

# Belegund

Sort de prêtre

LISTE DES SORTS NIVEAU 1

## Amitié avec les Animaux

*(Enchantement/Charme)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Animale**

Portée : 10 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: Permanente

Temps d'incantation: 1 heure

Zone d'Effet: 1 animal

Jet de Sauvegarde: Annule

Grâce à ce sort, le prêtre peut montrer à tout animal semi-Intelligent ou d'Intelligence animale (Intelligence de 1-4) qu'il désire son amitié. Si l'animal ne réussit pas un jet de sauvegarde contre les Sorts immédiatement après le début du sort, il se tient tranquille jusqu'à la fin de l'incantation. Par la suite, il s'attache aux pas du prêtre. Le sort ne fonctionne que si ce dernier désire réellement être l'ami de l'animal. S'il a d'autres motifs, l'animal les ressent toujours (ex: il a l'intention de manger l'animal, de l'envoyer en avant pour déclencher des pièges, etc....).

Le prêtre peut enseigner trois tâches ou tours spécifiques à l'animal, par point d'Intelligence de celui-ci. Les tâches typiques sont de celles que l'on apprend à un chien ou animal familier similaire, elles ne peuvent donc être complexes. Chaque tour demande un entraînement d'une semaine et tous doivent être enseignés dans les trois mois qui suivent l'acquisition de la créature. Durant cette période, celle-ci ne fera aucun mal au prêtre, mais si elle est laissée seule pendant plus d'une semaine elle retrouvera son état naturel et agira en conséquence.

Le prêtre peut utiliser ce sort pour attirer un maximum de 2 Dés de Vie d'animaux par niveau d'expérience qu'il possède. Ce nombre est également celui des Dés de Vie d'animaux totaux pouvant être attirés et entraînés en même temps: jamais plus de deux fois le niveau du prêtre. Seuls les animaux dépourvus d'alignement peuvent être attirés, apprivoisés et entraînés.

Les éléments matériels sont **le symbole religieux** du prêtre **et un peu de nourriture appréciée par l'animal**.

## Analyse d'équilibre

*(Divination)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Nombres, Divination**

Portée : 80 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 5 rounds + 1 round/niveau

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : une créature, un objet, ou un carré de 3 m de côté

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de sentir de quelle manière un personnage, une créature, un objet ou une zone est éloigné de l'équilibre - en d'autres mots, l'écart de son alignement par rapport à la neutralité pure. Le sort ne donne pas d'indication sur la "direction" de ce déséquilibre, sauf sous certaines conditions suivantes. Le sort indique cependant sur quel(s) axe(s) la variation d'alignement s'effectue.

Par exemple, un prêtre utilise ce sort pour analyser l'équilibre d'une créature chaotique neutre. Le sort indique que la créature est éloignée de la neutralité d'un degré et que la variation se fait sur l'axe Loi/Chaos ; ainsi la créature peut être chaotique neutre ou loyal neutre. Si la créature était chaotique mauvaise, le sort aurait indiqué qu'elle était éloignée de l'équilibre de deux degrés, un sur chaque axe ; ainsi, la créature devrait être chaotique mauvaise, chaotique bonne, loyale mauvaise ou loyal bonne.

Un prêtre a 5 % de chances par niveau de déterminer correctement la direction de la variation sur un axe choisi aléatoirement. Cela signifie qu'un prêtre du 10<sup>e</sup> niveau aura 50 % de chances d'apprendre que la créature est chaotique (et donc chaotique neutre, comme il n'y a qu'un seul degré de variation par rapport à l'équilibre).

Similaire aux sorts du type *détection du mal*, ce sort ne donne pas de résultat sur un piège caché. S'il est lancé sur une créature d'intelligence "animale" ou nulle, il donnera toujours "neutre" (c'est à dire aucun degré d'écart par rapport à la neutralité).

Les éléments matériels de ce sort sont **quatre pièces en fer**, que le prêtre secoue dans sa main en se concentrant sur le sort. Les pièces ne sont pas consommées pendant le sommeil.

## Apaisement / Effroi ®

*(Abjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Charme**

Portée: 10 mètres

Éléments: V, S

Durée: Spéciale

Temps d'incantation: 1

Zone d'Effet: 1 créature/4 niveaux

Jet de Sauvegarde: Spécial

Le prêtre donne du courage au bénéficiaire du sort, lui octroyant un bonus de +4 sur tous les jets de sauvegarde contre les attaques magiques de peur pendant un tour. Si le bénéficiaire a récemment (le même jour) manqué un JS contre une telle attaque, ce sort autorise immédiatement un nouveau jet de sauvegarde, avec un bonus de +4. Il est possible d'affecter une créature pour chaque quatre niveaux du prêtre (une créature aux niveaux 1-4, deux aux niveaux 5-8, etc).

L'inverse de ce sort, Effroi, provoque chez une créature la panique, ce qui la pousse à s'éloigner du prêtre a maximum de sa vitesse de déplacement, pendant 4 rounds. Un jet de sauvegarde réussi annule l'effet et tous les ajustements de Sagesse s'appliquent. Bien entendu, *Apaisement et Effroi* sont automatiquement contrés l'un par l'autre. Ni l'un ni l'autre de ces sorts n'ont d'effet sur un mort-vivant.

## Apaisement des animaux

*(Enchantement/charme)*

*(Magie & Sortilèges)*

**Sphère: Animale**

Portée : 60 m

Composantes : V, S

Durée: 1 tour + 1 round/ niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet: Spéciale

Jet de sauvegarde : Spécial

Subtilité: +3

Renversement: Aucun

Signature: Auditive, modérée

Effet critique : Aucun

Cet enchantement permet de calmer les animaux, ce qui les rend dociles et inoffensifs. Seules les créatures dont le score d'Intelligence est compris entre 1 et 4 (en d'autres termes, celles qui sont d'Intelligence animale ou partielle) peuvent être affectées par ce sort. Le prêtre est capable d'apaiser 2d4 DV d'animaux plus 1 DV par niveau (un personnage de niveau 4 affectera ainsi un total de 2d4+4 DV). C'est lui qui choisit ses cibles (dans les limites de portée du sort), mais toutes doivent être de la même espèce. Ces dernières n'ont droit à un jet de sauvegarde que si elles possèdent des pouvoirs magiques ou si elles ne sont pas totalement naturelles. Un prêtre peut donc apaiser un ours, un chien de guerre ou un loup sans trop de problème. Par contre, il lui est plus difficile de calmer un loup des glaces, un molosse satanique ou un ours-hibou.

Tant qu'elles se trouvent sous l'influence du sort, les créatures restent où elles sont. Elles ne fuient pas, n'attaquent pas, à moins qu'on ne les agresse ou qu'elles se retrouvent face à un péril immédiat (incendie, prédateur affamé, etc.). À ce moment, l'enchantement cesse de faire effet et les animaux se remettent à agir de manière normale. À noter, toutefois, que les créatures affectées par ce sort restent tout à fait capables de se défendre si on les attaque.

## **Barrière anti-vermine**

*(Abjuration)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Vigilance**

Portée : 30 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 heure/niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : cube de 3 m d'arête/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Le prêtre crée avec ce sort un champ de force invisible qui repousse tous les insectes, rongeurs, serpents, araignée, vers et autres vermines similaires non magiques de moins d'un dé de vie. La barrière affecte les créatures conjurées, comme celles appelées par le sort *conjuración d'insectes*.

Toute vermine se trouvant dans la zone d'effet au moment où le sort est lancé n'est pas affectée ; mais si elle sort de la zone, elle ne peut y revenir.

Le sort affecte une zone cubique dont l'arête est de 3 mètres par niveau du prêtre (p.ex. un prêtre du 2<sup>e</sup> niveau pourrait affecter un cube de 6 m x 6 m x 6 m).

Les éléments matériels sont le **symbole sacré** du prêtre et les **moustaches d'un rongeur**.

## Capture de pensée

(Divination)

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Pensée**

Portée : 0

Éléments : V, S

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 10 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

L'une des plus bizarres affirmations soutenues par les prêtres de l'École de la Pensée est généralement méprisée par les étrangers. La théorie prétend qu'une fois qu'une pensée a été créée dans le cerveau de quelqu'un, elle existe en tant qu'"objet mental isolé". Cet objet-pensée reste généralement à l'intérieur du cerveau de la créature qui l'a créé, mais parfois, il s'échappe (cela est supposé expliquer pourquoi les gens oublient des choses).

Quand cela se passe, l'objet-pensée reste dans la zone géographique où il fut perdu. Tout cerveau réceptif (en général le cerveau de la créature qui a initialement créé la pensée) peut le reprendre, simplement en le rencontrant par hasard, invisible et flottant. Selon cette théorie, il s'agit de la raison pour laquelle les gens peuvent retrouver une pensée perdue en retournant à l'endroit où elle fut égarée. Cela est supposé fonctionner car la pensée flottant librement est recapturée, et non parce que le lieu se rappelle de la pensée.

Malheureusement pour les philosophes qui ne sont pas d'accord, *capture de pensée* semble une preuve extrêmement évidente de cette théorie.

Ce sort fait du cerveau du prêtre quelque chose de magnétique qui attire les objets-pensées se trouvant à proximité. Le prêtre peut sentir les pensées et les émotions intenses. Il peut même voir parfois des visions de créatures qui sont mortes et ont subi quelque émotion puissante dans le voisinage immédiat. Les objets-pensées sont toujours attirés par le prêtre dans un ordre décroissant d'intensité (ceux liés à des émotions intenses ou des événements significatifs venant en premier). Ainsi, si plusieurs objets-pensées partagent le même voisinage, le prêtre percevra d'abord des informations au sujet des événements les plus intéressants ou significatifs.

Le prêtre peut avoir des images d'une bataille du point de vue d'un combattant y étant mort ou il peut obtenir des informations sur le vainqueur de la bataille.

Le MD dicte les informations données au prêtre et peut ainsi utiliser ce sort pour donner aux joueurs des indications importantes d'environnement ou ajouter une dimension à son monde de campagne. L'information peut être donnée de manière sibylline ou symbolique, peut-être sous la forme d'un poème ou d'une énigme.

Le prêtre obtient un seul objet-pensée par lancement du sort. Le sort peut être lancé un certain nombre de fois dans le même lieu, le prêtre obtenant un objet-pensée différent à chaque lancement. Un lieu renferme un nombre fini d'objets-pensées, et une fois que le prêtre les a tous obtenus (selon le MD), le sort échouera dans ce lieu.

## Cercle d'union / Cercle de désunion ®

*(Abjuration)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Protection**

Portée : 0  
Éléments : V, S  
Durée : 2d10 rounds  
Temps d'incantation : 5  
Zone d'effet : spéciale  
Jet de sauvegarde : aucun

C'est un sort de magie chorale. Il exige au minimum deux prêtres et peut en accueillir dix au maximum. Chaque prêtre doit lancer *cercle d'union* pendant le même round. A la fin de l'incantation, les prêtres impliqués joignent leurs mains, achevant ainsi le sort. Si n'importe quel prêtre brise le cercle, le sort échoue immédiatement.

Les prêtres ne peuvent se déplacer de l'endroit où ils se trouvent, mais sont libres de parler. Ils ne peuvent lancer un sort exigeant un élément somatique ou matériel pendant que le cercle est formé.

Ce cercle forme une barrière protectrice autour des prêtres et de tout ce qui se trouve à l'intérieur. Le cercle fait 1,5 m de circonférence par prêtre. Pour un calcul rapide, partez du principe que le cercle peut accueillir quatre personnes par prêtre.

La barrière fonctionne comme une *protection contre le mal*. Les attaques de créatures mauvaises subissent une pénalité de -1 par prêtre formant le cercle. Les jets de sauvegarde faits par un prêtre ou par quiconque se trouvant dans le cercle reçoivent un bonus de +1 par prêtre formant le cercle.

Les tentatives de contrôle mental sur les créatures protégées sont bloquées. Les créatures extraplanaires et conjurées sont incapables de toucher les prêtres et ceux formant le cercle.

Mais les attaques de mêlée contre de telles créatures menées par ceux se trouvant à l'intérieur du cercle brisent la barrière.

Comme les prêtres lançant ce sort ne peuvent bouger et doivent se tenir les mains, ils ne reçoivent aucun bonus de Dextérité à leur classe d'armure. De plus, les adversaires obtiennent un bonus de +2 sur leurs jets d'attaque contre les prêtres, étant donné que ces derniers ne peuvent pas faire grand chose pour éviter les coups.

Les créatures à l'intérieur du cercle sont libres d'agir comme elles l'entendent. Les attaques de mêlée effectuées par ceux qui sont à l'intérieur du cercle sont limitées aux attaques d'armes perforantes et subissent une pénalité de -1 aux jets d'attaque étant donné que les prêtres sont interposés.

## Coffre pondéreux

*(Altération)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Vigilance**

Portée : toucher  
Éléments : V, S, M  
Durée : 1 jour/niveau  
Temps d'incantation : 1  
Zone d'effet : cube de 1,5 m d'arête  
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre d'enchanter un coffre, un livre, un paquet ou n'importe quel autre objet non vivant pas plus grand qu'un cube de 1,5 m x 1,5 m x 1,5 m. Quand l'objet est touché par n'importe qui d'autre que le prêtre, le poids apparent de l'objet augmente, devenant 2-5 (1d4 +1) fois le poids de la personne, ou des personnes, qui le touche. Cette situation rend l'objet extrêmement difficile à déplacer pour tout le monde sauf pour le prêtre. Ce dernier peut déplacer l'objet normalement tout au long de la durée du sort.

L'élément matériel est [une boule de plomb](#).

## Detection des Collets et des Fosses

*(Divination)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 4 rounds/niveau

Temps d'Incantation: 4

Zone d'Effet: Passage de 3 mètres de large, 13 mètres de long

Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsqu'il invoque ce sort, le prêtre peut détecter collets, fossés,- assommoirs et dangers similaires dans une zone de 3 mètres de large et de 13 mètres de long. Dans ces derniers dangers sont inclus les pièges posés par les créatures sauvages telles araignées, droseras géantes, fourmis-lion, etc., les pièges primitifs, construits à l'aide de matériaux naturels tels chausse-trappes, projectiles déclenchés par le trébuchement sur une corde, collets, etc., et certains dangers naturels : sables mouvants, terrains prêts à s'effondrer, ou parois rocheuses propres à donner lieu à des chutes de pierres. D'autres, tels que la propriété d'une caverne à être submergée lorsqu'il pleut, un bâtiment branlant, ou une plante naturellement vénéneuse passent inaperçus).

Le sort ne permet pas de détecter les pièges magiques (hormis ceux qui fonctionnent à l'aide d'une fosse, d'un collet ou d'un assommoir; voir le sort de niveau 2 *Croc-en-jambe* et le sort de niveau 3 *Collet*), ni ceux qui reposent sur une mécanique complexe, pas plus que les collets ou assommoirs ayant été rendus inoffensifs. Le sort est directionnel - le prêtre ne peut déterminer la présence de pièges que dans la direction qui lui fait face.

Il ressent une impression de malaise en observant la direction du danger détecté, impression qui augmente à mesure que la distance diminue. Le prêtre apprend la nature générale du piège (fosse, collet ou assommoir), mais ignore son mode d'opération exact ainsi que les moyens de le désamorcer. Un examen attentif lui permettra cependant de sentir les actions qui pourraient le déclencher.

Pour invoquer ce sort le prêtre doit disposer de son [symbole religieux](#).

## Détection du Mal / Détection du Bien ®

*(Divination)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Divination**

Portée : 120 mètres

Éléments : V, S, M

Durée: 1 tour + 5 rounds/niveau

Temps d'Incantation: 1 round

Zone d'Effet: Passage de 3 mètres de large

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort découvre les émanations maléfiques, ou bénéfiques dans sa version inverse, provenant de tout objet, zone ou créature. L'alignement des personnages n'est cependant révélé que dans des circonstances extraordinaires : les personnages possédant un alignement radical, le respectant scrupuleusement, et ayant atteint au moins le 9ième niveau pourront irradier le bien ou le mal, s'ils s'apprêtent à agir en conséquence. Les

monstres puissants, tels que rakshasas ou ki-rins créent des émanations de bien ou de mal, même lorsqu'ils sont métamorphosés. Les morts-vivants possédant un alignement irradient le mal, car c'est cette puissance, cette force négative, qui leur permet d'exister. Un objet maudit ou de l'eau maudite irradient pareillement, mais ce n'est pas le cas d'un piège dissimulé, ni d'une vipère inintelligente.

