

AIDE

NIVEAU : 2

Sphère : *Nécromancie*Portée : *Contact*Durée : *1 rd + 1rd /niveau*Zone d'effet : *1 créature*Temps d'incantation : *5*Classe : *Prêtre*Éléments : *V, S, M*Jet de sauvegarde : *Aucun*

Le récipiendaire de ce sort bénéficie des effets d'un sort de bénédiction (+1 aux jets d'attaque et de sauvegarde) et d'un bonus spécial de 1d8 points de vie supplémentaires pour la durée du sort. Ce bonus peut porter son nombre de points de vie actuels à un chiffre supérieur à la normale. Les points supplémentaires sont perdus les premiers lorsque le récipiendaire subit des dégâts et ne peuvent pas être regagnés par des soins magiques.

Supposons qu'un guerrier de 1 niveau,

possédant 8 points de vie, subisse 2 points de dégâts, puis reçoive un sort d'aide qui lui en accorde 5 supplémentaires. Il se retrouve donc avec 11 points de vie dont 5 temporaires. S'il reçoit ensuite une blessure qui lui fait perdre 7 points de dégâts, il perd ses 5 points supplémentaires plus 2 points normaux. Et si un prêtre lui lance un sort de soins des blessures légères susceptible de restaurer 4 points de vie, il remonte à son total normal de 8 mais ne peut le dépasser.

Notez que le fonctionnement de ce sort ne

peut être affecté par les pertes de points de vie permanentes dues à une absorption d'énergie, une perte de dés de vie, la mort d'un familier ou les effets de certains artefacts ; les points de vie supplémentaires temporaires viennent simplement se rajouter au nouveau total.

Les composantes matérielles de ce sort sont une mince bande de tissu blanc aux extrémités enduites d'une substance gluante (résine, par exemple) et le symbole sacré du prêtre.

ALTÉRATION DU TEMPS

NIVEAU : 2

Sphère : *Protection, Temps*Portée : *0*Durée : *Spéciale*Zone d'effet : *Le jeteur de sorts*Temps d'incantation : *1*Classe : *Prêtre*Éléments : *V, S,*Jet de sauvegarde : *Aucun*

Grâce à ce sort, le prêtre peut altérer le flot du temps vis-à-vis de lui-même. Pendant qu'un seul round s'écoule pour les personnes non affectées par le sort, il peut passer deux rounds plus un round par niveau d'expérience possédé en contemplation. Ainsi, un prêtre de 5e niveau peut se retirer pendant 7 rounds pour réfléchir à un sujet quelconque tandis qu'un seul round s'écoule pour les personnes qui l'entourent (le MD doit accorder au joueur une minute de temps

réel par round de méditation du prêtre pour réfléchir, sans cependant consulter ses camarades). Notez que pendant toute la durée de ce sort, le prêtre ne peut utiliser que des sorts de divination ou de soins, et sur lui seulement. S'il tente par exemple de lancer un sort de soins sur un de ses camarades, le sort d'altération du temps est annulé. De la même façon, le prêtre ne peut ni marcher, ni courir, ni devenir invisible ou entreprendre des actions autres que

méditer ou lire. Par contre, il peut être affecté par les actions des autres (sans bénéficier de ses éventuels bonus de bouclier et de Dextérité). S'il encaisse des dégâts d'une attaque, le sort se brise immédiatement.

AUGURE

NIVEAU : 2

Sphère : *Divination*Portée : *0*Durée : *Spéciale*Zone d'effet : *Spéciale*Temps d'incantation : *1 rds*Classe : *Prêtre*Éléments : *V, S, M*Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce sort permet au prêtre d'apprendre si une action accomplie dans un futur immédiat (une demi-heure au maximum) sera bénéfique ou non à son groupe. Par exemple, si ce dernier envisage de détruire un sceau bizarre qui maintient un portail fermé, le prêtre peut utiliser un sort d'augure pour deviner si cela sera source de bonheur ou de malheur. S'il le réussit, le MD doit lui donner une indication relative à l'issue probable de la situation : "bonheur" ou "malheur", voire une devinette ou une énigme. Le prêtre a 70% de chances

plus 1% par niveau d'expérience possédé d'obtenir une réponse claire : 71% au 1er niveau, 72% au 2e, etc. Le MD déterminera les ajustements éventuels dus aux conditions particulières présidant au lancement du sort. Supposons que la question posée soit : "Que se passera-t-il si nous nous aventurons au 3e sous-sol ?", et que le 3e sous-sol contienne un terrible troll qui veille sur 10 000 po et un bouclier +1. Si le MD pense que les aventuriers sont en mesure de battre le troll, il peut donner la réponse suivante : "De grands

risques apportent de grandes récompenses." Si le troll est trop fort pour eux, il peut dire : "Le malheur et la destruction vous attendent en bas !" Un prêtre qui lance ce sort plusieurs fois d'affilée pour poser des questions à propos du même sujet reçoit toujours la même réponse, quel que soit le résultat du jet de pourcentage.

La composante matérielle de ce sort est un jeu de bâtonnets ou d'os de dragons incrustés de gemmes, d'une valeur d'au moins 1 000 po. Ils ne sont pas abîmés par l'incantation.

