique, d'augure ou de lumière (mais pas sur un adversaire), etc.

Les composantes de ce sort sont le symbole sacré du prêtre et un petit miroir d'argent.

SOINS DES BLESSURE LÉGÈRES

NIVEAU : 1

Sphère : *Nécromancie, Soins*

Portée : *Contact*

Zone d'effet : *Créature touchée*

Durée : *Permanente*

Temps d'incantation : *5*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S,*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Lorsqu'il lance ce sort et pose sa main sur une créature, le prêtre lui fait récupérer 1d8 points de dégâts causés par blessure ou autre. Ces soins ne peuvent pas affecter une créature intangible, ni guérir les créatures non vivantes ou extraplanaires.

doit réussir un jet d'attaque pour la toucher et lui infliger les dégâts.

La guérison est permanente mais n'empêche pas la créature d'encaisser des dégâts ultérieurement ; quant aux blessures infligées, elles peuvent guérir ou être soignées comme n'importe quelle autre blessure.

L'inverse de ce sort, blessures légères, opère de la même manière mais inflige 1d8 points de dégâts à la créature. Si elle tente d'éviter le prêtre, ce dernier

UNION

NIVEAU : 1

Sphère : *Générale*

Portée : *Contact*

Zone d'effet : *Cercle de prêtres*

Durée : *Spéciale*

Temps d'incantation : *1 rd*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S,*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

En utilisant ce sort, plusieurs prêtres (de 3 à 5) peuvent combiner leurs capacités de façon à ce que l'un d'eux lance ses sorts et repousse les morts-vivants comme un prêtre de niveau supérieur. Le prêtre de plus haut niveau se tient au centre du cercle formé par les autres. Il lance le sort d'union et gagne temporairement un niveau par prêtre composant le cercle, jusqu'à un maximum de quatre niveaux de plus. Cette augmentation se répercute sur ses capacités pour repousser les morts-vivants et sur la portée et la zone d'effet de certains sorts. Par contre, il ne gagne pas de sorts supplémentaires ; le groupe est limité aux sorts déjà possédés en mémoire.

Les prêtres composant le cercle doivent se concentrer pour maintenir l'effet de l'union. Ils perdent tous leurs bonus de bouclier et de Dextérité à la CA. Si la concentration d'un seul d'entre

eux est brisée, le sort d'union prend fin immédiatement. Si cet événement survient pendant que le prêtre du centre est en train de lancer un sort, celui-ci est perdu de la même façon que si c'était le prêtre du centre qui avait été dérangé. Les sorts déjà lancés conservent leurs effets améliorés, même si le sort d'union est brisé avant que leur durée n'arrive à expiration. Notez que l'union reste valide si seul le prêtre du centre est dérangé.