Il est possible de connaître le degré du mal (faible, modéré, fort, impressionnant) et éventuellement sa nature générale (en attente, maligne, sadique, etc.). Si le mal est impressionnant le prêtre a 10% de chances par niveau d'en détecter la tendance générale (loyale, neutre ou chaotique). La durée d'une détection du mal (ou d'une détection du bien) est d'un tour, plus cinq rounds par niveau du prêtre. Ainsi un prêtre de premier niveau peut-il invoquer un sort qui durera quinze rounds, au second niveau la durée sera de 20 rounds, etc. La détection s'effectue dans un passage large de 3 mètres, dans la direction qui fait face au prêtre. Celui-ci doit se concentrer - s'immobiliser, disposer de calme, et chercher intensément à détecter l'aura - pendant au moins un round pour recevoir une réponse.

L'élément matériel de ce sort est **le symbole religieux** du prêtre, que celui-ci doit tenir devant lui.

## Détection du Poison

*(Divination)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Divination**

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 1 tour + 1 round/niveau

Temps d'Incantation: 4

Zone d'Effet: Spéciale

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort permet au prêtre de déterminer si un objet a été empoisonné ou est vénéneux. Il est possible de tester un objet ou un volume de un demi-cubique par round. Le prêtre a 5% de chances par niveau de déterminer le type exact du poison.

L'élément matériel est **une bande de vélin spécialement bénite**, qui devient noire en présence de poison.

## Enchevêtrement

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée: 80 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 tour

Temps d'incantation: 4

Zone d'Effet : Cube de 13 mètres d'arête

Jet de Sauvegarde: ½

Grâce à ce sort, le prêtre peut ordonner à toutes les plantes se trouvant dans l'aire d'effet d'emprisonner les créatures s'y tenant. Herbes, buissons et même arbres se tordent pour s'enchevêtrer autour des victimes, les immobilisant pour toute la durée du sort. Toute créature réussissant son jet de sauvegarde contre les Sorts peut quitter la zone, ne se déplaçant jusqu'à ce qu'elle y soit parvenue qu'à la vitesse de 3 mètres par round. Les

créatures extrêmement grandes (titanesques) ou fortes pourront n'être que peu affectées par ce sort, voire pas du tout - selon la décision du MD, laquelle devra se baser sur la force des plantes mises en jeu.

L'élément matériel est [le symbole religieux](#) du prêtre.

## Endurance du Froid / Endurance de la Chaleur

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Protection**

Portée: Toucher Éléments: V, S

Durée: 1 1/2 heure/niveau

Temps d'Incantation: 1 round

Zone d'Effet: Créature touchée

Jet de Sauvegarde: Aucun

La créature recevant ce sort est protégée contre des températures extrêmes normales, froides ou chaudes (selon l'application utilisée par le prêtre au moment de l'invocation du sort). Il lui est possible de supporter sans protection un maximum de -35°C ou de +55°C (selon l'application). Les températures dépassant ces maximums infligent 1 point de dégât par heure d'exposition et par degré supérieur (ou inférieur) à la limite. Le sort est immédiatement annulé si le bénéficiaire est affecté par tout froid ou chaleur non-naturels souffles de dragons, magie, etc. L'annulation se produit quelle que soit l'application et que l'effet qui frappe le personnage soit basé sur le froid ou la chaleur (ex : une endurance du froid est aussi bien annulée par la chaleur ou le feu magique que par le froid magique). Le bénéficiaire du sort ne souffre pas des 10 premiers points de dégât (après de tout jet de sauvegarde applicable) dus à la chaleur ou au froid, durant le round auquel le sort est annulé. Si une *Résistance au Froid* ou une *Résistance au Feu* est posée sur le bénéficiaire, l'endurance prend fin immédiatement.

## Gardien sacré

*(Enchantement/Charme)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Garde**

Portée : toucher

Éléments : V, S, M

Durée : 1 jour/niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : créature touchée

Jet de sauvegarde : aucun

En utilisant ce sort, un prêtre est instantanément averti si son bénéficiaire set en danger, quelle que soit la distance entre eux deux. Le bénéficiaire peut être sur un plan d'existence différent.

Quand ce sort est lancé par un prêtre du troisième niveau au moins, il reçoit une image mentale de la situation de la personne en danger. Mais, à aucun moment, le prêtre ne connaît la localisation de la personne par l'utilisation de ce sort.

L'élément matériel est [une pétale de rose](#) qui a été embrassé par le bénéficiaire du sort.

## Gourdin magique

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère:** Combat, Végétale

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: 4 rounds + 1 round/ niveau

Temps d'Incantation: 2

Zone d'Effet : 1 gourdin en chêne normal

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort permet au prêtre de changer son propre gourdin de chêne, ou bâton fait entièrement de bois, en arme magique disposant d'un bonus de +1 à l'attaque et infligeant 2d4 points de dégât sur les adversaires de taille humaine ou inférieure et 1 d4 + 1 points de dégât sur les adversaires plus grands. Le sort n'abîme en aucun cas le gourdin ou le bâton. Il est évident que celui-ci doit être manié par le prêtre.

Les éléments matériels de ce sort sont [une feuille de trèfle](#) et [le symbole religieux](#) du prêtre.

## Injonction

*(Enchantement/Charme)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère:** Charme

Portée : 30 mètres

Éléments: V

Durée: 1 round

Temps d'incantation: 1

Zone d'Effet: 1 créature

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort permet au prêtre de donner à une autre créature un ordre ne comportant qu'un seul mot. *L'Injonction* doit être formulée en un langage compris par la victime. Celle-ci obéira au mieux de ses capacités, à condition que l'ordre soit clair et sans équivoque; une *Injonction* "Meurs !" Fera sombrer la créature affectée dans un état d'inconscience ou de catalepsie pendant un round, au bout duquel elle retrouve toute liberté de mouvement, indemne. Parmi les injonctions typiques, citons: recule, arrête, pars, cours, fuis, halte, dors, etc. Aucune injonction n'affecte sa victime pendant plus d'un round.

Les morts-vivants sont immunisés contre ce sort. Les créatures possédant une Intelligence de 13 (haute) ou plus, ou celles qui ont plus de 6 Dés de Vie (ou niveaux d'expérience) bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les Sorts, ajusté en fonction de la Sagesse. (Les créatures possédant 13 d'Intelligence ou plus et 6 Dés de Vie/niveaux ne lancent qu'un seul jet de sauvegarde!)

## Invisibilité aux Animaux

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère:** Animale

Portée: Toucher

Éléments: S, M  
Durée: 1 tour + 1 round/niveau  
Temps d'Incantation: 4  
Zone d'Effet: 1 créature touchée/niveau  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsque ce sort est invoqué sur une créature, celle-ci devient totalement indétectable par les animaux normaux dont l'Intelligence est inférieure à 6. Cela comprend les variétés géantes mais exclut toute créature possédant pouvoirs ou capacités magiques. L'individu ainsi protégé peut circuler au milieu des animaux comme s'il n'existait pas. Il pourrait par exemple se tenir devant le plus affamé des lions ou un tyrannosaurus rex sans être mis à mal, ni même remarqué. En revanche, un palefroi de la nuit, un molosse infernal ou un loup des glaces le remarqueraient certainement. Tout bénéficiaire attaquant tandis qu'il est ainsi protégé met fin au sort immédiatement (pour lui seul).

L'élément matériel de ce sort est **du houx**, dont on frictionne le bénéficiaire.

## Lecture des émotions

*(Divination)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Pensée**

Portée : 5 mètres/niveau  
Éléments : V, S, M  
Durée : instantanée  
Temps d'incantation : 3  
Zone d'effet : une créature  
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au prêtre d'effectuer une lecture instantanée de l'état émotionnel d'un sujet. Il peut être utilisé sur n'importe quel sujet possédant une Intelligence minimale de 3. Cette lecture n'est ni profonde ni sélective. Elle ne peut démêler les émotions ou les détails compliqués. Elle peut, par exemple, dire au prêtre que le sujet a peur, mais sans pouvoir révéler de quoi ou pourquoi il a peur.

*Lecture des émotions* ne révèle pas les pensées individuelles ou les motivations du sujet. Ainsi, le sort peut révéler que le sujet est dans un état de froideur émotionnelle à l'instant, mais pas le fait qu'il soit en train d'envisager le meurtre de sang froid du prêtre.

Notez que cette lecture est instantanée. Elle ne révèle que l'émotion la plus intense à l'instant où le sort est utilisé. Si elle est généralement liée à l'état émotionnel global du sujet, il est toujours possible que ce dernier soit distrait pendant un moment ou se rappelle d'événements passés et y soit sensible.

Le sujet a le droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister aux effets. Si le jet est réussi, le prêtre ne reçoit aucune lecture. Si le jet du sujet excède le nombre nécessaire de six ou plus, le prêtre perçoit une émotion diamétralement opposée de son émotion véritable.

L'élément matériel est **un carré de cire blanche non marquée**.

## Localisation d' Animaux ou de Plantes

*(Divination)*

*(Manuel du Joueur)*

## Sphère: Animale, Végétale

Portée: 100 mètres + 20 mètres/niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'Effet : passage large de 7 mètres et long de 100 mètres + 20 mètres/niveau

Jet de Sauvegarde: Aucun

Le prêtre peut déterminer la direction dans laquelle se trouve un type d'animal ou de plante désiré, ainsi que la distance l'en séparant. Faisant face à une direction, il évoque mentalement l'animal ou la plante, puis sait s'il a la possibilité d'en trouver à portée. Si c'est le cas, la distance exacte et le nombre d'individus approximatif sont appris. Durant chaque round, le prêtre ne peut se tourner que vers une seule direction - et donc ne balayer qu'un passage large de 7 mètres. Le sort dure un round par niveau d'expérience de son prêtre, sa longueur étant de 100 mètres plus 20 mètres par niveau d'expérience.

Si le MD le désire, certains prêtres ne pourront localiser que les animaux et les plantes étroitement associés à leurs croyances.

Bien que les chances exactes de localiser un type spécifique d'animal ou de plante dépendent des circonstances et de la nature de l'endroit, la fréquence générale du sujet désiré peut être utilisée comme base: Commun = 50%, peu commun = 30%, rare = 15%, très rare = 5%. La plupart des herbes poussent dans les régions tempérées, la plupart des épices dans les régions tropicales. La plupart des plantes pouvant servir d'éléments matériels de sorts sont rares ou très rares. Les résultats de ce sort sont toujours déterminés par le MD.

L'élément matériel est [le symbole religieux](#) du prêtre.

## Lueur Féérique

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

### Sphère: Climat

Portée: 80 mètres

Éléments: V, M

Durée: 4 rounds/niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'Effet: 1 mètre carré/ niveau dans un rayon de 13 mètres

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort permet au prêtre d'entourer un ou plusieurs objets ou créature d'une pâle lueur. Le nombre de sujets ainsi auréolés dépend du nombre de mètres carrés que peut affecter le prêtre. Une zone d'effet assez grande permet de poser la lueur féérique sur plusieurs objets ou créatures, mais il est nécessaire de les auréoler l'un après l'autre. Tous doivent de plus se situer dans l'aire d'effet.

Les objets ou créatures auréolés sont visibles à 80 mètres dans l'obscurité, à 40 mètres si l'observateur se trouve près d'une source de lumière vive. Ils sont plus faciles à frapper : leurs adversaires gagnent donc un bonus de +2 sur les jets d'attaques dans l'obscurité (y compris au clair de lune) et de +1 dans des conditions crépusculaires ou plus claires. Notez que la *Lueur Féérique* peut révéler la présence de créatures invisibles.

Il ne peut cependant pas auréoler les créatures immatérielles, éthérées ou gazeuses. Sa lumière ne s'approche de plus en aucun cas de celle du soleil et n'a donc aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures vivant dans l'obscurité. La *Lueur Féérique* peut être bleue, verte ou violette, selon le mot que prononce le prêtre au moment de l'incantation. Elle ne cause aucun mal à l'objet ou à la créature qu'elle auréole.

L'élément matériel est un petit morceau de phosphorescence.

## Lumière / Ténèbres ®

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Création, Garde, Soleil**

Portée : 120 mètres

Éléments: V, S

Durée: 1 heure + 1 tour/niveau

Temps d'Incantation: 4

Zone d'Effet: Globe de 7 mètres de rayon

Jet de Sauvegarde: Spécial

Ce sort crée une lumière égale à celle d'une torche dans un rayon de 7 mètres. Les objets se trouvant dans l'obscurité au-delà de cette limite ne peuvent être distingués au mieux que comme des formes vagues et sombres. Le sort est centré en un point choisi par le prêtre, point qu'il doit voir et dont aucun obstacle ne doit le séparer au moment de l'incantation. La lumière peut jaillir de l'air, de la pierre, du métal, du bois ou d'à peu près n'importe quelle autre substance comparable. L'effet demeure immobile, à moins qu'il ne soit spécifiquement centré sur un objet pouvant être déplacé ou une créature en mouvement. Si le sort est jeté sur une créature, il convient de faire les jets de résistance à la magie et de lancer les jets de sauvegarde applicables. Une résistance réussie annule le sort, tandis qu'un jet de sauvegarde réussi signifie que l'effet est centré juste derrière la créature visée et non sur elle. Une Lumière placée sur les organes visuels d'une créature aveugle celle-ci, l'affligeant d'un malus de -4 sur ses jets d'attaques et de sauvegarde, et de +4 sur sa Classe d'Armure. Le prêtre peut annuler la lumière à tout moment en prononçant un simple mot.

Plusieurs sorts de *Lumière* ne sont pas cumulables - plusieurs incantations ne fournissent pas une lumière plus vive.

Le sort est réversible, faisant surgir des *Ténèbres* dans la même zone et les mêmes conditions que dans le cas de la lumière, bien que la durée soit divisée par deux. Les ténèbres magiques sont équivalentes à celles d'une pièce non éclairée - l'obscurité absolue. Aucune source de lumière normale ou magique, dont l'intensité est inférieure à celle du jour, ne fonctionne au sein de ténèbres magiques. Un sort de *Lumière* invoqué directement sur un sort de *Ténèbres* provoque l'annulation des deux et réciproquement.

## Passage Sans Trace

*(Enchantement/Charme)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: 1 tour/niveau

Temps d'Incantation: 1 round

Zone d'Effet : Créature touchée

Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsque ce sort est invoqué, son bénéficiaire peut traverser n'importe quel type de terrain - boue, neige, poussière, etc. sans laisser de traces visuelles ou olfactives. La zone traversée irradie la magie durant 1d6 tours après le passage de la créature affectée. Il est donc impossible de pister par les moyens normaux une personne

ou une créature ainsi protégée. Les techniques de pistage intelligentes, comme la recherche suivant une spirale, pourront bien sûr permettre de trouver la piste en un endroit où le sort a cessé de faire effet.

L'élément matériel est **une brindille de pin ou de magnolia**, qui doit être brûlée et dont les cendres doivent être réduites en poudre et dispersées au moment de l'incantation.

## **Protection contre le Mal / Protection contre le Bien ®**

*(Abjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Protection**

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: 3 rounds/niveau

Temps d'Incantation : 4

Zone d'Effet : Créature touchée

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort crée une barrière magique à une distance de 30 centimètres autour de son bénéficiaire. Elle se déplace avec celui-ci et a trois effets principaux:

Tout d'abord, toutes les attaques portées par des créatures maléfiques ou enchantées de manière maléfique souffrent d'une pénalité de -2 sur les jets de toucher. Les créatures protégées font leurs jets de sauvegarde contre de telles attaques à +2.

De plus, toute tentative visant à exercer un contrôle mental sur la créature protégée (si elle a par exemple été charmée par un vampire) ou à envahir son esprit (comme l'attaque par réceptacle magique des fantômes) est bloquée par ce sort. Notez que la protection n'empêche pas le charme lui-même d'être accompli, pas plus qu'elle ne peut l'annuler: elle interdit simplement au monstre d'exercer son contrôle mental au travers de la barrière.

De même, ut, e force vitale étrangère est-elle simplement maintenue à l'extérieur; elle n'est pas chassée si elle était déjà en place au moment de l'incantation.

Enfin, le sort empêche tout contact physique avec les créatures de nature extra planaire ou conjurée (telles que diabolins, élémentaux, esprits des eaux, rôdeurs invisibles, salamandres, serviteurs aériens, xorns et autres). Ceci a Pour effet de faire échouer les attaques naturelles (portées à l'aide d'une partie du corps) des créatures, qui reculent si les dites attaques impliquent de toucher l'être protégé. Maux ou monstres conjurés par des sorts ou magie similaire sont eux aussi tenus à l'écart du personnage protégé. La protection s'achève si ce dernier porte une attaque en mêlée contre son adversaire bloqué, ou s'il tente de forcer la barrière l'en séparant.

Afin d'invoquer ce sort, le prêtre utilise **de l'eau bénite ou de l'encens brûlant**. Il est possible de l'inverser pour en faire une *Protection contre le Bien*; le second et le troisième effet demeure inchangé. Les éléments matériels du sort inverse sont **un cercle d'eau maudite ou un peu de fiente lentement calcinée**.