BAIE MAGIQUE

NIVEAU : 2

Sphère : *Végétale*

Portée : *Contact*

Zone d'effet : *2d4 baies fraîches*

Lancer ce sort sur une poignée de baies fraîchement cueillies rend 2d4 d'entre elles magiques. Le prêtre (ainsi que tous ses confrères de même religion et de niveau 3 au minimum) peut immédiatement repérer lesquelles des baies sont affectées. Il est également possible de s'en apercevoir en utilisant un sort de détection de la magie. Si une créature affamée de taille approximativement humaine mange l'une de ces baies magiques, elle peut se trouver aussi rassasiée que si elle avait

Durée : *1 jour + 1 jour /niveau*

Temps d'incantation : *1 rd*

fait un repas entier, ou récupérer 1 point de dégât physique (avec un maximum de 8 points récupérés par période de 24 heures et par ce moyen).

L'inverse de ce sort, baie vénéneuse, donne à 2d4 baies pourries l'aspect de baies fraîches, dont chacune inflige 1 point de dégât de poison à toute créature qui la mange.

La composante matérielle de ce sort est

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

le symbole sacré du prêtre. Ce dernier doit l'utiliser pour toucher les baies à enchanter (cassis, mûres, framboises, groseilles, etc.).

CANTIQUE

NIVEAU : 2

Sphère : *Combat*

Portée : *0*

Zone d'effet : *Rayon de 9 m*

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

Durée : *Celle du chant*

Temps d'incantation : *2 rds*

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.

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S,*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

CHARME PERSONNE OU MAMMIFÈRE

NIVEAU : 2

Sphère : *Animale*

Portée : *80 m*

Zone d'effet : *1 personne ou 1 mammifère*

Ce sort affecte toute personne ou mammifère sur lequel il est lancé. La cible considère dès lors le prêtre comme une personne de confiance et un allié qu'elle doit guider et protéger. Le terme "personne" inclut tout bipède humain, demi-humain ou humanoïde de taille humaine ou inférieure : lutins, dryades, nains, elfes, gnolls, gnomes, gobelins, demi-elfes, petites-gens, demi-orques, hobgobelins, humains, kobolds, hommes-lézards, nixes, orques, pixies, esprits-follets, troglodytes et autres. Ainsi, il est possible de charmer un guerrier de 10e niveau, mais pas un ogre.

Le sort ne permet pas au prêtre de contrôler la victime comme si celle-ci était un automate, mais de lui faire considérer le moindre de ses actes ou de ses mots sous un jour favorable. Ainsi, une créature charmée n'obéira pas si le jeteur de sorts lui demande de se suicider, mais croira celui-ci s'il lui assure que sa seule chance de survie est qu'elle retienne un dragon rouge fou furieux pendant juste "une ou deux minutes" — à condition que sa propre vision de la situation lui indique que ses chances de survie sont raisonnables si elle agit ainsi.

Durée : *Spéciale*

Temps d'incantation : *5*

L'attitude et les préoccupations de la créature se modifient pour se calquer sur celles du prêtre ; par contre, elle conserve sa personnalité et son alignement de base. Si le prêtre lui demande de se rendre vulnérable, de renoncer à une possession chérie, ou même d'utiliser une charge d'un objet de valeur (surtout contre d'anciens alliés), elle a droit à un autre jet de sauvegarde pour échapper aux effets du charme. De même, une créature charmée ne révèle pas nécessairement tout ce qu'elle sait, ni ne dessine de cartes d'une zone entière. Elle peut refuser une requête du prêtre, si c'est dans son caractère et si cela ne cause pas de tort direct à celui-ci. Son attachement pour le prêtre ne s'étend pas forcément aux amis et aux alliés de celui-ci. Elle ne réagit pas bien si ces derniers passent leur temps à faire des suggestions du type : "Demande-lui ci ou ça..." et n'accepte pas non plus qu'ils abusent d'elle physiquement ou verbalement (à moins que cela ne soit dans son caractère normal).

Notez que ce sort ne confère pas au jeteur de sorts de capacités linguistiques autres que celles qu'il possède déjà (il doit donc communiquer avec la victime dans un langage connu de celle-

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S,*

Jet de sauvegarde : *Annulé*

ci s'il veut qu'elle lui obéisse). La durée de ce sort est fonction de l'intelligence de la personne charmée et de la réussite ou de l'échec d'un jet de sauvegarde. Le charme est brisé dès que la victime réussit un jet de sauvegarde ; or elle en effectue un selon une périodicité qui dépend de son Intelligence (voir la table ci-dessous), même si le prêtre n'abuse pas de leurs relations.

Si le prêtre la blesse ou tente de la blesser ouvertement, ou si quelqu'un lui lance un sort de dissipation de la magie, la victime est

Score d'Intelligence	Temps entre les jets	immédiatement libérée du sort de charme. Si elle réussit son jet de sauvegarde contre les sorts, l'effet du charme est annulé. Combiné avec le sort d'amitié avec les animaux, ce sort permet de lier un animal à la demeure du prêtre si ce dernier doit s'absenter pour un long moment.
3	au moins 3 mois	
4-6	2 mois	
7-9	1 mois	
10-12	3 semaines	
13-14	2 semaines	
15-16	1 semaine	
17	3 jours	
18	2 jours	
19 ou plus	1 jour	