## **Sanctuaire**

*(Abjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Charme, Protection**

Portée : Toucher

Éléments : V, S, M  
Durée: 2 rounds + 1 round/niveau  
Temps d'Incantation: 4  
Zone d'Effet : Créature touchée  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsque le prêtre invoque un sanctuaire, tout adversaire se préparant à le frapper, ou à l'attaquer directement de tout autre manière, doit lancer un jet de sauvegarde contre les Sorts. En cas de réussite, il n'est pas affecté le moins du monde par le sort. En cas d'échec, il perd la trace de la créature protégée et l'ignore totalement pendant toute la durée du sort. Ceux qui ne tentent pas d'attaquer le sujet ne sont pas affectés. Notez que ce sort n'empêche pas l'opération de sorts offensifs de zone (*Boule de Feu*, *Tempête de Glace*, etc.). Le sujet protégé ne peut entreprendre aucune action offensive directe sans briser le sort, mais il lui est cependant possible par exemple de soigner les blessures, de chanter un cantique, d'invoquer une lumière dans les environs (mais pas sur un adversaire!), et ainsi de suite.

Les éléments du sort comprennent **le symbole religieux** du prêtre et **un petit miroir d'argent**.

## Soins des Blessures Légères / Blessures Légères ®

*(Nécromancie)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Guérison**

Portée: Toucher Éléments: V, S  
Durée: Permanente  
Temps d'incantation: 5  
Zone d'Effet : Créature touchée  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsqu'il invoque ce sort en imposant les mains à une créature, le prêtre soigne 1d8 points de dégât infligés à celle-ci par blessures ou autres causes. Ces soins ne peuvent être donnés à des créatures immatérielles, pas plus qu'ils ne guérissent les blessures de créatures non-vivantes ou d'origine extra planaire. Le résultat des soins est permanent tant que la créature ne reçoit pas d'autres dégâts. Les blessures légères se refermeront - ou pourront être soignées - comme n'importe quelle autre affliction.

Le sort *inverse*, *Blessures Légères*, opère de la même manière, infligeant 1d8 points de dégât. Si la créature visée tente d'éviter le contact, un jet d'attaque est nécessaire pour déterminer si les mains du prêtre touchent leur victime.

## Veille bénie

*(Altération)*

*(Magie & Sortilèges)*

**Sphère: Garde**

Portée : Contact  
Composantes: V, S  
Durée: 4 heures + 1 heure/ niveau  
Temps d'incantation: 4  
Zone d'effet: Créature touchée  
Jet de sauvegarde : Aucun  
Subtilité: +3

Renversement: Aucun  
Signature : Aucune  
Effet critique: Aucun

Ce sort confère des facultés de vigilance et d'observation à la créature choisie par le prêtre. Tant que *veille bénie* fait effet,

la sentinelle reste alerte et ne ressent à aucun moment les effets du sommeil. Elle est même tellement alerte qu'il n'est possible de la surprendre que sur un 1. Elle résiste à *sommeil* et aux sorts similaires comme si elle avait 4 niveaux ou DV supplémentaires et reçoit un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre tous les sorts et effets magiques pouvant la rendre moins alerte ou la forcer à abandonner son poste, comme *charme*, *terreur* et *émotion*, ou encore l'enchantement d'un *sceptre de séduction*. Si le sort n'autorise aucun jet de sauvegarde, *veille bénie* ne confère pas le moindre avantage.

## LISTE DES SORTS NIVEAU 2

### Altération du Temps

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Protection**

Portée: 0  
Éléments: V, S  
Durée: Spéciale  
Temps d'incantation : 5  
Zone d'Effet : Le prêtre  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsqu'il invoque ce sort, le prêtre altère le passage du temps pour sa propre personne. Tandis que s'écoule un round pour les personnages non-affectés par le sort, il peut en passer deux plus un par niveau en contemplation.

Un prêtre de niveau cinq peut donc ainsi réfléchir pendant 7 rounds à une question, tandis qu'@n seul round s'écoulera pour les autres personnages. (Le MD doit donner au joueur une minute de temps réel par round de contemplation, pour réfléchir à une certaine question ou à un certain problème. Aucune discussion avec les autres joueurs n'est permise). Notez que, sous l'influence d'une *Altération du Temps*, le prêtre ne peut invoquer que les sorts suivants : tous les sorts de divination, de soins ou de guérison, ceux des deux dernières catégories ne pouvant être invoqués que sur lui même.

L'invocation de n'importe lequel de ces sorts d'une autre manière - comme un *Soins des Blessures Légères* posé sur un, compagnon - annule l'altération du temps. De même, le prêtre ne peut ni courir ni marcher, pas plus que devenir invisible ou entreprendre des actions autres que penser, lire, ou activités similaires durant toute la durée du sort. Il peut être affecté par les actions des autres, perdant tous bonus de bouclier ou de Dextérité. Toute attaque portée contre lui avec succès brise le sort.

### Augure

*(Divination)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Divination**

Portée: 0  
Éléments: V, S, M  
Durée: Spéciale  
Temps d'Incantation: 2 rounds  
Zone d'Effet : Spéciale  
jet de Sauvegarde: Aucun

Le prêtre qui invoque un augure cherche à apprendre si une action entreprise dans le futur immédiat (moins d'une demi-heure) sera utile ou nuisible pour le groupe. Exemple: si les aventuriers envisagent de détruire d'étranges scellés sur une porte, ce sort peut être utilisé pour savoir si le résultat immédiat en sera positif ou négatif. Si l'invocation du sort est couronnée de succès, le MD concède une indication général@le du résultat de l'acte: "positif", "négatif" ou éventuellement une réponse ou un poème cryptique. La chance de recevoir une réponse est de 70% + 1% par niveau du prêtre invoquant le sort, soit 71% au niveau 1, 72% au niveau 2, etc. Votre MD déterminera les ajustements nécessaires selon les conditions particulières de chaque augure.

Exemple : si la question était "serions nous bien avisés de nous aventurer dans le troisième niveau des souterrains?" et qu'un terrible troll s'y trouvât, gardant 10.000 po et un bouclier +1 (troll que, d'après le MD, le groupe devrait pouvoir battre après un âpre combat), la réponse pourrait être : "Plus important le risque, plus riche la récompense". Si le troll était trop fort pour le groupe, l'augure pourrait être: "L'horreur et la destruction vous attendent". De même, un groupe invoquant plusieurs augures de suite sur un même sujet pourrait recevoir plusieurs réponses identiques - quel que soit le résultat des dés.

L'élément matériel de l'augure est un jeu de petites baguettes, d'os de dragons ou objets similaires, incrustés de gemmes, valant au moins 1,000 po (mais n'étant pas détruit par l'invocation du sort).

## Baie Magique / Baie Vénéneuse ®

*(Altération, Évocation)*

*(Manuel du Joueur)*

Sphère: Végétale

Portée: Toucher  
Éléments : V, S, M  
Durée: 1 jour + 1 jour/ niveau  
Temps d'incantation: 1 round  
Zone d'Effet: 2d4 baies fraîches  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Invoquer ce sort sur une poignée de baies fraîchement cueillies rend 2 celles-ci magiques. Le prêtre, ainsi que tout autre de même confession et de niveau 3 ou plus, peut immédiatement reconnaître les baies affectées. Une *Détection de la Magie* les met aussi en évidence. Chaque *Baie Magique* a deux effets possibles: soit elle permet à la créature affamée qui la mange d'être rassasiée comme par un repas normal, soit elle soigne 1 point de dégât physiques, dû à des blessures ou causes similaires - jusqu'à un maximum de 8 points par période de 24 heures.

L'inverse de ce sort, *Baie Vénéneuse*, permet de rendre magiques 2d4 baies, qui conservent leur apparence normale, mais infligent chacune 1 point de dégât de poison (aucun JS permis) si elles sont ingérées.

L'élément matériel de ce sort est le symbole religieux du prêtre, que l'on passe au-dessus des baies fraîchement cueillies à altérer (myrtilles, mûres, framboises, cassis, groseilles, etc.).

## Charme Personnes ou Mammifères

*(Enchantement/Charme)*

## *(Manuel du Joueur)*

### **Sphère: Animale**

Portée : 80 mètres

Éléments: V, S

Durée: Spéciale

Temps d'Incantation: 5

Zone d'Effet : 1 personne ou mammifère

jet de Sauvegarde: Annule

Ce sort n'affecte qu'une seule personne ou mammifère. Si le sort réussi la créature affectée considère ensuite le prêtre comme un ami et allié fidèle, devant être écouté et protégé. Le terme personne inclut tout bipède humain, demi-humain ou humanoïde, de taille humaine ou plus petit : notamment dryades, elfes, esprits follets, gnolls, gnomes, gobelins, hommes-lézards, humains, kobolds, lutins, nains, nixies, orques, pixies, troglodytes et autres. Il est donc possible de charmer un guerrier de niveau 10, mais pas un ogre.

Le sort ne permet pas au prêtre de contrôler la créature charmée comme un automate, mais chacune de ses paroles, chacun de ses actes, sera interprété de la manière la plus favorable possible. Une créature charmée refuserait par exemple de se suicider, mais pourrait accepter de retenir un dragon rouge enragé "pendant juste un round ou deux" si le prêtre l'assurait que seul cet acte pourrait sauver sa vie - à condition que la créature charmée considère qu'elle ait des chances raisonnables de survivre à l'exécution de ce plan.

La créature charmée verra ses priorités changer en regard de celles du prêtre, mais pas sa personnalité ni son alignement. Exiger qu'il abaisse toutes ses défenses, qu'il abandonne un objet précieux, ou même qu'il dépense une charge d'un objet précieux (notamment envers d'anciens associés ou alliés) peut entraîner un jet de sauvegarde immédiat pour voir si le *charme* est brisé. Toute demande peut être rejetée, si ce rejet correspond au personnage et s'il ne blesse pas le prêtre. L'estime qu'a la créature charmée pour le prêtre ne s'étend pas forcément aux amis et alliés de celui-ci. Elle réagit mal lorsque ceux-ci font des suggestions telles que "Pose lui cette question..... Elle ne supporte aucune insulte, aucun mauvais traitement de la part des associés du prêtre, à moins que cela ne soit dans l'esprit de son personnage.

Notez aussi que ce sort ne procure au prêtre aucune capacité linguistique qu'il ne possède pas normalement.

La durée du sort est fonction de l'Intelligence de la créature charmée, et est étroitement liée au jet de sauvegarde. Celui-ci permet de briser le sort. Il est lancé périodiquement, en fonction de l'Intelligence de la créature - même si le prêtre n'a pas abusé de son pouvoir.

Si le prêtre blesse ou tente de blesser ouvertement la créature charmée, ou si une *Dissipation de la Magie* réussie est invoquée sur celle-ci, le *Charme* est automatiquement brisé.

Si le sujet réussit son jet de sauvegarde contre les Sorts, l'effet est annulé.

Trait d'Intelligence	Période Séparant les jets
3 ou moins	3 mois
4 à 6	2 mois
7 à 9	1 mois
10 à 12	3 semaines
13 à 14	2 semaines
15 à 16	1 semaine
17	3 jours

18	2 jours
19 ou plus	1 jour

Ce sort utilisé en conjonction avec une *Amitié avec les Animaux*, peut faire rester un animal près du domicile du prêtre, si celui-ci doit s'absenter pour une longue période.

## Charme-Serpents

*(Enchantement/Charme)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Charme, Animale**

Portée: 30 mètres

Éléments: V, S

Durée: Spéciale

Temps d'Incantation : 5

Zone d'Effet : Cube de 10 mètres d'arête

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort crée un motif hypnotique qui fascine un ou plusieurs serpents, leur faisant cesser toute activité à l'exception d'un mouvement ondulatoire, en position à demis dressée. Si les serpents sont charmés durant une période de torpeur, la durée du sort est de  $1d4+2$  tours. Si les serpents ne sont pas endormis mais ne sont ni méfiants, ni excités, le charme dure 3 tours; si les serpents sont excités, ou en train d'attaquer, le charme ne dure que  $1d4+4$  rounds. Le prêtre invoquant le sort peut charmer des serpents dont les points de vie totaux sont inférieurs ou égaux aux siens. En moyenne, un prêtre de niveau 1 pourrait charmer des serpents ayant un total de 4 ou 5 points de vie, un prêtre de niveau 2 pourrait charmer 9 points de vie, etc. Les points de vie peuvent appartenir à un ou plusieurs animaux, mais leur total ne doit pas excéder ceux du prêtre. Un prêtre possédant 23 PV et lançant ce sort contre une douzaine de serpents à 2 PV n'en charmerait que 11. Ce sort affecte également les monstres ophidiens ou ophidoïdes tels que naga, couatl, etc., en appliquant toutes restrictions dues à la résistance à la magie, au nombre de points de vie, etc.

Il est possible que des variantes de ce sort existent, permettant d'affecter d'autres créatures particulièrement importantes pour une religion donnée. Si c'est le cas, votre MD vous en informera.

## Coffre véloce

*(Enchantement/Charme)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Vigilance**

Portée : toucher

Eléments : V, S, M

Durée : permanente

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : cube de 3 m d'arête

Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort le prêtre peut enchanter un coffre, un livre ou n'importe quel autre objet non vivant pas plus grand qu'un cube de 3 m x 3 m x 3 m. Quand n'importe quelle autre créature que le prêtre s'approche à moins de 90 cm de l'objet enchanté, des appendices en surgissent instantanément le faisant s'éloigner de la créature aussi

rapidement que possible. L'objet enchanté continue à se déplacer jusqu'à ce qu'il y ait au moins 3 mètres entre lui et la créature la plus proche.

Une fois que l'objet enchanté s'est déplacé à une distance satisfaisante, les appendices disparaissent. Quand une créature vient de nouveau à moins de 90 cm, les appendices resurgissent et l'objet fuit. Ce processus continue jusqu'à ce que l'enchantement soit annulé (par *dissipation de la magie* ou un sort similaire) ou que l'objet enchanté soit maîtrisé ou détruit.

L'objet enchanté peut faire apparaître des pieds (VD24), des ailes (Vo24, Classe de Manœuvrabilité B) ou des nageoires (Na 24) selon ce qui est le plus avantageux. Ainsi, un livre sur une étagère peut employer des ailes pour s'envoler au loin tandis qu'une table peut galoper autour d'une pièce. L'objet enchanté peut librement et instantanément changer d'appendices si cela est nécessaire.

L'objet enchanté ne se déplacera qu'à travers des espaces ouverts. Il ne s'écrasera pas contre des fenêtres, ne brisera pas une porte, ou ne creusera pas dans la terre. Il ne peut attaquer ni effectuer toute action autre que le déplacement. S'il est entouré ou acculé, l'objet se déplacera dans une direction aléatoire, jusqu'à ce qu'il soit retenu ou détruit.

L'enchantement cesse si le prêtre l'annule volontairement, si l'objet est détruit (il a la même vulnérabilité que dans son état normal), ou s'il est retenu pendant 2-5 (1d4 +1) rounds consécutifs. Cela signifie que l'objet est empêché de voler ; si une créature est capable de saisir, de monter ou s'asseoir sur l'objet, considérez cela comme une retenue. Une créature capable de lever l'objet dans son état normal est considérée comme ayant la force suffisante pour le retenir (par exemple, une personne capable de soulever une boîte de 25 kg est également capable de retenir une telle boîte soumise à un sort de coffre véloce).

L'objet peut également être retenu en lançant un filet ou une lourde couverture sur lui ou en l'entourant de plusieurs personnages.

Les éléments matériels sont **une jambe de grenouille séchée, une plume et une écaille de poisson.**

## Connaissance des Alignements / Alignement Indétectable ®

*(Divination)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Divination**

Portée: 10 mètres

Éléments: V, S

Durée: 1 tour

Temps d'Incantation: 1 round

Zone d'Effet : 1 créature ou un objet

Jet de Sauvegarde : Annule

Ce sort permet au prêtre de lire avec exactitude l'aura d'une créature ou d'un objet possédant un alignement (les objets dépourvus d'alignement ne révèlent rien). Le prêtre doit demeurer immobile et se concentrer sur son sujet pendant un round complet. Si la créature réussit un jet de sauvegarde contre les Sorts, le prêtre n'obtient d'elle aucune information. Certains objets magiques annulent la puissance de *la Connaissance des Alignements*.

L'inverse, *Alignement Indétectable*, masque l'alignement d'un objet ou d'une créature pendant 24 heures.

## Création de symbole sacré

*(Conjuration)*

## *(Recueil de Magie)*

### **Sphère : Création**

Portée : 0

Éléments : V

Durée : permanente

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : le prêtre

Jet de sauvegarde : aucun

Quand les mots de ce sort sont prononcés, un symbole sacré correspondant à la divinité du prêtre surgit de nulle part. Il apparaît dans ses mains. Il peut être utilisé comme élément de sort ou dans tout but pour lequel un prêtre devrait normalement utiliser son symbole sacré (comme repousser les morts-vivants). Il peut également opter pour le donner à un prêtre inférieur de la même divinité. Le symbole est un objet permanent.

### **Croc-en-jambe**

#### *(Enchantement/Charme)*

#### *(Manuel du Joueur)*

### **Sphère: Végétale**

Portée: Toucher

Éléments: V, S

Durée: 1 tour/niveau

Temps d'Incantation: 5

Zone d'Effet: 1 objet long au plus de 3 mètres

Jet de Sauvegarde: Annule

Ce sort doit être invoqué sur un objet normal - une tige de plante grimpante, un bâton, une gaffe, une corde ou objet similaire. Celui-ci s'élève alors légèrement au-dessus du sol, pour faire tomber la plupart des créatures passant au-dessus de lui, si elles manquent leur jet de sauvegarde contre les Sorts. Notez que seules des créatures qui passent d'elles-mêmes au-dessus de l'objet enchanté peuvent être ainsi gênées. Un morceau de corde long d'un mètre ne pourrait par exemple faire tomber qu'une seule créature de taille humaine. Les créatures se déplaçant très rapidement (en courant) lorsqu'elles subissent le croc-enjambe reçoivent 1 point de dégât et sont étourdies pour 1d4+1 rounds si elles tombent sur une surface très dure (s'il s'agit de terre battue ou autre matériau tendre, elles ne sont étourdies que pour le reste du round). Les créatures de très grande taille, comme les éléphants, ne sont pas affectées par le *Croc-en-jambe*.

L'objet continuera à faire tomber toutes les créatures passant au-dessus de lui, y compris le prêtre, jusqu'à l'expiration du sort. Une créature connaissant la présence de l'objet et de son potentiel bénéficie d'un bonus de +4 sur son jet de sauvegarde. L'objet a 80% de chances de passer inaperçu, à moins d'employer un moyen de détection des pièges magiques, ou que l'incantation ait été observée. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

### **Détection des Charms / Charms Indétectable ®**

#### *(Divination)*

#### *(Manuel du Joueur)*

### **Sphère: Divination**

Portée: 30 mètres

Éléments: V, S

Durée: 1 tour  
Temps d'Incantation: 1 round  
Zone d'Effet: 1 créature/round  
jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort permet de détecter si une personne ou un monstre se trouve sous l'influence d'un sort de charme ou d'un contrôle similaire tel que hypnose, suggestion, enjôlement, possession, etc. Si la créature réussit un jet de sauvegarde contre les Sorts, le prêtre n'apprendra rien d'elle. S'il parvient à déterminer qu'elle est sous une certaine influence, il a 5% de chances par niveau d'en reconnaître le type exact. Il est possible de faire passer l'examen à un maximum de 10 créatures avant que le sort n'expire. Si la créature est sous l'influence de plusieurs effets différents, seule leur existence est apprise. Le type ne peut être déterminé, puisqu'on se trouve en présence d'émanations conflictuelles.

L'inverse de ce sort, *Charme Indétectable*, masque totalement tous les charmes posés sur une unique créature, pendant 24 heures.

## Détection des Pièges (des collet et des fauses)

*(Divination)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Divination**

Portée: 30 mètres  
Éléments: V, S  
Durée: 3 tours  
Temps d'incantation: 5  
Zone d'Effet: Chemin de 3 mètres  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsqu'un prêtre lance ce sort, tous les pièges (dissimulés normalement ou par magie) de nature magique ou mécanique lui deviennent apparents. Notez que le sort est directionnel et que le prêtre doit faire face à une direction donnée pour déterminer si un piège s'y trouve posé.

Un piège est un dispositif ou une défense magique devant répondre à trois critères : il provoque un résultat soudain et imprévu, ce résultat est indésirable ou dangereux pour le prêtre, et enfin, le caractère indésirable ou dangereux du résultat est spécifiquement prévu par son créateur. Les pièges comprennent donc les alarmes *les glyphes* et sorts ou dispositifs similaires.

Le prêtre apprend la nature générale du piège (magique ou mécanique) mais pas son effet exact, ni le moyen de le désamorcer. Un examen attentif pourra cependant lui inspirer les actions permettant de le déclencher. Notez que la divination est sujette à la perception qu'a le prêtre de ce qui est inattendu et dangereux. Le sort ne peut prévenir les actions de créatures, aussi une meurtrière dissimulée ou une embuscade ne sont-elles pas considérées comme des pièges, pas plus que les dangers naturels (une caverne submergée quand il pleut, un mur affaibli par le temps, une plante naturellement vénéneuse). Si le MD utilise des glyphes ou des sceaux spécifiques pour identifier les défenses magiques (voir le sort *Glyphe de Garde*), ce sort mettra en évidence le motif en question. Il ne détecte pas les pièges désamorçés ou inactifs - quelle qu'en soit la raison.

## Discours Captivant

*(Enchantement/Charme)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Charme**

Portée : 0  
Éléments: V, S  
Durée: Spéciale  
Temps d'Incantation: 1 round  
Zone d'Effet : Rayon de 30 mètres  
Jet de Sauvegarde: Annule

Un prêtre utilisant ce sort peut captiver une audience qui comprend parfaitement sa langue. Les créatures se trouvant dans l'aire d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts sous peine d'accorder au prêtre toute leur attention, ignorant totalement ce qui les entoure. Ceux qui appartiennent à une race ou à une religion hostile au prêtre bénéficient d'un bonus de +4 sur le dé. Tous les ajustements de Sagesse s'appliquent également. Les créatures possédant 4 Dés de Vie ou niveaux, ou plus, de même que celles possédant une Sagesse de 16 ou plus, ne sont pas affectées.

Pour invoquer ce sort, le prêtre doit parler sans interruption pendant un round complet. Par la suite, l'enchantement dure tant qu'il continue à parler, jusqu'à un maximum d'une heure.. Les personnages captivés demeurent inactifs tandis que le prêtre parle et 1d3 rounds après qu'il a cessé (rounds qu'ils passent à discuter du sujet entre eux). Ceux qui pénètrent dans la zone d'effet doivent aussi réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être captivés. Ceux qui résistent au sort ont 50% de chances de siffler et de huer à l'unisson. Si ces perturbations sont assez nombreuses, les créatures captivées bénéficient d'un nouveau jet de sauvegarde. Le sort prend fin (mais le délai subséquent de 1d3 rounds s'applique toujours) si le prêtre est attaqué avec succès ou s'il accomplit toute autre action que parler. Si l'audience est attaquée, le sort est brisé et ses victimes réagissent immédiatement, effectuant un jet de réaction envers la source de l'interruption, avec une pénalité de -10. Note: lorsqu'il doit effectuer un grand nombre de jets de sauvegarde pour des créatures similaires, le MD peut gagner du temps en faisant une moyenne.

Exemple: une foule de 20 hommes ayant un jet de sauvegarde de base de 16 (25% de chances de succès) verra 15 de ses membres captivés et les 5 autres non affectés.

## **Distorsion du Bois / Redressement du Bois ®**

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée: 10 mètres/niveau  
Éléments : V, S  
Durée: Permanente  
Temps d'Incantation: 5  
Zone d'Effet : Spéciale  
Jet de Sauvegarde: Spéciale

Lorsque ce sort est invoqué, le prêtre fait plier et se tordre un certain volume de bois, en détruisant de façon permanente la rectitude, la forme et la solidité, à une distance maximale de 10 mètres par niveau d'expérience du prêtre. Elle affecte environ une tige de bois ayant 40 centimètres de long et de trois centimètres de diamètre par niveau du prêtre. Au premier niveau, un prêtre pourrait donc tordre le manche d'une hachette ou quatre carreaux d'arbalète; au cinquième niveau, il pourrait affecter le manche d'un épieu typique. Il est aussi possible d'affecter plaques et planches, ce qui permet de défoncer une porte ou d'ouvrir une brèche dans la coque d'un bateau. Les armes à projectiles ainsi distordues sont inutilisables; les armes de mêlée distordues souffrent d'une pénalité de -4 sur les jets d'attaque.

Le bois enchanté n'est affecté que si le prêtre est d'un niveau supérieur à celui de l'enchanteur précédent. Les chances de succès sont de 20% par niveau de différence (20% pour un niveau de plus, 40% pour deux niveaux, etc.). Ainsi une porte, bloquée ou verrouillée magiquement par un magicien de 5ème niveau, a 40% de chances

d'être affectée par la *Distorsion du Bois* invoquée par un prêtre de niveau 7. Les objets magiques en bois sont considérés comme enchantés au niveau 12 (ou plus).

Les objets extrêmement puissants, comme les reliques, ne sont pas affectés par ce sort.

Le sort inverse, *Redressement du Bois*, redresse une pièce de bois tordue ou annule l'effet d'une *Distorsion du Bois*. Il est soumis aux mêmes restrictions que ce dernier.

## Idée

*(Divination)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Pensée**

Portée : 0

Éléments : V, S, M

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : le prêtre

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort stimule l'esprit du prêtre, lui faisant connaître un éclair de perspicacité. En termes de jeu, le MD rappelle au joueur du personnage un fait ou un événement qu'il a oublié, négligé ou méprisé. Il peut s'agir d'un important indice que le prêtre avait découvert mais que le joueur n'avait pas considéré comme important.

S'il n'y a pas d'éléments oubliés, le MD peut, à sa discrétion, donner au joueur une nouvelle information liée à la situation en cours.

Le MD doit faire attention quand il se prononce sur l'utilisation de ce sort. Le rappel ou l'information doit toujours être lié et utile mais ne devrait pas déséquilibrer la situation. Le rappel peut être sibyllin, selon la campagne du MD.

L'élément matériel est **une pièce d'or**. Ce sort ne peut être utilisé qu'une seule fois par période de six heures.

## Immobilisation des Personnes

*(Enchantement/Charme)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Charme**

Portée: 120 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 2 rounds/niveau

Temps d'Incantation : 5

Zone d'Effet: 1d4 personnes dans un cube de 7 mètres d'arête

Jet de Sauvegarde: Annule

Ce sort peut immobiliser 1d4 humains, demi-humains ou humanoïdes bipèdes, de taille humaine ou plus petites (notamment demi-elfes, demi-orques, dryades, elfes, esprits follets, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, hommes-lézards, humains, kobolds, lutins, nains, nixies, orques, petites-gens, pixies, troglodytes et autres) durant 5 rounds ou plus. Ainsi il est possible d'immobiliser un guerrier de niveau 10 mais pas un ogre.

L'effet est centré en un point sélectionné par le prêtre.

C'est aussi celui-ci qui choisit les personnes affectées au sein de la zone d'effet. Si le sort est invoqué sur trois personnes, chacune bénéficie d'un jet de sauvegarde normal; si les victimes ne sont que deux, leur jet de sauvegarde s'effectue à - 1; une victime unique souffrira d'une pénalité de -3. Les jets de sauvegarde sont ajustés en fonction de la Sagesse. Toute créature réussissant son JS n'est pas affectée par le sort. Il est impossible d'immobiliser ainsi les morts-vivants.

Les créatures immobilisées ne peuvent ni bouger, ni parler, mais demeurent conscientes des événements se produisant autour d'elles et peuvent utiliser celles de leurs capacités qui ne leur demandent ni mouvement, ni paroles. L'immobilisation n'empêche pas la détérioration de l'état du sujet à cause de ses blessures, d'une maladie, ou de poison. Le prêtre ayant invoqué l'immobilisation peut l'annuler à tout moment, d'un simple mot. Si le sort n'est pas annulé, la durée est de deux rounds au niveau 1, quatre rounds au niveau 2, six rounds au niveau 3, etc.

L'élément matériel de ce sort est **une petite pièce de fer rigide**.

## Langages des Animaux

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Animale, Divination**

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: 2 rounds/niveau

Temps d'Incantation: 5

Zone d'Effet: 1 animal se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort permet au prêtre de comprendre et de communiquer avec tout animal à sang froid ou chaud, normal ou géant, n'étant pas dénué d'esprit. Il est possible de poser des questions et de recevoir des réponses, bien que la bonne-volonté et la coopération de l'animal ne soit pas assurées. De plus, il est probable que les créatures méfiantes et rusées fassent des réponses courtes, évasives, alors que les plus stupides se perdront en commentaires sans intérêt. Si l'animal est amical, ou d'un alignement proche de celui du prêtre, il est possible qu'il fasse à celui-ci une faveur ou lui rende un service.

Cette possibilité est déterminée par le MD. Notez que ce sort diffère de *Langages des Monstres* en ce qu'il ne permet la communication qu'avec des animaux normaux ou géants, singes, ours, chats, chiens, éléphants, et ainsi de suite, mais non Fantastiques.

## Lecture de l'esprit

*(Divination)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Pensée**

Portée : 5 mètres/niveau

Éléments : V, S

Durée : 1 round/niveau

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version sensitive du sort de magicien ESP. En plus de détecter les pensées superficielles de n'importe quelle créature se trouvant dans la portée, le prêtre est capable de sonder plus profondément l'esprit d'une seule créature. *Lecture de l'esprit* révélera toujours la race de la créature sondée, bien que cette identité puisse être donnée dans la langue de la créature ou par une image corporelle (potentiellement déformée). Le sort a 20 % de chances de révéler la classe de personnage d'un individu.

Les détails et l'utilité des pensées d'une créature dépendront de son intelligence. Si un prêtre peut lire les pensées d'un animal, il n'en recevra qu'un enchevêtrement confus d'émotions et d'instincts. Lire l'esprit d'un magicien hautement intelligent sera beaucoup plus instructif ; le prêtre peut être étonné de la clarté cristalline et la profondeur de la pénétration du processus mental du magicien.

Si une *lecture de l'esprit* est utilisé dans le cadre d'un interrogatoire, un sujet intelligent et prudent a droit à un jet de sauvegarde avec une pénalité de -2. S'il le réussit, il résiste aux effets du sort et le prêtre n'apprend aucune information. Si le jet échoue, le prêtre peut apprendre des informations supplémentaires, selon la décision du MD.

## Musique des sphères

*(Enchantement/Charme)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Nombres, Charme**

Portée : 50 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 tour + 1 round/niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : cercle de 6 m de diamètre

Jet de sauvegarde : annule

Avec ce sort, le prêtre crée des sons et des harmonies d'une beauté et d'une complexité si irréelles qu'ils enchantent l'auditeur, rendant difficile pour lui d'attaquer ou de blesser d'une autre manière le prêtre. L'auditeur a droit à un jet de sauvegarde normal contre cet effet. Un échec signifie qu'il est enchanté et incapable d'attaquer le prêtre pendant la durée du sort.

De plus, la musique rend l'auditeur crédule et plus réceptif aux charmes, comme les sorts *charme-personnes*, *suggestion* et *hypnotisme*. Pendant que le sort est effectif, le sujet fait ses jets de sauvegarde contre les sorts de charme avec une pénalité de -3.

Ce sort ne protège pas les autres personnages en compagnie du prêtre ; les auditeurs qui ont tombés sous l'emprise de la musique sont libres d'attaquer n'importe qui d'autre. Les effets du sort cessent instantanément si le prêtre entreprend n'importe quelle action hostile contre une créature sous l'influence de ce sort.

La musique des sphères peut affecter une créature par tranche de trois niveaux du prêtre (un sujet au 3<sup>ème</sup> niveau, deux au 6<sup>ème</sup>, etc.). Les sujets doivent être à l'intérieur d'un cercle de 6 mètres de diamètre.

Les victimes potentielles doivent avoir une Intelligence minimale de 1 (nécessaire pour comprendre le concept de musique) et doivent être capables d'entendre la musique (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent être sourdes et rien ne doit obstruer leurs oreilles). Cela signifie également que le niveau du bruit ambiant doit être assez bas pour que la musique soit audible.

Le MD devrait supposer que la musique ait le même volume que la voix normale d'un humain moyen en train de parler. Si le sujet potentiel ne pourrait entendre des paroles à la distance appropriée dans les conditions

actuelles, le sort ne peut l'affecter. Le sort devrait être virtuellement sans utilité au milieu d'une bataille à grande échelle ou pendant un ouragan.

L'élément matériel est composé d'un ensemble de **trois petits arcs en argent fin, chacun coûtant 100po**. En admettant que la longueur du premier arc soit de 1, les deux autres doivent être respectivement de longueur 4 et 9. Le prêtre pince ces arcs ensemble en une séquence complexe pendant qu'il lance ce sort. Les arcs ne sont pas consommés pendant le lancement.