CHARME-SERPENTS

NIVEAU : 2

Sphère : *Animale*

Portée : *30 m*

Zone d'effet : *Cube de 9 m d'arête*

Durée : *Spéciale*

Temps d'incantation : *5*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S,*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Lorsque le prêtre lance ce sort, il crée un motif hypnotique qui oblige un ou plusieurs serpents à cesser toute activité autre que se dresser à demi sur leur queue et adopter un léger mouvement de balancier. Si un serpent est charmé pendant qu'il est en torpeur, la durée de ce sort est de $1d4+2$ tours ; si un serpent est charmé alors qu'il n'est pas en torpeur, mais qu'il n'est pas non plus excité ou en colère, la durée est de $1d3$ tours ; si le serpent est en colère ou en train d'attaquer, la durée est de $1d4+4$ rounds. Le prêtre peut charmer des serpents dans la limite d'un nombre de points de vie totaux égal au sien. En moyenne, un prêtre de 1 niveau peut charmer des serpents pour 4 à 5 points de vie ; un prêtre de 2e niveau, pour 9 points de vie, etc. Les points de vie peuvent appartenir à un seul serpent ou se répartir sur plusieurs, sans jamais excéder la limite des points de vie du prêtre. Par exemple, un prêtre possédant 23 points de vie et essayant de

charmer une douzaine de serpents à 2 points de vie chacun ne peut en affecter que 11. Ce sort est efficace contre tous les ophidiens ou monstres ophidiens tels que nagas, couatls, etc. - dans la limite de leur nombre de points de vie et de leur résistance à la magie.

Il existe des variations de ce sort qui permettent d'affecter les créatures liées à un mythe particulier. Votre MD vous en informera le cas échéant.

CONNAISSANCE DES ALIGNEMENTS

NIVEAU : 2

Sphère : *Divination*

Portée : *10 m*

Zone d'effet : *1 créature ou un objet*

Durée : *1 tour*

Temps d'incantation : *1 rd*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S*

Jet de sauvegarde : *Annulé*

Ce sort permet au prêtre de lire l'aura d'une créature ou d'un objet aligné (il ne voit rien dans le cas d'un objet non-aligné). Pour cela, il doit rester immobile et se concentrer sur le sujet de sa détection pendant un round entier. Si ce sujet est une créature, elle a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; si elle le réussit, le prêtre ne peut obtenir aucune information sur elle grâce à ce sort. Certains objets magiques annulent les effets de ce sort.

L'inverse de ce sort, alignement indétectable, dissimule l'alignement d'un objet ou d'une créature pendant 24 heures.

CROC-EN-JAMBE

NIVEAU : 2

Sphère : *Végétale*

Portée : *Contact*

Zone d'effet : *1 objet de 3 m de long max*

Durée : *1 tour /niveau*

Temps d'incantation : *5*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S*

Jet de sauvegarde : *Annulé*

Ce sort doit être lancé sur un objet normal - une liane, un bâton, une perche, une corde ou tout autre objet similaire. Celui-ci se soulève légèrement du sol sur lequel il repose afin de faire trébucher toute créature passant au-dessus et ratant un jet de sauvegarde contre les sorts. Notez que le nombre de créatures affectées dépend de la taille de l'objet : ainsi, une corde d'un mètre de long ne peut faire trébucher qu'une seule créature de taille humaine à la fois. Les créatures qui se déplaçaient très rapidement (en courant) au moment où elles ont trébuché subissent 1 point de dégât et sont étourdies pour $1d4+1$ rounds si elles choient sur une surface dure (dans le cas contraire, elles ne sont étourdies que jusqu'à la fin du round). Les créatures très grandes (éléphants par exemple) ne peuvent pas être affectées par ce sort. L'objet continue à faire trébucher toutes les créatures qui l'enjambent, prêtre y

compris, jusqu'à l'expiration du sort. Toute créature consciente de la présence de l'objet et de l'enchantement placé dessus bénéficie d'un bonus de +4 sur son jet de sauvegarde. L'objet enchanté est indétectable à 80%, à moins qu'un observateur ne possède un moyen de détecter les pièges magiques ou ne l'ait déjà vu fonctionner. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

DÉTECTION DES CHARMES

NIVEAU : 2

Sphère : *Divination*

Portée : *30 m*

Zone d'effet : *1 créature /rd*

Ce sort permet de détecter si une créature est sous l'influence d'un sort de charme, d'hypnose, de suggestion, d'enjôlement, de possession ou de tout autre sort similaire. La créature a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; si elle le réussit, le prêtre ne peut pas apprendre quoi que ce soit sur elle. Un prêtre qui se rend compte grâce à ce sort qu'une créature est sous influence a 5% de chances par niveau d'expérience possédée de déterminer le type d'influence exact.

Durée : *1 tour*

Temps d'incantation : *1 rd*

Il peut scruter jusqu'à 10 créatures avant que les effets du sort ne se dissipent. Si une créature donnée est sous l'influence de plusieurs effets, le prêtre peut seulement se rendre compte qu'elle est charmée, sans parvenir à déterminer le type d'effet utilisé (puisque les différentes émanations se superposent les unes aux autres).

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

L'inverse de ce sort, charme indétectable, masque complètement, pendant 24 heures, tous les charmes affectant une créature.

DÉTECTION DES PIÈGES

NIVEAU : 2

Sphère : *Divination*

Portée : *0*

Zone d'effet : *3 x 9 m*

Lorsqu'un prêtre lance ce sort, tous les pièges - dissimulés normalement ou magiquement - de nature magique ou mécanique lui deviennent apparents. Notez que ce sort est directionnel, et que le prêtre doit faire face à la direction dont il veut savoir si elle recèle des pièges.

On appelle piège toute protection magique ou mécanique répondant aux trois critères suivants : elle produit un résultat soudain ou inattendu, le prêtre considérerait ce résultat comme dommageable ou indésirable s'il lui était infligé, et la nature dommageable ou indésirable de

Durée : *3 tours*

Temps d'incantation : *5*

l'effet a été conçue à dessein par son créateur. On inclut donc dans cette définition les alarmes, glyphes et autres sorts ou mécanismes similaires. Le prêtre est conscient de la nature générale du piège (magique ou mécanique), mais pas de ses effets exacts ni de la façon de le désarmer.