## Obscurcissement

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Climat**

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: 4 rounds/niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'Effet: Spéciale

jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort fait s'élever une vapeur brumeuse autour du prêtre. Elle demeure au même endroit durant quatre rounds par niveau et réduit la portée de tous les types de vision (y compris l'infra vision) à 4d6 décimètres. La base de l'aire affectée par ce sort est un carré dont le côté mesure 3 mètres par niveau du prêtre. La hauteur de la vapeur est limitée à 3 mètres, bien que le nuage puisse par ailleurs se répandre et remplir des espaces confinés.

Un vent puissant (comme le sort de magicien de niveau 3 *Rafale de Vent*) peut diminuer de 75% la durée d'un obscurcissement. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

## Peau d'Écorce

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: 4 rounds + 1 round/niveau

Temps d'Incantation: 5

Zone d'Effet : Créature touchée

Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsqu'un prêtre invoque ce sort sur une créature, la peau de celle-ci devient aussi dure que de l'écorce, amenant sa Classe d'Armure de base à 6 moins une unité pour quatre niveaux du prêtre: CA 5 au niveau 4, CA 4 au niveau 8, etc. Ce sort ne fonctionne pas en conjonction avec une armure normale ou autres protections magiques.

Les jets de sauvegarde lancés contre toutes les formes d'attaques - à l'exception de la magie - bénéficient d'un bonus de +1.

Les éléments matériels de ce sort sont **le symbole religieux du prêtre** et **une poignée d'écorce de chêne**.

## Ralentissement du Poison

*(Nécromancie)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Soins**

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: 1 heure/niveau

Temps d'Incantation: 1

Zone d'Effet: Créature touchée

jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsque ce sort est invoqué sur un individu empoisonné, il ralentit grandement les effets du venin - à condition d'être invoqué avant que celui-ci n'ait réellement commencé ses ravages. (Cette période, appelée temps de réaction, est connu du MD). Bien que ce sort ne neutralise pas le venin, il l'empêche de causer des dégâts substantiels à la victime durant toute sa durée, dans l'espoir que ce délai permette un traitement plus définitif.

Les éléments matériels du Ralentissement *du Poison* sont **le symbole religieux** du prêtre et **une gousse d'ail**, devant être écrasée et frottée sur la blessure (ou mangée si le poison a été ingéré).

## Résistance à l'acide et à la corrosion

*(Abjuration)*

*(Magie & Sortilèges)*

**Sphère : Protection**

Portée: Contact

Composantes: V, S

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet : Créature touchée

Jet de sauvegarde: Aucun

Subtilité: +3

Renversement: Aucun

Signature: Aucune

Effet critique : Aucun

Ce sort procure à la créature choisie par le prêtre une meilleure résistance à l'acide et à toute autre substance corrosive. Si l'agent caustique n'est pas très virulent, il ne lui fait aucun mal, bien qu'il puisse tout de même endommager son équipement.

Les acides plus puissants (souffle de dragon noir, *flèche acide de Meff* et l'attaque naturelles de divers poudings, vases, gelées et limons) n'infligent, dans ce cas, que la moitié de leurs dégâts normaux. Si l'attaque s'accompagne d'un jet de sauvegarde, l'individu protégé l'effectue avec un bonus de +3. S'il le rate, les dégâts sont tout de même réduits de moitié; ils tombent au quart de leur valeur réelle en cas de succès.

## Résistance au Feu / Résistance au Froid

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

## Sphère: Protection

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/niveau

Temps d'Incantation: 5

Zone d'Effet : Créature touchée

jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsque ce sort est invoqué par un prêtre sur une créature, le corps de celle-ci est endurci pour lui permettre de résister à la chaleur ou au froid - à l'option du prêtre. Elle bénéficie d'une immunité totale contre les conditions modérées (se tenir nu dans la neige ou plonger la main dans un feu ordinaire pour en retirer un objet). Il lui est possible de résister en partie aux chaleurs ou aux froids intenses (que leur origine soit naturelle ou magique), comme des charbons ardents, une grande quantité d'huile enflammée, une épée flamboyante, des

*Tempêtes de Feu, des Boules de Feu, des Nuées de Météores, des Tempêtes de Glace, Baguettes de Gel* ou souffles de dragons blancs ou rouges. Dans tous ces cas, la température affecte cependant la créature. Celle-ci bénéficie d'un +3 sur ses jets de sauvegarde contre ces formes d'attaque; si le JS adéquat est réussi, la créature protégée reçoit le quart des dégâts normaux, la moitié s'il est manqué. La résistance au feu est efficace durant un round par niveau d'expérience du prêtre invoquant le sort.

L'élément matériel est **une goutte de mercure**.

## Sieste

*(Altération)*

*(Recueil de Magie)*

### Sphère : Temps

Portée : toucher

Eléments : V, S, M

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : une créature/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Les créatures affectées par ce sort sont plongées dans le sommeil pendant une heure. En se réveillant, la créature est reposée comme si elle avait dormi huit heures. La personne affectée récupère les points de vie perdus comme si elle s'était reposée toute une nuit. Les magiciens peuvent mémoriser les sorts, comme si le temps nécessaire s'était écoulé.

Le repos étant si complet et si réparateur, un personnage ne se sent jamais fatigué après son réveil. Les tentatives d'utiliser *sieste* plus d'une fois par période de 18 heures sont inefficaces (le personnage ne dort pas, tout simplement). Seuls les sujets volontaires peuvent être affectés par *sieste*.

Les éléments matériels sont **un morceau de taie d'oreiller, une plume et un caillou que le prêtre a gardé dans sa poche pendant sept nuits**.

## Silence (Rayon de 5 mètres)

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

### Sphère: Garde

Portée: 120 mètres  
Éléments: V, S  
Durée: 2 rounds/niveau  
Temps d'Incantation: 5  
Zone d'Effet: Sphère de 5 mètres de rayon  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort instaure un silence complet dans la zone affectée. Tous les sons sont stoppés, toute conversation impossible, les sorts ne peuvent être invoqués (du moins ceux qui possèdent une composante verbale, si cette règle optionnelle est utilisée), et aucun bruit, quel qu'il soit, ne pénètre dans la zone ni n'en émane. L'effet peut être invoqué dans l'air ou sur un objet et demeure stationnaire à moins d'avoir été posé sur un objet ou une créature mobile. Si cette dernière est non-consentante' elle bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. En cas de réussite, le sort est centré à environ 30 centimètres en arrière, par rapport à la position qu'elle occupait au moment de l'incantation. Ce sort est une défense efficace contre les attaques basées sur le son, telles que le chant des harpies, une *Trompe de Destruction*, etc.

## Soins des blessures modérées / Blessures modérées ®

*(Nécromancie)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Soins**

Portée : Contact  
Composantes: V, S  
Durée: Instantanée  
Temps d'incantation: 5  
Zone d'effet: Créature touchée  
Jet de sauvegarde: Aucun  
Subtilité: +3  
Renversement: 1d8  
Signature: Visuelle, modérée  
Effet critique: Modéré (1 blessure), plaie (uniquement pour la version inversée)

Moins connu que le célébrissime soins *des blessures légères*, ce sort curatif a été mis au point par un prêtre qui s'est rendu compte que ses héroïques compagnons avaient davantage besoin de ses talents de guérisseur que de ses conseils et de sa sagesse. Par simple imposition des mains, le personnage permet à la créature de son choix de récupérer 1d10+1 points de vie.

Les êtres intangibles, morts-vivants ou natifs d'un autre plan ne peuvent être soignés par cette incantation.

L'inverse du sort, *blessures modérées*, fonctionne de la même manière mais inflige 1d10+1 points de dégâts à la créature que le prêtre parvient à toucher (les caractéristiques de renversement et d'effet critique ne concernent que la version inversée).

## Veille surnaturelle

*(Altération)*

*(Magie & Sortilèges)*

**Sphère: Garde`**

Portée : 0  
Composantes: V, S

Durée: 1 semaine + 1 jour/niveau  
Temps d'incantation: 1 tour  
Zone d'effet: Le jeteur de sorts  
Jet de sauvegarde: Aucun  
Subtilité: +5  
Renversement: Aucun  
Signature: Aucune  
Effet critique : Aucun

Ce sort permet au prêtre d'ignorer la faim, la soif et les températures extrêmes pendant une longue durée. Tout le temps que dure cet enchantement, il n'a nul besoin de boire ou de manger et il est totalement immunisé contre la chaleur, le froid, les coups de soleil et la déshydratation (foudre, crues, tornades, tremblements de terre et autres conditions naturelles particulièrement extrêmes peuvent toujours l'affecter, bien sûr).

Tant qu'il est sous l'effet de *veille surnaturelle*, le prêtre peut également éviter de dormir s'il choisit de méditer à la place. Cela lui permet de surveiller en même temps ce qui se passe autour de lui, mais il est tout de même moins alerte, ce qui se traduit par un malus de -1 au jet de surprise. S'il souhaite mémoriser de nouveaux sorts, il lui faut dormir normalement.

Dès que le sort cesse de faire effet, le personnage doit boire et manger. S'il n'a pas de nourriture ou d'eau à proximité, il doit effectuer un test de Constitution toutes les 4 heures assorti d'un malus cumulable de +1, sans quoi il tombe dans le coma et décède en 3 jours si personne ne lui prête assistance. Il a également besoin d'un minimum de 4 heures de repos par jour qu'il a passé sans boire, manger ou dormir.

## Vouivre de Garde

*(Évocation)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Garde**

Portée: 30 mètres  
Éléments: V, S, M  
Durée: 8 heures ou jusqu'à déclenchement  
Temps d'Incantation: 5  
Zone d'Effet: Sphère de 3 mètres de rayon  
Jet de Sauvegarde: Annule

Ce sort est ainsi nommé à cause de la brume immatérielle que fait surgir son incantation, qui adopte vaguement la forme d'une vouivre. Il est typiquement utilisé pour protéger une zone des intrusions. Toute créature s'approchant à moins de 3 mètres de la zone gardée peut être affectée par la "vouivre". Elle doit alors réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts, sous peine de demeurer paralysée pendant un round par niveau du prêtre. La réussite du JS indique que la créature a été manquée par l'attaque de la vouivre-fantôme; le sort reste néanmoins en place. Dès qu'une victime est frappée par la vouivre, la paralysie s'instaure et la magie du sort se dissipe. La paralysie peut être annulée à tout moment par le prêtre, par un sort de *Dissipation de la Magie* ou par un sort de *Délivrance de la Paralysie*. La vouivre-fantôme se dissipe également si elle n'a frappé aucun intrus au bout de huit heures. Toute créature s'approchant de l'espace gardé par une vouivre-fantôme a une chance de détecter celle-ci avant de se trouver assez près pour être attaquée. Cette chance de détection est de 90% en pleine lumière, de 30% dans des conditions crépusculaires et de 0% dans l'obscurité.

L'élément matériel est [le symbole religieux](#) du prêtre.

## Zone de vérité

*(Enchantement/Charme)*

## *(Recueil de Magie)*

### **Sphère : Vigilance**

Portée : 30 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 round/niveau

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : carré de 1,5 m de côté/niveau

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort empêche les créatures à l'intérieur de la zone d'effet (ou celles qui y entrent) de prononcer tout mensonge délibéré ou rapporté. Les créatures ont droit à un jet de sauvegarde pour éviter les effets ; celles qui échouent sont pleinement affectées. Les créatures affectées sont conscientes de l'enchantement. Elles peuvent de ce fait éviter de répondre aux questions auxquelles elles auraient répondu normalement par un mensonge, ou rester évasives tant qu'elles demeurent dans les limites de la vérité. Quand un personnage quitte la zone, il est libre de parler comme il l'entend. Le sort affecte un carré d'un mètre cinquante de côté par niveau de prêtre ; ainsi un prêtre du 4<sup>ème</sup> niveau pourrait affecter un carré de 6 mètres de côté.

Les éléments matériels sont **le symbole sacré** du prêtre et **une émeraude, un rubis ou un diamant faux**.

## LISTE DES SORTS NIVEAU 3

### **Appel de la Foudre**

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Climat**

Portée: 0

Éléments: V, S

Durée: 1 tour/niveau

Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'Effet: Rayon de 120 mètres

Jet de Sauvegarde: ½

Pour invoquer ce sort, il est nécessaire qu'une perturbation climatique quelconque soit en place alentour - une averse, des nuages et du vent, des conditions chaudes et nuageuses, voire une tornade (y compris le tourbillon formé par un djinn - ou un élémentaire d'air de 7 Dés de Vie ou-plus). Le prêtre peut alors faire s'abattre des éclairs, à raison de 1 par tour. Il n'a nul besoin d'appeler la foudre immédiatement - il lui est possible d'accomplir d'autres actions et même d'invoquer d'autres sorts; chaque fois qu'un éclair est appelé, le prêtre doit cependant demeurer immobile et se concentrer pendant un round complet. Chaque éclair inflige 2d8 points de dégât électriques, plus 1d8 points par niveau. Un prêtre de niveau 5 pourrait donc créer un éclair de 7d8 (2d8 + 5d8).

L'éclair frappe verticalement, à l'endroit que lui spécifie le prêtre, jusqu'à un maximum de 120 mètres. Toute créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres du passage ou du point d'impact de la foudre reçoit la totalité des dégâts, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts - les dégâts sont alors réduits de moitié.

Puisqu'il nécessite une tempête ou l'équivalent, ce sort ne peut être utilisé qu'en plein air. Il ne fonctionne pas sous la surface du sol ni sous l'eau.

### **Arbre**

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 6 tours + 1 tour/niveau

Temps d'incantation: 6

Zone d'Effet : Le prêtre

Jet de Sauvegarde: Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut prendre la forme soit d'un arbuste ou d'un petit arbre vivant, soit d'un grand tronc d'arbre mort n'ayant plus quelques branches. Bien que l'examen le plus attentif ne puisse révéler que ce végétal est en fait une personne, il s'agit véritablement d'un arbuste ou d'un arbre pour tous les tests normaux, le prêtre peut observer tout ce qui se déroule autour de lui, comme s'il était sous sa forme normale. La Classe d'Armure et les points de vie du végétal sont ceux du prêtre. Celui-ci peut annuler le sort à tout moment, reprenant instantanément sa forme normale, et se trouvant apte à accomplir n'importe quelle action lui étant normalement possible (y compris invoquer des sorts).

Notez que les vêtements du prêtre et l'équipement qu'il porte se transforment avec lui.

Les éléments matériels sont **le symbole religieux** du prêtre et **une brindille provenant d'un arbre**.

**Collet**

*(Enchantement/Charme)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: Permanente jusqu'à déclenchement

Temps d'Incantation: 3 rounds

Zone d'Effet : Cercle de 70 centimètres de diamètre + 5 centimètres par niveau du prêtre

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort permet de fabriquer un collet indétectable à 90% sans aide magique. Il peut être fait de toute tige suffisamment souple, lanière ou corde. Lorsque le collet est invoqué sur ledit objet, celui-ci se fond dans son environnement. L'une de ses extrémités forme une boucle pouvant se resserrer autour d'un ou plusieurs membres de toute créature pénétrant en son cercle (il est ainsi possible de prendre la tête d'un ver ou d'un serpent).

Si un arbre souple et puissant se trouve à proximité, le collet peut y être attaché. La magie fait plier l'arbre, qui se redresse lorsque la boucle se ferme, infligeant 1d6 points de dégât à la créature piégée et la soulevant du sol par son membre prisonnier (ou l'étranglant si c'est la tête/le cou qui a déclenché le collet). Si un tel arbre n'est pas disponible, le collet se resserre sur le(s) membre(s) puis s'enroule autour du corps entier de la créature, ne lui causant aucun dégât mais l'immobilisant totalement. Sous l'eau, le collet retourne en ondulant à son point d'ancrage. Le collet est magique, aussi pendant une heure n'est-il brisable que par une Force de géant des nuages (23) ou plus; chaque heure subséquente verra sa résistance diminuer, ce qui le rend chaque fois plus facile à briser d'un point - 22 au bout de deux heures, 21 au bout de trois - jusqu'à ce que six heures complètes se soient écoulées. Ce moment, une Force 18 suffira à briser les liens. Au bout de 12 heures, le matériau du collet perd ses propriétés magiques et la boucle s'ouvre, libérant son prisonnier. Le collet peut être tranché par

n'importe quelle arme magique ou par toute arme tranchante maniée avec un bonus d'attaque d'au moins +2 (par exemple un bonus de Force).

Le prêtre doit disposer d'une peau de serpent et d'une fibre musculaire venant d'un animal puissant, qu'il lui faudra intégrer à l'objet dont il désire faire un collet. Sinon, il n'a besoin que de son symbole religieux.

## Communication avec les Morts

*(Nécromancie)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Divination, Necromancie**

Portée: 1

Éléments: V, S, M

Durée: Spéciale

Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'Effet: 1 créature

Jet de Sauvegarde: Spécial

Grâce à ce sort, le prêtre peut poser plusieurs questions à une créature morte et recevoir des réponses correspondant aux connaissances de l'interrogé au sein d'une période donnée. Bien entendu, le prêtre doit connaître la langue que parlait la créature avant sa mort.

La date de cette dernière est un facteur important, seuls les prêtres de très haut niveau pouvant communiquer avec les morts de longue date. Le nombre de questions pouvant être posées et le temps leur étant imparti dépendent eux aussi du niveau du prêtre. Même si le sort est invoqué avec succès, les créatures interrogées se montrent aussi évasives que possible. Les morts donnent des réponses extrêmement brèves et limitées, souvent cryptiques, et prennent en général les questions littéralement. De plus, leurs connaissances sont le plus souvent limitées à celles qu'elles possédaient durant leur vie.

Une créature morte possédant un alignement différent ou plus de Dés de vie ou de niveaux que le prêtre bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. Tout mort qui réussit son JS peut refuser de répondre aux questions, ce qui met fin au sort. Si le MD le désire, l'invocation de ce sort sur une créature donnée peut être limitée à une fois par semaine. Le prêtre doit utiliser son symbole religieux et faire brûler de l'encens afin d'invoquer ce sort sur le cadavre, entier ou non. Les restes de la créature contactée ne sont pas détruits. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Niveau d'Expérience du Prêtre	Temps Maximum Depuis la Mort	Temps d'interrogatoire	Nombre de Questions
moins de 7	1 semaine	1 round	2
7-8	1 mois	3 rounds	3
9-12	1 an	1 tour	4
13-15	10 ans	2 tours	5
16-20	100 ans	3 tours	6
21 et plus	1,000 ans	1 heure	7

## Conjuration d'insectes

*(Conjuration)*

## *(Manuel du Joueur)*

### **Sphère: Animale**

Portée: 30 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/niveau

Temps d'Incantation: 1 round

Zone d'Effet: 1 créature

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort attire un nuage ou un essaim d'insectes normaux qui attaquent les ennemis du prêtre. Ce sont des insectes volants dans 70% des cas, et des insectes rampants le reste du temps. Les insectes volants invoqués sont abeilles, taons, frelons ou guêpes, et fourmis ou scarabées pour les insectes rampants. Les insectes apparaissent aussitôt après l'invocation du sort. Ils se rassemblent à l'endroit choisi par le prêtre, dans la limite de la portée du sort, et attaquent toute créature que le prêtre leur désigne.

La créature attaquée reçoit 2 points de dégât si elle se consacre totalement à se protéger des insectes pendant la période d'attaque, 4 points de dégât par round dans le cas contraire. Si les insectes sont ignorés, la victime se bat avec une pénalité de -2 sur ses jets d'attaque et de +2 sur sa Classe d'Armure. Si elle tente d'invoquer un sort, il est nécessaire de faire un jet d'initiative pour savoir si les dégâts causés par les insectes se produisent avant que le dit sort ne fasse effet. Si c'est le cas, la concentration de la victime est brisée et le sort gâché.

Les insectes se dispersent, mettant fin au sort, si la victime pénètre dans une zone d'épaisse fumée ou de flammes ardentes. Il est de plus possible de se débarrasser des insectes en plongeant dans un volume d'eau suffisant. Dans ce cas les insectes conjurés peuvent être envoyés sur un autre adversaire, mais il s'écoulera au moins un round entre le moment où ils quitteront leur première victime et celui où ils s'attaqueront à la seconde.

Les insectes rampants Parcourent environ 3 mètres par round (vitesse maximale sur terrain régulier) et les insectes volants 20 mètres. Pour maintenir la présence des insectes, le prêtre doit se concentrer. S'il bouge ou est dérangé, la magie se dissipe.

Dans des situations souterraines, il est possible de conjurer 1d4 fourmis géantes grâce à ce sort, mais à moins qu'il ne s'en trouve à proximité, la probabilité de réussite n'est que de 30%. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Les matériaux nécessaires sont [le symbole religieux du prêtre](#), [un pétale de fleur](#) et [un peu de boue ou d'argile humide](#).

### **Contrôle des animaux**

#### *(Enchantement/charme)*

#### *(Magie & Sortilèges)*

### **Sphère: Animale**

Portée: 60 m + 10 m/ niveau

Composantes : V, S

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: 1 animal

Jet de sauvegarde: Annule

Subtilité : +3

Renversement: Aucun

Signature: Auditive/ tactile, faible

Effet critique : Aucun

Quand le prêtre lance ce sort, il force un animal à lui obéir. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle le rate, le personnage peut lui donner les ordres qu'il souhaite, du moment qu'ils restent simples (par exemple, attaquer, fuir, aller chercher, etc.). Les instructions suicidaires autorisent un nouveau jet de sauvegarde, assorti d'un bonus de +1 à +4 en fonction de la nature de l'ordre. Forcer un animal à combattre n'est pas considéré comme une instruction suicidaire tant que l'adversaire n'a pas trois fois plus de DV (ou 2 catégories de taille de plus). Par exemple, un loup (3 DV, TA M) attaquera un troll (6+6 DV, TA G) sans la moindre hésitation, mais il a des chances d'échapper à l'emprise du prêtre si ce dernier lui ordonne de se jeter sur un dragon de taille E ou sur une ombre des roches (8+8 DV).

*Contrôle des animaux* crée un lien mental entre la bête et le personnage, ce qui permet à ce dernier de donner tous les ordres télépathiques qu'il souhaite à la créature, du moins tant qu'elle ne sort pas de la portée de l'enchantement. C'est l'intellect du prêtre qui guide les actes de l'animal, aussi celui-ci peut-il accomplir des tâches qui le dépasseraient complètement en temps normal (comme manipuler des objets à l'aide de ses pattes et de sa gueule). Le personnage n'a nul besoin de se concentrer pour maintenir le contact, à moins qu'il ne cherche à pousser l'animal à accomplir une action qu'il ne ferait jamais de son propre chef.

Ce sort ne fonctionne que sur les animaux normaux ou géants dont le score d'Intelligence est compris entre 1 et 4. Monstres, animaux magiques et créatures d'Intelligence faible (ou plus) sont immunisés contre cet enchantement.

Les druides n'ont jamais recours à *contrôle des animaux*.

## Contrôle des émotions

*(Altération, Enchantement/Charme)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Pensée, Charme**

Portée : 10 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 round/niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : une créature/5 niveaux du prêtre dans un cube de 6 m d'arête.

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort peut être lancé de deux manières : une qui affecte le prêtre et une autre affectant un sujet autre que le prêtre.

La première méthode affecte uniquement le prêtre et lui permet de protéger ses émotions d'un examen magique. Il peut ainsi bloquer des sorts de magiciens comme *ESP* ou de prêtre comme *lecture des émotions*. Tant que *contrôle des émotions* est effectif, quiconque utilisant un de ces sorts sentira l'émotion imaginée par le prêtre plutôt que les véritables émotions de ce dernier. Quand le prêtre lance *contrôle des émotions*, il imagine l'émotion fautive qu'il souhaite révéler.

Cette utilisation de *contrôle des émotions*, *ESP*, ou un sort similaire sur le prêtre, ce dernier doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts avec un bonus de +1 par tranche de 5 niveaux. Si le prêtre réussit son jet, l'autre lanceur de sorts lit la fautive émotion ; s'il échoue, il lit la véritable émotion du prêtre.

La seconde utilisation de ce sort permet au prêtre de créer une réaction émotionnelle unique chez un (des) sujet(s) (similaire au sort de magicien *émotion*). Voici certaines émotions typiques, mais le MD peut introduire d'autres effets similaires.

**Amitié** : Le sujet réagit positivement à n'importe quelle rencontre ; en termes de jeu, tout résultat d'un jet sur la table de réaction aux rencontres (Table 59 du *GdM*) est déplacé d'une colonne vers la gauche. Ainsi, un PJ menaçant devient suspect, un OJ indifférent devient amical, etc. L'amitié contre (et est contrée par) la haine.

**Courage** : Le sujet devient frénétique, obtenant +1 aux jets d'attaque et +3 aux dégâts. Il gagne 4 points de vie temporaires (les dégâts subits par le sujet sont soustraits en priorité de ces points de vie temporaires). Le sujet n'a jamais besoin de faire de test de moral et il reçoit un bonus de +5 aux jets de sauvegarde contre les diverses formes de *peur*. Le courage contre (et est contré par) la *peur*.

**Désespoir** : Le moral du sujet subit une pénalité de -10. De plus, dans le round au cours duquel l'émotion est établie initialement, tous les sujets doivent faire un test de moral. Le désespoir contre (et est contré par) l'espoir.

**Espoir** : Le moral du sujet est augmenté de 2. Ses jets de sauvegarde, d'attaque et de dégâts reçoivent tous un bonus de +1 pendant que cette émotion fait effet. L'espoir contre (et est contré par) le désespoir.

**Haine** : Le sujet réagit négativement à toute rencontre ; en termes de jeu, tout résultat d'un jet sur la table de réaction des rencontres est déplacé d'une colonne vers la droite (p.ex. un PJ amical devient indifférent, un PJ suspect devient menaçant, etc.). La haine contre (et est contrée par) la tristesse.

**Peur** : Le sujet fuit le prêtre pendant la durée du sort, même si cela l'emporte en dehors de la portée du sort. La peur contre (et est contrée par) le courage.

**Tristesse** : Le sujet se sent maussade sans pouvoir rien y faire et est enclin à se plonger dans une introspection morose. Tous les jets d'attaque subissent une pénalité de -1 et les jets d'initiative de +1. La chance du sujet d'être surpris est augmentée de -2. La tristesse contre (et est contrée par) la joie.

Tous ceux qui sont sujets à la seconde version, même les cibles volontaires, même les cibles volontaires, doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister à l'émotion. En plus de tous les autres ajustements, le jet de sauvegarde est modifié de -1 par tranche de trois niveaux du prêtre lançant le sort.

L'élément matériel est, pour les deux versions du sort, un petit morceau de laine brute ou non cadrée qui est consommé pendant l'incantation.

## Création de Nourriture et d'Eau

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Création**

Portée: 10 mètres

Éléments: V, S

Durée: Spéciale

Temps d'Incantation: 1 tour

Zone d'Effet: volume de 30 décimètres cubiques/niveau

Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsqu'il invoque ce sort, le prêtre fait apparaître de la nourriture et de l'eau. Quoique assez fade, la nourriture ainsi créée est très nourrissante: Chaque volume permet de nourrir trois créatures de taille humaine ou une créature de taille chevaline pour une journée. Au bout de 24 heures, la nourriture se gâte et devient immangeable, bien qu'il soit possible de lui rendre ses qualités pour une seconde période de 24 heures en lançant une *Purification de la Nourriture et Boisson*. L'eau créée est identique à celle que produit le sort de niveau 1 *Création d'Eau*. Il est possible de créer un volume de nourriture ou d'eau par niveau. Un prêtre de niveau 2 pourrait donc créer un volume de nourriture et un volume d'eau.

## Croissance d'Épines

*(Altération, Enchantement)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée: 60 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 3d4 tours + 1 tour/niveau

Temps d'Incantation: 6

Zone d'Effet : Carré de 3 mètres de côté/ niveau

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort peut être utilisé à n'importe quel endroit où l'on peut trouver un type quelconque de vie végétale, de taille ou de densité modérée. La végétation qui couvre le sol, ainsi que des racines se trouvant dans la zone, deviennent très dures et hérissées de pointes. Ainsi, bien qu'elle semble inchangée, la zone se comporte comme si elle était jonchée de clous. Dans les zones de terre nue, racines et radicelles se comportent de la même manière.

La victime reçoit 2d4 points de dégât chaque fois qu'elle se déplace de 3 mètres au sein de la zone. Elle doit également lancer un jet de sauvegarde contre les Sorts. En cas d'échec, sa vitesse de déplacement est réduite au tiers de sa valeur actuelle (mais ne peut cependant être inférieure à 1). Cette pénalité s'applique pendant 24 heures, après quoi la vitesse de déplacement normale est recouvrée.

Sans l'aide d'un sort tel que *Vision Véritable*, d'autres aides magiques similaires ou d'autres modes spéciaux de détection (tels qu'une *Détection des Pièges* ou une *Détection des Collets et des Fosses*) la zone affectée par la croissance d'épines semble parfaitement normale jusqu'à ce qu'une victime y pénètre et reçoive des dégâts.

Même alors la créature ne peut déterminer les dimensions de la zone dangereuse sans utiliser un mode de détection magique quelconque.

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

## Croissance Végétale

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée: 160 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: Permanente

Temps d'Incantation: 1 round

Zone d'Effet : Spéciale

Jet de Sauvegarde: Spécial

Ce sort permet au prêtre de choisir entre deux utilisations différentes. La première fait pousser et s'enchevêtrer de la végétation normale jusqu'à former une barrière ou une jungle que des créatures ne pourront franchir qu'en s'ouvrant un chemin par la force ou grâce à des outils tranchants - à une vitesse de déplacement de 3 mètres par round (ou 7 mètres pour les créatures plus grandes que l'homme). Notez que pour que ce sort fasse effet la zone doit être pourvue de buissons et d'arbres.

L'aire d'effet est un carré de 7 mètres de côté par niveau d'expérience, utilisé pour créer toute figure carrée ou rectangulaire que choisit le prêtre lorsqu'il lance le sort.

Les effets du sort persistent dans la zone jusqu'à ce qu'ils soient détruits par taille, feu ou des moyens magiques tels que *Dissipation de la Magie*.

La seconde utilisation du sort affecte une zone carrée de 1.5 km de côté. Le MD lance en secret un jet de sauvegarde (basé sur le niveau du prêtre) pour savoir si le sort fait effet. En cas de succès, il rend les plantes plus fortes, plus résistantes et plus productives, augmentant les récoltes de 20 à 50% [(1d4+1) x 10%] pour une saison de croissance normale. Le sort n'empêche aucun désastre naturel tels que sécheresses, inondations, incendies ou insectes, mais même en ce cas, les plantes survivent mieux aux fléaux qu'on ne pourrait s'y attendre. Cet effet ne se prolonge que pendant un cycle vital d'une saison, la "mort" en hiver en marquant la fin même pour les arbres les plus vigoureux. Dans de nombreuses communautés agricoles, ce sort est invoqué au moment du plantage, tandis que se déroulent les fêtes du printemps.

## Délivrance de la Paralyse

*(Abjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Nécromancie, Protection**

Portée: 10 mètres/niveau

Éléments: V, S

Durée: Permanente

Temps d'Incantation: 6

Zone d'Effet : 1d4 créatures dans un cube de 7 mètres d'arête

Jet de Sauvegarde: Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut libérer une ou plusieurs créatures des effets de n'importe quelle paralysie ou effet magique cousin (comme le contact avec une goule ou un sort de *Lenteur ou d'Immobilisation*). S'il est invoqué sur une créature, la paralysie est annulée. S'il y a deux bénéficiaires, chacun peut lancer un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet qui l'afflige, avec un bonus de +4. Si les bénéficiaires sont trois ou quatre, ce bonus n'est plus que de +2. Il ne doit exister aucune barrière physique ou magique entre le prêtre et les créatures devant être affectées, faute de quoi le sort est gâché.

## Détection des esprits

*(Divination)*

*(Magie & Sortilèges)*

**Sphère: Divination**

Portée : 0

Composantes: V, S, M

Durée: 1 tour + 1 tour/ niveau

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: Rectangle de 20 m x 3 m

Jet de sauvegarde: Aucun

Subtilité: +4

Renversement: Aucun

Signature: Visuelle, modérée

Effet critique: Aucun

Ce sort de divination révèle la présence des créatures intangibles de toutes sortes, ce qui inclut âmes-en-peine, fantômes, spectres, créatures se trouvant dans le Plan Astral, monstres ou personnages employant *réceptacle magique* ou tout autre moyen de possession et, bien sûr, esprits animaliers et ceux de la nature. Individus ou créatures qui sont invisibles, sous l'effet d'un sort de *porte de phase* ou dans le Plan Éthéré ne peuvent être repérés à l'aide de ce sort (car, malgré leur condition magique, ils occupent toujours leur corps). Le prêtre repère les esprits dans un rectangle long de 20 m et large de 3 m. Les créatures révélées par le sort apparaissent automatiquement (sous leur forme la plus courante) et sont visibles de tous.

Toutefois, le fait de repérer un esprit ne confère en rien la faculté de communiquer avec lui ou de l'attaquer.

La composante matérielle de *détection des esprits* est un petit pendentif en fil de cuivre valant un minimum de 20 po.