Un examen de près peut toutefois lui permettre de déterminer quel genre d'actions pourrait le déclencher. Notez que la divination du prêtre est limitée par sa propre connaissance de ce qui peut lui être dommageable. Ce sort ne permet pas de prédire les actions de créatures

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

(un assassin dissimulé ou une embuscade ne sont pas considérés comme des pièges), ni les incidents naturels (caverne inondée par la pluie, mur affaibli par les ans, plante naturellement empoisonnée, etc.). Si le MD utilise des symboles ou des glyphes spécifiques pour identifier les protections magiques (voir le sort de 3e niveau glyphe de garde), ce sort montre la forme du glyphe ou du symbole. Par contre, il ne permet pas de détecter les pièges désactivés ou rendus inactifs pour une raison quelconque.

DIABLE DE POUSSIÈRE

NIVEAU : 2

Sphère : *Élémentaire (Air)*

Portée : *30 m*

Zone d'effet : *Cône de 1,5 x 1,2 m*

Ce sort permet au prêtre de conjurer un élémentaire d'air assez faible - CA 4, DV 2, VD 54 m/rd, 1 attaque, 1d4 points de dégâts - et pouvant être frappé par des armes normales. Le diable de poussière apparaît sous la forme d'un petit tourbillon de 30 centimètres de diamètre à la base, 1,50 mètre de haut et de 1 mètre à 1,20 mètre de large au sommet. Il se déplace selon les désirs du prêtre, mais se dissipe si jamais il se retrouve éloigné de ce dernier de plus de 30 mètres. Son souffle

Durée : *2 rds /niveau*

Temps d'incantation : *2 rds*

suffit à éteindre les torches, les petits feux de camp, les lanternes ouvertes et autres flammes non magiques de petite taille. Le diable de poussière peut repousser un nuage gazeux ou une créature sous forme gazeuse, ou l'écarter du prêtre (bien qu'il ne puisse ni lui causer des dégâts, ni la disperser). S'il apparaît dans une zone dont le sol est couvert de poussière, de sable ou de cendres, il ramasse ces particules et les disperse sous forme d'un nuage de 3 mètres de diamètre centré sur lui-même.

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce nuage bloque la vision normale ; les créatures prises à l'intérieur sont aveuglées jusqu'à un round après en être sorties. Si le prêtre est pris dans le nuage du diable de poussière pendant une incantation, il doit réussir un jet de sauvegarde pour conserver sa concentration - sans quoi son sort ne fonctionne pas. Toute créature native du Plan Élémentaire de l'Air (y compris un autre diable de poussière) peut disperser un diable de poussière en l'espace d'une seconde.

DISCOURS CAPTIVANT

NIVEAU : 2

Sphère : *Charme*Portée : *0*Zone d'effet : *Rayon de 27 m*

Grâce à ce sort, le prêtre est en mesure de captiver un public qui comprend la langue qu'il parle. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ; sinon elles reportent toute leur attention sur le prêtre sans se soucier de ce qui se passe autour d'elles. Les créatures d'une race ou religion hostile envers celle du prêtre bénéficient d'un bonus de +4 sur leur jet. Tous les éventuels ajustements de Sagesse sont applicables. Les créatures possédant plus de 4 niveaux ou des de vie, ou une Sagesse de 16 ou plus, ne sont pas affectées par ce sort.

Pour lancer ce sort, le prêtre doit parler sans s'interrompre pendant un round entier. Après quoi, l'enchantement dure

Durée : *Spéciale*Temps d'incantation : *1 rd*

aussi longtemps qu'il continue à parler, avec un maximum d'une heure. Les créatures captivées n'entreprennent aucune action tant que le prêtre parle, et continuent à commenter son discours pendant les 1d3 heures qui suivent. Toute créature pénétrant dans la zone d'effet doit réussir elle aussi un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être captivée. Il y a 50% de chances par round pour que les créatures non affectées se mettent à siffler et à huer le prêtre à l'unisson. Si le bruit ainsi produit est suffisamment conséquent, les autres créatures ont droit à un nouveau jet de sauvegarde. Le discours prend fin (mais le délai de 1d3 heures reste quand même applicable) si le prêtre fait l'objet d'une attaque réussie.

Classe : *Prêtre*Éléments : *V, S*Jet de sauvegarde : *Annule*

ou s'il accomplit une action autre que de parler.

Si le public est attaqué, le sort prend fin et les créatures réagissent immédiatement : elles effectuent un jet de réaction vis-à-vis de la source d'interruption, avec une pénalité de -10.

Remarque : Pour gagner du temps lorsqu'il gère un nombre de créatures important, le MD peut se baser sur une moyenne ; par exemple, si le prêtre lance ce sort sur un groupe de 20 hommes possédant une valeur de jet de sauvegarde de base de 16 (25% de chances de réussite), il supposera que 15 de ces hommes sont captivés et pas les 5 autres.

DISTORSION DU BOIS

NIVEAU : 2

Sphère : *Végétale*Portée : *10 m /niveau*Zone d'effet : *Spéciale*

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre déforme un volume de bois et en altère définitivement la rigidité, la forme et la résistance. Ce sort possède une portée de 10 mètres par niveau d'expérience du prêtre ; il peut affecter un morceau de bois d'environ 40 centimètres de long et jusqu'à 3 centimètres de diamètre par niveau d'expérience du prêtre. Ainsi, un prêtre de 1er niveau est capable de distordre le manche d'une hache ou quatre carreaux d'arbalète ; un prêtre de 5e niveau peut distordre la hampe d'un épéu. Notez que ce sort peut également

Durée : *Permanente*Temps d'incantation : *5*

affecter des planches et faire sortir une porte de ses gonds ou ouvrir une brèche dans la coque d'un navire. Les armes à projectiles distordues deviennent inutilisables ; et les armes de mêlée distordues font subir à leur porteur une pénalité de -4 sur tous ses jets d'attaque.

Le bois enchanté ne peut être affecté que si le prêtre est d'un niveau supérieur à celui de la personne ayant lancé l'enchantement. Le prêtre a 20% de chances cumulatives de réussite par niveau de différence (soit 20% s'il possède un niveau de plus que l'enchanteur,

Classe : *Prêtre*Éléments : *V, S*Jet de sauvegarde : *Spécial*

40% s'il en possède deux de plus, etc.). Par exemple, un prêtre de 7e niveau qui tente de lancer un sort de distorsion du bois sur une porte fermée par un verrou de magicien a 40% de chances de réussite. On considère que les objets magiques en bois ont été enchantés au 12e niveau minimum. Les artefacts ne sont pas affectés par ce sort.

L'inverse de ce sort, redressement du bois, permet de redresser du bois vermoulu ou d'annuler les effets d'un sort de distorsion du bois, avec les mêmes restrictions.

FLAMMES

NIVEAU : 2

Sphère : *Élémentaire (Feu)*Portée : *0*Zone d'effet : *Spéciale*

Lorsque le prêtre lance ce sort, une flamme vive d'une intensité comparable à celle d'une torche jaillit de la paume de sa main. Elle ne lui cause aucun dégât, mais elle est réellement chaude et peut mettre le feu à des matériaux inflammables (papier, vêtements, bois sec, huile, etc.). Le prêtre peut projeter cette flamme magique à une portée de 40 mètres (considérée comme portée courte). La flamme se met à briller plus fort au moment de l'impact ;

Durée : *1 rd /niveau*Temps d'incantation : *5*

puis elle enflamme tous les matériaux combustibles se trouvant dans un rayon de 90 cm du centre de son impact et s'éteint. Toute créature touchée subit 1d4+1 points de dégâts - et, si une partie de ses possessions prend feu, elle doit passer un round entier à éteindre les flammes (sans quoi elle subit des dégâts supplémentaires laissés à l'appréciation du MD). Si la flamme manque sa cible, elle est traitée comme un projectile similaire à une grenade. Si la durée du

Classe : *Prêtre*Éléments : *V, S*Jet de sauvegarde : *Aucun*

sort ne touche pas encore à sa fin lorsque la première flamme s'éteint, une seconde apparaît dans la paume du prêtre. Ce dernier peut lancer un maximum d'une flamme par niveau d'expérience possédé, mais pas plus d'une par round.

Le prêtre peut étouffer sa flamme magique dès qu'il le désire, mais pas les foyers d'incendie que celle-ci a éventuellement pu allumer. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

IMMOBILISATION DES PERSONNES

NIVEAU : 2

Sphère : *Charme*

Portée : *120 m*

Durée : *2 rds /niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

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

Temps d'incantation : *5*

Jet de sauvegarde : *Annule*

Ce sort immobilise 1d4 humains, demi-humains ou humanoïdes pendant six rounds ou plus (sa durée est de 2 rounds par niveau d'expérience du prêtre, et le prêtre doit être de niveau 3 au minimum pour y accéder).

Il est centré sur un point choisi par le prêtre, et affecte les créatures choisies par ce dernier à l'intérieur de la zone d'effet. S'il est lancé sur trois créatures, chacune d'elles a droit à un jet de sauvegarde non modifié. S'il est lancé sur deux créatures seulement, celles-ci effectuent leur jet de sauvegarde avec une pénalité de -1, s'il est lancé sur une seule créature, la pénalité est de -3. Les jets de sauvegarde peuvent être ajustés en fonction des scores de Sagesse des cibles. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont pas affectées par le sort. Les morts-vivants ne peuvent pas être affectés par ce sort.

bouger, mais restent conscientes des événements qui se déroulent autour d'elles et peuvent utiliser celles de leurs capacités ne requérant ni de pouvoir parler ni de pouvoir bouger. Être immobilisée n'empêche pas la cible de voir son état se détériorer le cas échéant (blessures, poison, maladie, etc.). Le prêtre peut mettre un terme au sort d'un simple mot à tout moment. Sinon, la durée maximale de celui-ci est de 6 rounds au 3e niveau, 8 au 4e, etc.

Il peut affecter tout bipède humain, demi-humain ou humanoïde de taille humaine ou inférieure sur lequel il est lancé : lutins, dryades, nains, elfes, gnolls, gnomes, gobelins, demi-elfes, petites-gens, demi-orques, hobgobelins, humains, kobolds, hommes-lézards, nixes, orques, pixies, esprits-follets, troglodytes et autres. Ainsi, il est possible d'immobiliser un guerrier de 10e niveau, mais pas un ogre.

Les créatures immobilisées ne peuvent ni parler ni

Le prêtre a besoin d'un petit morceau de fer aux bords réguliers comme composante matérielle.