## Détection extradimensionnelle

*(Divination)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Nombres, Divination**

Portée : 0

Éléments : V, S

Durée : 1 round/niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : un chemin de 3 m de large et de 18 m de long

Jet de sauvegarde : aucun

Quand *détection extradimensionnelle* est lancé, le prêtre détecte l'existence de tout espace ou poche extradimensionnelle se trouvant dans un chemin large de 3 mètres et long de 18 dans la direction à laquelle il fait face. Le prêtre peut se tourner, sondant un arc de 60° à chaque round, ou peut se déplacer lentement pendant que le sort est effectif afin de changer le champ de la détection.

Les espaces extradimensionnels comprennent ceux créés par les sorts comme *corde enchantée* et ceux contenus dans des objets du genre *sac sans fond* ou *trous portables*. Le prêtre ne connaît pas automatiquement la taille de l'espace ou sa source.

Ce sort détecte les portes interplanaires et la "porte" ouverte par le sort *pliure extradimensionnelle*.

Le sort peut être bloqué par un mur en pierre épais au moins de 30 centimètres, par une épaisseur minimale de 2,5 centimètres de métal massif ou par un mètre ou plus de bois.

## Doléance du voleur

*(Altération)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Vigilance**

Portée : 10 m/niveau

Éléments : V, S, M

Durée : 1 heure/niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : cube de 1,5 m d'arête/niveau

Jet de sauvegarde : annule

Un voleur entrant dans une zone enchantée par une doléance du voleur subit une grande réduction des talents de sa classe. Le voleur a droit à un jet de sauvegarde pour résister aux effets du sort ; un échec indique qu'il subit tous les effets de la doléance. Toutes les tentatives de vol à la tire, de crochetage de serrure, de découverte et de désamorçage des pièges, de mouvements silencieux, de détection des bruits, de grimper et de se cacher dans l'ombre, sont réduites de 25 % (bien qu'un talent ne puisse être réduit en dessous de 5 %, en supposant que le personnage ait au moins un score de 5 % dans n'importe quel talent).

Le sort affecte un cube d'un mètre cinquante d'arête par niveau du prêtre (un prêtre du 10<sup>ème</sup> niveau pourrait affecter un cube de 15 mètres d'arête).

Les éléments matériels sont **le symbole sacré du prêtre et une clé en argent**.

## Elimination des invisibilités

*(Abjuration)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Vigilance**

Portée : 30 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 tour/niveau

Temps d'incantation : 1 tour

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

Jet de sauvegarde : aucun

Toutes les créatures invisibles qui entrent dans la zone enchantée avec *une élimination des invisibilités* deviennent instantanément visibles. Les sorts liés à l'invisibilité ne fonctionnent pas dans les limites de la zone enchantée. Il en est de même des objets du *type potions d'invisibilité*. Les créatures avec la capacité naturelle de devenir invisibles sont incapables d'utiliser ce pouvoir dans la zone d'effet. Les objets invisibles transportés dans la zone protégée deviennent également visibles.

Les créatures ou les personnes invisibles à l'intérieur de la zone d'effet quand *élimination des invisibilités* est lancé restent invisibles ; mais si de telles créatures quittent la zone d'effet et réentrent plus tard, elles deviennent visibles. De telles créatures perdent également leur capacité naturelle de devenir invisible tant qu'elles restent dans la zone d'effet.

Une créature qui consomme une *potion d'invisibilité* à l'extérieur de la zone devient invisible normalement, mais redevient visible quand elle entre dans la zone d'effet ; si la durée de la potion n'est pas encore écoulée quand la créature sort de la zone, elle redevient invisible à l'extérieur.

Les créatures qui sont invisibles à l'état naturel ou qui n'ont pas de forme visible (comme les chasseurs invisibles) ne sont pas affectées par ce sort.

Les éléments matériels sont **le symbole sacré** du prêtre et **un miroir en argent ne faisant pas plus de 7,5 centimètres de diamètre**.

*Elimination des invisibilités* peut être lancé en tant que le sort choral. La puissance de ce sort peut être augmentée si plusieurs prêtres le lancent en même temps. La durée du sort est alors égale à un tour par niveau de prêtre le plus puissant, plus un tour par prêtre participant. Chaque prêtre augmente également la zone d'effet d'un carré de 3 m x 3 m (ces zones doivent être contiguës).

Ainsi, un prêtre du 9<sup>ème</sup> niveau et deux prêtres du 5<sup>ème</sup> pourraient créer une zone d'*élimination des invisibilités* de 9 m x 3 m durant 11 tours.

## Glyphe de Garde

## *(Abjuration/Évocation)*

### *(Manuel du Joueur)*

#### **Sphère: Garde**

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: Permanente jusqu'à décharge

Temps d'Incantation: Spécial

Zone d'Effet: Spéciale

Jet de Sauvegarde: Spécial

Un *glyphe de garde* est une puissante inscription magique, tracée pour empêcher les créatures hostiles ou non autorisées de passer, d'entrer ou d'ouvrir. Il peut être utilisé pour garder un petit pont, défendre une entrée ou piéger un coffre ou une boîte.

Le prêtre doit préciser les conditions de la défense : typiquement, toute créature violant la zone gardée sans prononcer le nom du glyphe est sujette à la magie que contient celui-ci. Un jet de sauvegarde contre les Sorts réussi permet à la créature d'échapper aux effets du sort.

Les glyphes peuvent être programmés en fonction de caractéristiques physiques tels que types de créatures, taille ou poids. Ils peuvent aussi réagir au bien ou au mal ou laisser passer les fidèles de la religion du prêtre. On ne peut relier leur fonctionnement à classes, Dés de Vie ou niveaux. Il est impossible de lancer plusieurs glyphes sur la même zone, bien que, si un meuble comporte trois tiroirs, chacun peut être gardé séparément.

Lorsque le sort est invoqué, le prêtre trace un motif intriqué de pâles lignes lumineuses autour du sceau de garde. Il est nécessaire de passer un round à tracer ces lignes de défense pour chaque zone de un mètre carré à protéger. Le prêtre peut affecter une zone égale à un carré dont les côtés sont égaux à 1/3 mètre par niveau.

Le glyphe peut adopter n'importe quelle forme, dans les limites de la surface totale permise. Lorsque l'incantation est achevée, le glyphe et les lignes de défense deviennent invisibles.

Le prêtre trace le glyphe avec de l'encens lequel, si la zone d'effet dépasse 5 mètres carrés, doit être saupoudré de **poudre de diamant (valant au moins 2,000 po)**.

Les glyphes typiques transmettent une décharge causant 1d4 points de dégât d'électricité par niveau du prêtre, explosent pour causer une quantité égale de dégât de feu, paralysent, aveuglent, assourdissent, et ainsi de suite. Le MD peut autoriser l'utilisation de tout sort de prêtre offensif pour un glyphe, à condition que le prêtre soit d'un niveau suffisant pour le lancer. Un jet de sauvegarde réussi réduit les dégâts de moitié ou les annule, selon le type de glyphe employé. Les glyphes ne peuvent être ni affectés ni déclenchés par les moyens de sondages physiques ou magiques, mais il est possible de les dissiper par magie. De plus, les voleurs de haut niveau utilisant le talent leur permettant de trouver/désamorcer des pièges peuvent les mettre hors-service.

Le MD peut décider que les glyphes dont dispose un prêtre dépendent de sa religion. Il pourra en créer de nouveaux, en se conformant aux règles de la recherche magique.

## **Guérison des Blessures**

### *(Nécromancie)*

### *(Magie & Sortilèges)*

#### **Sphère: Soins**

Portée: Contact

Composantes: V, S  
Durée : Instantanée  
Temps d'incantation : 1 tour  
Zone d'effet : Créature touchée  
Jet de sauvegarde: Aucun  
Subtilité: +5  
Renversement: Aucun  
Signature : Aucune  
Effet critique : Aucun

Ce sort est particulièrement utile dans les campagnes faisant usage des règles de coups critiques et d'effets critiques. Il sert à soigner une blessure spécifique (voir le Chapitre 8), comme un os cassé, une cheville foulée, un tendon tranché, une oreille ou un cil arraché. Si on l'utilise comme simple sort de soins, il permet au bénéficiaire de récupérer 1d10+1 points de vie. Par contre, si l'on s'en sert pour soigner une blessure spécifique, il fait automatiquement disparaître une lésion de moindre importance (écorché, meurtri, blessé ou brisé sur les tables de coups critiques) ainsi que les pénalités qui vont avec (en termes de déplacement, de jet d'attaque et de points de vie). Le sort ne permet toutefois pas de récupérer d'autres points de vie que les Ici 10+1 pv normaux.

*Beran, guerrier doté de 44 pv, reçoit un violent coup de gourdin délivré par un ogre. Il subit 12 points de dégâts et sa hanche se casse sous le choc. Cette blessure réduit ses points de vie à 25 % de son total normal, ce qui fait qu'une fois le combat terminé, il passe de 32 à 11 pv. Et, comme si cela ne suffisait pas, il ne peut plus attaquer ni se déplacer.*

*Une fois l'ogre et ses comparses abattus, Talmos le prêtre vient voir ce qu'il peut faire pour Beran. À l'aide de guérison des blessures, il soigne sa hanche (ce qui permet également au guerrier de récupérer 6 points tic vie). Les pénalités d'attaque et rie déplacement que subissait Beran disparaissent et il a désormais 17 pu. Avec le temps (ou à l'aide d'autres sorts de soins), il pourra retrouver son total normal.*

*Guérison des blessures* reste efficace même quand les blessures sont plus importantes (brové, disloqué ou détruit sur les tables de coups critiques). Dans ce cas, le sort réduit la gravité de la blessure (qui passe automatiquement à brisé). Celle-ci se soigne alors naturellement comme si elle correspondait à une perte de 20d6 points de vie. Il est impossible d'utiliser ce sort à plusieurs reprises sur une même blessure. Autrement dit, un personnage qui se fait broyer le genou peut s'attendre à une longue convalescence, même si le prêtre du groupe le soigne partiellement à l'aide de *guérison des blessures*.

Membres tranchés, yeux et oreilles détruits ou points de caractéristiques perdus par blessure constituent une condition trop grave pour que ce sort soit de la moindre utilité. Il est l'équivalent de *guérison des blessures sérieuses* pour ce qui est de l'interruption ou de la réduction des hémorragies.

## Guérison accélérée

*(Altération)*  
*(Recueil de Magie)*

### Sphère : Temps

Portée : toucher  
Éléments : V, S  
Durée : 1-4 jours  
Temps d'incantation : 1 tour  
Zone d'effet : une créature  
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à la créature affectée de voir son rythme de guérison normal doublé pendant 1-4 jours. En d'autres mots, une personne affectée par *guérison accélérée* regagne 2 points de vie par jour de repos normal et

6 points par jour de repos passé au lit. Le sort n'a pas d'effet sur les potions de soins ou sur les autres formes magiques de soins.

## Guérison de la Cécité ou de la Surdité / Cécité ou Surdité ®

*(Abjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Soins**

Portée: Toucher

Éléments: V, S

Durée: Permanente

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'Effet: Créature touchée

Jet de Sauvegarde: Spécial

En touchant la créature affligée, le prêtre employant le sort peut guérir de façon permanente certaines formes de cécité et de surdité. Ce sort ne peut rendre, ni réparer, des organes visuels ou auditifs endommagés par blessure ou maladie.

Son inverse, *Cécité ou Surdité*, exige de toucher (de réussir un jet d'attaque sur) la victime. Si celle-ci réussit son jet de sauvegarde, l'effet est annulé. Si elle le manque, elle se trouve affligée d'une cécité ou d'une surdité magique ne lui causant aucun dégât.

Une créature assourdie souffre d'une pénalité de -1 sur ses jets de surprise, de +1 sur ses jets d'initiative, d'une chance d'échec de 20% pour tous les sorts ayant une composante verbale, et ne peut réagir qu'à ce qu'elle voit ou sent. Une créature aveuglée souffre d'une pénalité de -4 sur ses jets d'attaque, de +4 sur sa Classe d'Armure et de +2 sur ses jets d'initiative.

## Guérison des Maladies / Contamination®

*(Abjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Soins**

Portée: Toucher

Éléments: V, S

Durée: Permanente

Temps d'Incantation: 1 round

Zone d'Effet : Créature touchée

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort permet au prêtre de guérir la plupart des maladies, en imposant les mains au malade. Par la suite, l'affliction disparaît rapidement, ce qui remet sa victime en pleine forme au bout d'une période allant de 1 tour à 10 jours - selon le type de la maladie et son état d'avancement au moment de la guérison (le MD doit juger de ces conditions). Le sort est également efficace contre les monstres parasites tels que limons verts, vers putrides, et autres. Lorsqu'il est invoqué par un prêtre de niveau 12 ou plus ce sort guérit la lycanthropie. Si l'infection date de 3 jours ou moins. Notez qu'il n'empêche pas son bénéficiaire de rattraper la même maladie s'il y est à nouveau exposé.

L'inverse est le sort de *Contamination*. Pour qu'il soit efficace, le prêtre doit toucher sa victime, laquelle bénéficie alors d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. C'est le prêtre qui décide de la sévérité du mal -

débilitant ou fatal. Les éléments exactes de la maladie sont déterminées par le MD, mais les exemples suivants sont typiques:

**\*Débilitant** - La maladie se manifeste au bout de 1d6 tours, après quoi la créature perd 1 point de Force par heure jusqu'à ce que son score soit réduit à 2 ou moins - ce qui la rend très, faible et virtuellement sans défense. Les créatures ne possédant pas de score de Force perdent 10% de leurs points de vie par round, jusqu'à un minimum de 10% du score original. Si la maladie affecte aussi les points de vie, utilisez la pénalité la plus sévère. La guérison demande une période de 1d3 semaines.

**\*Fatal** - Cette atroce maladie prend effet instantanément. Les créatures infectées ne peuvent plus bénéficier des sorts de *Soins des Blessures*; leurs blessures ne se referment de plus qu'à 10% de la vitesse naturelle. La maladie est fatale en 1d6 mois et ne peut être soignée que par des moyens magiques. Chaque mois de sa progression fait perdre 2 points de Charisme à la victime, de manière permanente.

La maladie ainsi infligée peut être soignée par une *Guérison des Maladies*. Il est impossible de causer la lycanthropie à l'aide de ce sort.

## Immobilisation des Animaux

*(Enchantement/Charme)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Animale**

Portée : 80 mètres

Éléments: V, S

Durée: 2 rounds/niveau

Temps d'Incantation: 6

Zone d'Effet: 1-4 animaux dans un cube de 15 mètres d'arête

Jet de Sauvegarde: Annule

Grâce à ce sort, le prêtre immobilise de un à quatre animaux. Ce vocable inclut mammifères, oiseaux ou reptiles normaux ou géants, mais non les monstres tels que centaures, gorgones, harpies, nagas, etc.

L'immobilisation dure deux rounds par niveau du prêtre. C'est celui-ci qui décide du nombre d'animaux devant être affectés, mais plus celui-ci est grand, meilleures sont les chances des animaux de réussir leur jet de sauvegarde contre le Sort. Chaque animal bénéficie d'un JS. S'il n'y a qu'une seule victime, ce jet s'effectue avec une pénalité de -4. Si les victimes sont deux, chacune souffre d'une pénalité de -2 sur son JS; trois victimes souffriront d'une pénalité de -1 et quatre lanceront des jets de sauvegarde normaux.

Un poids total de 200 kilos (50 kilos pour les non-mammifères) par animal et par niveau du prêtre peut être affecté - un prêtre de niveau 8 peut donc affecter jusqu'à quatre mammifères pesant chacun 1,600 kilos ou un nombre égal d'autres animaux, tels qu'oiseaux ou reptiles, pesant chacun un maximum de 400 kilos.

## Lecture des souvenirs

*(Divination)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Pensée**

Portée : 5 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 round/niveau

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : une créature  
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au prêtre de lire les souvenirs d'un sujet.

Le prêtre ressent les souvenirs avec la même intensité que le sujet. Le temps nécessaire pour voir un souvenir est le cinquième du temps qu'a duré l'événement réel. Ainsi, un prêtre peut voir le souvenir d'un événement qui a duré une heure en un peu plus d'un round. Le sujet revoit le souvenir en même temps que le prêtre le lit.

Le sujet doit avoir un score minimum d'Intelligence de 5 ou plus, et doit rester dans la portée du sort pendant tout le temps où le prêtre lit le souvenir désiré. Les prêtres peuvent lancer ce sort sur des créatures inconscientes, endormies, immobilisées ou paralysées.