LAME ENFLAMMÉE

NIVEAU : 2

Sphère : *Élémentaire (Feu)*

Portée : *0*

Durée : *4 rds + 1 rd / 2 niveaux*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : lame de 90 cm de long. Grâce à ce sort, le prêtre fait jaillir de sa main un rayon de feu éblouissant, qui a la forme d'une lame et qu'il peut manier comme un cimeterre. S'il réussit un jet d'attaque en mêlée, sa victime encaisse 1d4+4 points de dégâts, avec un bonus de +2 (soit de 7 à 10 points de dégâts totaux) si elle est morte-vivante ou particulièrement vulnérable au feu. Si au contraire elle est protégée contre le feu, elle subit 2 points de dégâts de moins (soit 1d4+2 points). Les créatures qui

vivent dans le feu ou qui possèdent une forme d'attaque naturelle basée dessus ne peuvent être affectées par ce sort. La lame enflammée peut mettre le feu aux matériaux combustibles tels que parchemin, paille, bois sec, vêtements, etc. Toutefois, elle ne constitue pas une arme magique dans le sens véritable du terme, de sorte qu'elle ne permet pas de blesser les créatures ne pouvant l'être que par des armes magiques (morts-vivants exceptés). Ce sort ne fonctionne

Jet de sauvegarde : Aucun pas sous l'eau.

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

LANGAGE DES ANIMAUX

NIVEAU : 2

Sphère : *Animale, Divination*

Portée : *0*

Durée : *2 rds /niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S*

Zone d'effet : *1 animal se trouvant dans un rayon de 9 m*

Temps d'incantation : *5*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce sort confère au prêtre le pouvoir de comprendre et de communiquer avec tous les animaux à sang froid ou chaud, de taille normale ou géante et dotés d'un esprit propre. Le prêtre peut leur poser des questions et comprendre leurs réponses, bien que ce sort ne lui garantisse ni une attitude amicale ni une grande coopération de la part de ses interlocuteurs. Les animaux les plus rusés et les plus méfiants tendent à donner des réponses courtes et évasives.

les plus stupides, à faire des tas de commentaires ineptes. Si l'animal est d'une nature amicale ou possède le même alignement que le prêtre, il peut lui accorder une faveur ou lui rendre un service (à l'appréciation du MJ). Notez que ce sort diffère de celui de langages des monstres dans la mesure où il ne permet de communiquer qu'avec des créatures non fantastiques telles que gorilles, ours, chats, chiens, éléphants et autres.

MARTEAU SPIRITUEL

NIVEAU : 2

Sphère : *Combat*

Portée : *Contact*

Zone d'effet : *3 cailloux*

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

Durée : *Spéciale*

Temps d'incantation : *4*

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.

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

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.

MESSAGER

NIVEAU : 2

Sphère : *Animale*

Portée : *20 m /niv*

Zone d'effet : *1 créature*

Ce sort permet au prêtre d'attirer une créature de taille minuscule (Mi) et d'Intelligence au moins animale, et de s'en servir comme messager. Ce sort ne peut affecter ni les animaux géants, ni les créatures d'une Intelligence égale ou supérieure à 5. Si la créature se trouve à portée, le prêtre utilise un type d'aliment qu'elle aime afin de l'attirer. La créature a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle le rate, elle s'avance vers le prêtre et attend

Durée : *1 jour /niveau*

Temps d'incantation : *1 rd*

ses ordres. Le prêtre peut communiquer avec elle d'une façon primitive ; il peut par exemple lui ordonner de se rendre dans un endroit spécifique, à condition que le chemin ne soit pas trop compliqué. Il peut également lui attacher un message ou un petit objet à la patte ou au cou. S'il le lui ordonne, l'animal l'attendra à la destination de son choix jusqu'à l'expiration du sort. Notez qu'à moins que le destinataire du message ne s'attende à en recevoir un, il peut très

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S*

Jet de sauvegarde : *Annulé*
bien ignorer le messager.

Lorsque le sort arrive à expiration, la créature recommence à vaquer à ses propres activités. Ce sort ne confère aucune capacité de compréhension spéciale au destinataire du message.

MÉTAL BRÛLANT

NIVEAU : 2

Sphère : *Élémentaire (Feu)*

Portée : *40 m*

Zone d'effet : *Spéciale*

Grâce à ce sort, le prêtre peut porter les métaux ferreux (fer, alliages ferreux, acier) à des températures extrêmement élevées. Les cottes de mailles elfiques ne sont pas affectées par ce sort, et les autres armures de métal magiques ont droit à un jet de sauvegarde contre le feu magique pour en éviter les effets. La composante matérielle est le symbole sacré du prêtre. Durant le premier round, le métal devient tiède et désagréable à toucher (le même effet prend place durant le dernier round). Durant le second et le sixième (avant-dernier) rounds, la chaleur provoque des ampoules et entraîne des dégâts ; durant les troisième, quatrième et cinquième rounds, le métal chauffe à blanc et inflige des dégâts à la chair exposée :

Température du métal	Dégâts par round	Durée
Tiède	Aucun	Durant le dernier round où le métal est chauffé à blanc, les créatures affectées doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être victimes
Chaud	1d4 points	
À blanc*	2d4 points	

Durée : *7 rounds*

Temps d'incantation : *5*

d'une des incapacités suivantes : main ou pied inutilisable pendant 2d4 jours ; corps handicapé pendant 1d4 jours ; tête inconscience pendant 1d4 tours. Ces incapacités peuvent être annulées par le sort de 6e niveau guérison, ou par un repos normal.

Notez également que les matériaux tels que le bois, le cuir ou les vêtements inflammables se mettent à fumer et à brûler au contact du métal chauffé à blanc. Dans ce cas, ils causent les mêmes dégâts que ce dernier sur de la chair exposée le round suivant. Un sort, une potion ou un anneau de résistance au feu, ou un sort de protection contre le feu annule totalement les effets de ce sort, tout comme l'immersion dans l'eau ou la neige ou l'exposition à un sort de froid ou de tempête glaciale. Cette version du sort ne fonctionne pas sous l'eau. Le prêtre peut affecter le métal (armes et armure, par exemple) que porte sur elle une créature de taille humaine ou inférieure, ou une unique masse métallique de 25 kilos maximum, par tranche de deux niveaux d'expérience possédés. Ainsi, un prêtre de 3e niveau peut affecter une créature ; un prêtre de 4e ou de 5e niveau, deux, etc.

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S,*

Jet de sauvegarde : *Spécial*

L'inverse de ce sort, métal gelé, permet de contrer un sort de métal brûlant ou d'infliger les dégâts suivants :

Température du métal	Dégâts par round	Durée
Froid	Aucun	Durant le dernier round pendant lequel le métal est gelé, la créature affectée doit réussir
Glaciale	1-2 points	un jet de sauvegarde contre les
Gelé*	1d4 points	sorts, sans quoi elle subit les effets d'engourdissement du froid. Elle perd toute sensation dans une main (ou dans les deux, si le MJ juge que le jet de sauvegarde a été trop raté) pendant 1d4 jours. Durant ce laps de temps, elle ne peut pas utiliser la ou les main(s) affectée(s) pour se battre ou pour effectuer toute autre activité nécessitant une poigne solide.

Le sort de métal gelé peut être contré par un sort de résistance au froid ou par n'importe quelle source de grande chaleur - feu de camp, lame enflammée, mur de feu, etc. Sous l'eau, cette version du sort n'inflige aucun dégât, mais provoque la formation de glace tout autour du métal affecté ! - ce qui affecte sa flottabilité.

OBSCURCISSEMENT

NIVEAU : 2

Sphère : *Climat*

Portée : *0*

Durée : *4 rds /niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S*

Zone d'effet : *3m/niveau sur 3m/niveau*

Temps d'incantation : *5*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce sort fait s'élever autour du prêtre un nuage de vapeur, qui stagne dans le même endroit pendant quatre rounds par niveau d'expérience du prêtre, et réduit la portée de tous les types de vision (infravision y compris) à 1d3 mètres. La zone au sol affectée suit une progression carrée par rapport au niveau du prêtre : 3x3 mètres au 1er niveau, 6x6 au 2e, 9x9 au 3e, etc. La hauteur du nuage est limitée à 3 mètres. Un vent fort (comme celui généré par le sort de 3e niveau de

magicien rafale) peut diminuer sa durée de 75%. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

PEAU D'ÉCORCE

NIVEAU : 2

Sphère : *Protection, Végétale*

Portée : *Contact*

Durée : *4 rds + 1 rd/niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : *1 créature*

Temps d'incantation : *5*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Lorsqu'un prêtre lance ce sort sur une créature, la peau de celle-ci devient aussi dure que de l'écorce, ce qui porte sa CA de base à 6 moins 1 par tranche de quatre niveaux d'expérience du prêtre ; soit CA 5 au 4e niveau, CA 4 au 8e, etc. Ce sort ne peut être combiné ni avec une armure normale, ni avec une protection magique. De plus, la créature bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets de sauvegarde contre toutes les attaques autres que magiques. Ce sort peut être

placé sur le prêtre ou sur toute créature de son choix.

En plus de son symbole sacré, le prêtre doit disposer d'une poignée d'écorce de chêne en guise de composante matérielle.

PIÈGE DE FEU

NIVEAU : 2

Sphère : *Élémentaire (Feu)*

Portée : *Contact*

Durée : *Permanente jusqu'à déchargement*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : *Objet touché*

Temps d'incantation : *1 tour*

Jet de sauvegarde : *1/2*

Tout objet susceptible d'être fermé (livre, boîte, bouteille, malle, coffre, cercueil, porte, placard et autres) peut être muni d'un piège à feu. Ce sort est centré sur un point sélectionné par le prêtre. L'objet piégé ne doit pas posséder de deuxième ouverture ou être déjà muni d'un autre sort de protection. Un sort de déblocage n'affecte nullement un piège à feu ; celui-ci se déclenche quand même dès qu'un intrus tente d'ouvrir l'objet. Comme avec la plupart des pièges magiques, les voleurs n'ont que la moitié de leurs chances normales de découvrir un piège à feu. S'ils ne réussissent pas à le désamorcer, ils le

déclenchent automatiquement. Une dissipation de la magie ratée ne déclenche pas le piège à feu. Lorsque le piège se déclenche, il se produit une explosion de 1,5 mètre de rayon à partir du centre du sort. Toutes les créatures se trouvant dans cette zone doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. Les dégâts causés sont de 1d4 points plus 1 point par niveau du prêtre, ou la moitié (arrondie à l'entier supérieur) si la cible réussit son jet de sauvegarde (sous l'eau, ce sort n'inflige que la moitié de ses dégâts normaux et dégage un grand nuage de vapeur). L'objet piégé n'est pas endommagé par l'explosion.

Le prêtre, ainsi que toutes les personnes qu'il a accordées au piège (généralement par le biais d'un mot de passe) peuvent utiliser l'objet piégé sans déclencher le sort.

Pour mettre ce sort en place, le prêtre doit souligner le contour de la fermeture avec un morceau de charbon, puis toucher le centre de l'effet. Pour accorder ce dernier à une autre personne, il a besoin d'un des cheveux ou d'une ragnure d'ongle de celle-ci. Les composantes matérielles de ce sort sont des baies de cenelle.

RALENTISSEMENT DU POISON

NIVEAU : 2

Sphère : *Nécromancie, Soins*

Portée : *Contact*

Durée : *1 heure/niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : *1 créature*

Temps d'incantation : *1*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Lorsque le prêtre lance ce sort sur un individu empoisonné avant que la substance nocive n'ait eu le temps de produire son plein effet (ce que seul le MD est en mesure de savoir), il ralentit grandement la progression de cette dernière. Bien que ce sort ne permette pas de neutraliser le poison, il peut l'empêcher de trop nuire à la victime pendant toute sa durée, et donc donner à celle-ci une chance de bénéficier de soins appropriés avant son expiration.

Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du prêtre et une gousse d'ail qui doit être réduite en purée et appliquée sur la plaie (ou avalée dans le cas d'un poison par ingestion).

RÉSISTANCE AU FEU/RÉSISTANCE AU FROID

NIVEAU : 2

Sphère : *Protection*

Portée : *Contact*

Durée : *1 rd /niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S, M*

Zone d'effet : *1 créature*

Temps d'incantation : *5*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Lorsque le prêtre place ce sort sur une créature, le corps de cette dernière s'endurcit pour résister à la chaleur ou au froid, au choix du prêtre. Ce sort confère à la créature une immunité totale aux températures intermédiaires (c'est-à-dire qu'elle peut sans problème se tenir nue dans la neige, ou plonger la main dans un feu pour en retirer quelque chose en train d'y brûler). La créature peut dans une certaine mesure résister à une chaleur ou un froid

intenses (naturels ou magiques), tels que générés par des charbons ardents, une grande quantité d'huile enflammée, une épée enflammée, une tempête de feu, une boule de feu, une nuée de météores, le souffle d'un dragon rouge, une épée de glace, une tempête glaciale, une baguette de givre ou le souffle d'un dragon blanc. Dans tous ces cas, la créature est affectée partiellement ; elle bénéficie d'un bonus de +3 sur ses jets de sauvegarde contre les attaques citées

ci-dessus, et d'une réduction de 50% des dégâts provoqués par ces dernières. Ainsi, si elle rate son jet de sauvegarde, elle n'encaisse que la moitié des dégâts normaux ; et si elle le réussit, elle n'en encaisse qu'un quart. La résistance au feu ou au froid dure un round par niveau d'expérience du prêtre.

Le prêtre a besoin d'une goutte de mercure en guise de composante matérielle.

SILENCE SUR 5 MÈTRES

NIVEAU : 2

Sphère : *Garde*

Portée : *120 m*

Durée : *2 rounds/niveau*

Classe : *Prêtre*

Éléments : *V, S*

Zone d'effet : *Objet touché*

Temps d'incantation : *5*

Jet de sauvegarde : *Aucun*

Ce sort crée une zone de silence complet. Il arrête tous les sons dans la zone d'effet : la conversation devient impossible, les sorts requérant des composantes verbales ne peuvent plus être utilisés, et aucun bruit ne sort de la zone ou n'y pénètre. Ce sort peut être lancé en l'air ou sur un objet, mais son effet est stationnaire à moins d'être centré sur une créature ou un objet mobile. S'il est centré sur une créature non consentante, celle-ci a droit à un jet de sauvegarde

contre tes sorts. Si elle le réussit, l'effet se centre à 30 centimètres de l'endroit où elle se tient à la fin de l'incantation plutôt que sur elle. Ce sort constitue une protection contre les attaques basées sur le son : chant des harpies, trompe de destruction, etc.

VOUIVRE DE GARDE

NIVEAU : 2

Sphère : GardePortée : 30 mZone d'effet : Rayon de 3 mDurée : jusqu'à 8 heuresTemps d'incantation : 5Classe : PrêtreÉléments : V, S, MJet de sauvegarde : Annule

Ce sort est connu sous le nom de wiverne de garde parce que la forme intangible qu'il crée ressemble vaguement à celle d'une wiverne. On l'utilise généralement pour protéger un endroit d'une intrusion éventuelle. Toute créature s'approchant à moins de 3 mètres de la zone gardée peut se faire attaquer par la wiverne. Elle doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sans quoi elle se retrouve paralysée pendant un round par niveau du prêtre, jusqu'à ce que le prêtre dissipe le sort, ou jusqu'à ce qu'elle bénéficie d'une dissipation de la magie ou d'une délivrance de la paralysie. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la wiverne l'a manquée, et le sort reste en place. Dès que la créature est touchée par la wiverne, elle est frappée de paralysie et le sort se dissipe. Il se dissipe également si la wiverne ne réussit à frapper personne dans les huit heures qui suivent sa création. Toute créature s'approchant de l'endroit gardé par la wiverne peut

réussir à détecter sa présence avant d'être assez près pour se faire attaquer : elle a 90% de chances d'y parvenir en plein jour (ou conditions d'éclairage similaires à celles du plein jour), 30% au crépuscule et 0% dans l'obscurité.

NIVEAU :

Sphère :

Portée :

Zone d'effet :

Durée :

Temps d'incantation :

Classe : Prêtre

Éléments :

Jet de sauvegarde :

NIVEAU :

Sphère :

Portée :

Zone d'effet :

Durée :

Temps d'incantation :

Classe : Prêtre

Éléments :

Jet de sauvegarde :