Le sujet a droit à un jet de sauvegarde quand le prêtre lance le sort (même s'il est endormi ou autrement inconscient de la tentative). De plus, si le souvenir, que le prêtre souhaite voir, concerne quelque chose que le sujet tient à garder secret ou qu'il essaye de gommer, le sujet reçoit un bonus de +5 à son jet de sauvegarde. Si le souvenir que veut voir le prêtre est vieux de plus de six mois, le sujet a droit à un deuxième jet de sauvegarde, avec les bonus suivants en fonction de l'âge du souvenir:

Age du souvenir	Bonus
6 à 12 mois	0
1 à 4 ans	+1
5 ans ou plus	+3

Si le sujet réussit l'un des jets de sauvegarde, le sort échoue.

Ce sort provoque un épuisement mental du prêtre lui faisant temporairement 1-3 points de Constitution. Ils ne peuvent être regagnés qu'après huit heures de repos. Le sort ne peut pas être relancé tant que la Constitution du prêtre n'est pas rétablie.

L'élément matériel est **un petit morceau de tissu en lin avec des filaments d'or entrelacés dans sa trame**. Il est consommé pendant l'incantation.

## Ligne de protection / Ligne de destruction ®

*(Abjuration)*  
*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Protection**

Portée : 0  
Éléments : V, S, M  
Durée : 1 round/niveau  
Temps d'incantation : 1 round  
Zone d'effet : ligne de 30 m  
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort choral exige au moins deux prêtres pour le lancer simultanément. Pendant l'incantation, ils déterminent si la ligne sera stationnaire ou portable.

Si le sort est stationnaire, chaque prêtre doit inscrire un sigle magique sur deux surfaces opposées parallèles, comme deux murs opposés dans une loge ou deux troncs d'arbre. Si le sort est portable, les prêtres doivent se tenir chacun à l'une des extrémités de la ligne, servant ainsi de points d'ancrage.

Une fois que le sort est lancé, un champ de force miroitant apparaît entre les deux fixations (les sigles ou les prêtres). Il fait 3 mètres de haut et scintille d'énergie.

Les objets de l'autre côté du champ translucide sont troublés et indistincts, mais toujours reconnaissables.

Le champ provoque 1d3 points de dégâts à toute créature le traversant ; les créatures mauvaises et les morts-vivants subissent 1d8 points de dégâts. Les créatures réussissant un jet de sauvegarde ne subissent aucun dégât. Les créatures qui peuvent voler au-dessus du champ, creuser en dessous ou se téléporter de l'autre côté ne subissent aucun dégât.

Si le sort est lancé sous sa forme portable, les prêtres peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale (limitée à la vitesse de déplacement du prêtre le plus lent). Les prêtres ne peuvent effectuer aucune autre action, car toute leur énergie est dépensée dans la marche et le maintien du champ.

Une fois créé, le champ ne peut voir sa longueur diminuée ou augmentée et il doit rester droit. Les prêtres pourraient manœuvrer en pivotant, mais ils ne peuvent marcher l'un vers l'autre ni tordre le champ autour d'un coin. Si la ligne de vue entre les deux prêtres est obstruée par tout objet plus grand que 1,5 m de diamètre, le sort cesse immédiatement. Ainsi, les créatures, les murs bas, les jeunes arbres, les piliers et les objets similaires n'interrompent pas le champ.

Etant un sort choral, plusieurs prêtres peuvent se lier pour créer un champ plus long. Chaque prêtre (ou sigle) forme la fin d'un champ et le commencement d'un autre, comme des piquets de clôture. Chaque section du sort doit s'étendre en droite ligne, mais l'angle du champ peut être modifié à chaque jonction. Quatre prêtres pourraient former une longue ligne, un carré, un motif en Z. Les restrictions sur le déplacement des champs s'appliquent comme décrites ci-dessus. Le MD peut appliquer des pénalités de mouvement en fonction de la complexité du motif.

Les éléments matériels sont **les crosses, bâtons ou autres bannières religieuses des prêtres**, tenus en l'air par chaque prêtre.

L'inverse de ce sort, *ligne de destruction*, inflige 1d3 points de dégâts à toutes les créatures la traversant. Elle inflige 1d8 points de dégâts aux paladins et aux créatures d'alignement bon qui passent à travers. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne subissent aucun dégât.

## Localisation d'un Objet / Dissimulation d'un Objet ®

*(Divination)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Divination**

Portée : 60 mètres + 10 mètres niveau

Éléments: V, S, M

Durée: 8 heures

Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'Effet: 1 objet

Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort aide à localiser un objet connu ou familier. Le prêtre invoque le sort, pivote lentement sur lui-même, et sait lorsqu'il fait face à la direction dans laquelle se trouve l'objet - à condition que celui-ci soit à portée, soit 90 mètres pour un prêtre de niveau 3, 100 mètres au niveau 4, etc. Ce sort localise des objets tels que vêtement, bijou, meuble, outil, arme, voire échelle ou escalier. Une fois que le prêtre a inscrit dans son esprit l'objet cherché, le sort ne peut plus en localiser d'autre.

Tenter de retrouver un objet spécifique, tel que la couronne d'un roi, requiert une image mentale précise. Si celle-ci n'est pas assez proche de la réalité, le sort ne fonctionne pas. En bref les objets uniques ne peuvent être découverts que s'ils sont bien connus du prêtre.

L'effet de ce sort est bloqué par le plomb. L'incantation exige l'utilisation d'un morceau de magnétite.

L'inverse, *Dissimulation d'un Objet*, permet d'empêcher la localisation d'un objet par sort, *Boule de Cristal* ou moyen similaire pendant huit heures. Le prêtre doit toucher l'objet à dissimuler.

Aucune application de ce sort n'affecte les créatures vivantes.

## Lumière Continuelle / Ténèbres Continuelles ®

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère : Création, Garde, Soleil**

Portée: 120 mètres

Éléments : V, S

Durée: Permanente

Temps d'Incantation : 6

Zone d'Effet: Globe de 20 mètres de rayon

Jet de Sauvegarde: Spécial

Cet effet est semblable à celui du sort de *lumière*, à ceci-près qu'il est aussi intense que la lumière du jour et qu'il demeure en place jusqu'à ce qu'il soit annulé par des ténèbres magiques ou une *Dissipation de la Magie*. Les créatures pénalisées en pleine lumière le seront également à l'intérieur de l'aire d'effet de ce sort. Comme le sort de lumière, il peut être invoqué dans l'air, sur un objet ou une créature. Dans ce dernier cas, si ladite créature réussit son jet de sauvegarde contre les Sorts, la *Lumière Continuelle* se centre sur un point situé à environ un pied derrière elle (un IS manqué signifie que la lumière est centrée sur la créature et qu'elle se déplace avec elle). Notez que ce sort peut aussi aveugler une créature s'il est invoqué avec succès sur ses organes visuels. Si la cible est un objet que l'on place ensuite dans un environnement imperméable à la lumière, les effets sont bloqués jusqu'à ce que la barrière soit retirée.

Une *Lumière Continuelle* amenée dans une zone de ténèbres magiques (ou vice versa) neutralise celles-ci, si bien que les conditions de luminosité naturelles de l'endroit prévalent au sein du chevauchement des deux zones d'effet. Lancer un sort de *Lumière Continuelle* directement sur des ténèbres magiques similaires ou moins puissantes annule les deux effets.

Ce sort fini par consumer le matériau sur lequel il est invoqué, mais ce processus est bien plus long que la durée d'une campagne typique. Des matériaux extrêmement durs et chers pourront durer des centaines, voire des milliers d'années.

Le sort inverse, *Ténèbres Continuelles*, impose une totale absence de lumière semblable à celle que produit le sort *Ténèbres*, mais dont la zone d'effet et la durée sont plus importantes.

## Prédiction météorologique

*(Divination)*

*(Magie & Sortilèges)*

**Sphère : Climat**

Portée : 0  
Composantes : V, S  
Durée : Instantanée  
Temps d'incantation : 1 round  
Zone d'effet : Le jeteur de sorts  
Jet de sauvegarde : Aucun  
Subtilité : +5  
Renversement: Aucun  
Signature : Aucune  
Effet critique : Aucun

Ce sort permet à qui le lance de prédire les conditions climatiques qui affecteront l'endroit où il se trouve au cours des jours à venir (1 jour/ niveau), Le prêtre a conscience des tendances dominantes et des données climatiques pouvant les modifier. La température lui est connue, de même que la force et la direction du vent, la couverture nuageuse et les éventuelles précipitations. La prédiction est fiable à 95% pour le lendemain et perd 10% par jour supplémentaire (95 % de fiabilité pour le premier jour, 85 % pour le deuxième, 75% pour le troisième, etc.). Il est impossible de prédire les phénomènes magiques ou surnaturels.

Si le climat fait partie de la sphère d'influence du dieu du prêtre, ce dernier peut avoir recours à ce sort pour déterminer le moment propice à l'accomplissement de telle ou telle cérémonie. Pour les aventuriers, prédiction météorologique sert surtout à se préparer au voyage ou à déterminer le meilleur endroit pour installer le campement.

## Protection contre le Plan Négatif

*(Abjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Protection, Nécromantique**

Portée: Toucher  
Éléments: V, S  
Durée: Spéciale  
Temps d'incantation: 1 round  
Zone d'Effet: 1 créature  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort procure au prêtre ou à la créature qu'il touche une protection partielle contre les monstres morts-vivants ayant des rapports avec le plan Matériel Négatif (tels que ombres, nécrophages, âmes en peine, spectres ou vampires) ainsi que contre certains sorts et certaines armes qui absorbent de l'énergie. Le sort de protection contre le plan négatif ouvre un canal vers le plan Matériel Positif, qui peut contrebalancer les effets de l'attaque par l'énergie négative. Toute créature protégée frappée par une telle attaque bénéficie d'un jet de sauvegarde contre la Mort Magique. En cas de succès, les énergies s'annulent avec un brillant éclair lumineux et un coup de tonnerre. La créature protégée ne reçoit que les points de dégât physiques de l'attaque et ne subit aucune absorption de Force ou d'énergie, quel que soit le nombre de niveaux qu'elle aurait normalement dû perdre. Une créature morte-vivante dont l'attaque est ainsi contrée se voit infliger 2d6 points de dégât par l'énergie du plan Positif, alors qu'un magicien ou une arme ne sont pas affectés par l'échec de leur absorption.

La protection ne permet de résister qu'à une seule de ces attaques et se dissipe ensuite immédiatement, que le jet de sauvegarde ait été réussi ou non. En cas d'échec, le bénéficiaire du sort reçoit le double des dégâts physiques normaux et subit de plus la perte de Force ou d'énergie qu'implique l'attaque. La protection dure pendant un tour par niveau du prêtre lançant le sort ou jusqu'à ce que la créature protégée soit frappée par une attaque employant l'énergie négative. Ce sort ne peut être invoqué sur le plan Matériel Négatif.

## Ralentissement du pourrissement

## *(Abjuration)*

### *(Recueil de Magie)*

#### **Sphère : Végétale**

Portée : toucher

Éléments : V, S, M

Durée : 1 semaine/niveau

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort augmente le temps pendant lequel les fruits, les légumes et les graines restent sains et mûrs. Ce sort n'a aucun effet sur la viande de n'importe quelle sorte.

Le prêtre peut affecter un volume cubique de matière végétale faisant jusqu'à 30 m de côté par niveau. Ainsi, même un prêtre de niveau faible pourrait efficacement préserver de la pourriture les grains d'un fermier dans son grenier ou garder ses fruits mûrs sur les arbres de son verger jusqu'à ce qu'ils soient récoltés. Ce sort n'empêche pas les fléaux (comme les rats) de manger la nourriture.

L'élément matériel est une pincée de sucre.

## **Sols grinçants**

### *(Evocation)*

### *(Recueil de Magie)*

#### **Sphère : Vigilance**

Portée : 30 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 heure/niveau

Temps d'incantation : 3

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

Jet de sauvegarde : aucun

Une surface affectée par *sols grinçants* grince fortement quand n'importe quelle créature plus grande qu'un rat normal (plus de 20 cm d'envergure ou pesant plus d'un kilo et demi) marche sur elle ou la touche. Le sort affecte un carré dont le côté est égal à 3 mètres multiplié par le niveau du prêtre (un prêtre du 9<sup>ème</sup> niveau pourrait affecter un carré dont le côté ferait 27 mètres).

Le grincement peut être entendu dans un rayon de 30 mètres, quels que soient les obstacles comme les murs et les portes. Il se fait entendre quelle que soit la surface, bois, pierre, sable ou tout autre matériau solide. Les auditeurs connaissent automatiquement la provenance des sons.

Les personnages qui réussissent un déplacement silencieux réduisent le rayon du bruit à 15 mètres. Ceux qui sont capables de voler ou d'éviter autrement le contact direct n'activeront pas *sols grinçants*.

L'élément matériel est **un gond de fer rouillé qui grince**.

## **Suspension du poison**

### *(Nécromancie)*

## *(Magie & Sortilèges)*

### **Sphère: Soins**

Portée: Contact

Composantes: V, S, M

Durée: 1 jour/niveau

Temps d'incantation: 1

Zone d'effet : Créature touchée

Jet de sauvegarde: Aucun

Subtilité: +3

Renversement: Aucun

Signature: Aucune

Effet critique : Aucun

Ce sort est une version plus puissante de *ralentissement du poison*, dont l'effet se compte en jours plutôt qu'en heures. Si on l'utilise sur une créature qui s'est fait empoisonner, il stoppe la progression du venin et l'empêche d'affecter la victime (en règle général, il doit être lancé entre le moment où le poison a été introduit dans l'organisme et celui où il fait effet). Les dégâts déjà infligés ne sont pas annulés mais, tant que *suspension du poison* dure, la victime peut être soignée normalement.

Ce sort peut retarder indéfiniment l'effet d'une substance toxique si le prêtre le lance à répétition sur la créature empoisonnée. Néanmoins, pour chaque *suspension du poison* rajoutée après la première, il existe 2 % de chances (cumulables) que le sort échoue, auquel cas le venin fait normalement effet. Certains prêtres maléfiques aiment tout particulièrement empoisonner leurs victimes puis se servir de ce sort pour prolonger leur agonie. Cette façon de faire peut constituer un formidable moyen de pression si la victime n'a pas accès à *neutralisation du poison*.

Les composantes matérielles de *suspension du poison* sont le **symbole sacré** du prêtre et une **gousse d'ail** que l'on écrase et que l'on étale sur la blessure (ou que la victime doit manger si le poison a été ingéré).

## **Télépathie**

### *(Divination/Altération)*

### *(Recueil de Magie)*

### **Sphère : Pensée**

Portée : 30 mètres

Éléments : V, S

Durée : 1 tour + 2 rounds/niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : une créature

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort établit un contact mental direct dans les deux sens entre le prêtre et un sujet. Ce dernier doit avoir une Intelligence minimale de 5 pour que le sort fasse effet.

Pendant que le sort est effectif, les deux participants peuvent communiquer silencieusement et rapidement, qu'ils partagent ou non un langage commun.

*Télépathie* ne donne à aucun des participants accès aux pensées, souvenirs ou émotions de l'autre. Les participants peuvent uniquement entendre les pensées que l'autre envoie activement.

La communication d'esprit à esprit est approximativement quatre fois plus rapide que la communication verbale. Le niveau de complexité de ce qui peut être communiqué est limité à ce qui peut être exprimé par le langage. Les gestes, les expressions et le langage corporel ne peuvent être transmis.

Un prêtre peut établir des canaux télépathiques distincts avec plusieurs individus. Chaque lien est établi par un lancement différent du sort. Il n'y a pas de connexion entre les canaux. Balfas le prêtre établit par exemple une *télépathie* avec Alra le combattant et avec Zymor le voleur en lançant ce sort deux fois. Balfas peut communiquer une seule pensée à Alra et à Zymor en même temps, mais Alra et Zymor ne peuvent communiquer entre eux. Mais Balfas peut faire en sorte d'envoyer une pensée de telle manière à ce qu'un seul des deux la reçoive.

Si le prêtre lance son sort sur un sujet non volontaire (par exemple, si le prêtre souhaite menacer ou injurier silencieusement) le sujet a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister aux effets. Les sujets volontaires n'ont pas besoin de faire un jet de sauvegarde.

Une plaque de plomb de plus d'un centimètre vingt cinq d'épaisseur bloquera totalement *télépathie*.

## Vêtement Magique

*(Enchantement)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Protection**

Portée: Toucher

Éléments : V, S, M

Durée: 5 rounds/niveau

Temps d'Incantation: 1 round

Zone d'Effet : Le prêtre

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort rend magique le vêtement du prêtre, ce qui lui procure une protection au moins égale à celle d'une cote de mailles (CA 5). Le vêtement gagne un bonus de +1 pour chaque trois niveaux du prêtre au-dessus du 5ème, jusqu'à un maximum de CA 1 au niveau 17. La magie dure cinq rounds par niveau du prêtre ou jusqu'à ce que celui-ci perde connaissance. S'il est porté en conjonction avec d'autres armures, seule la meilleure CA (l'armure ou le vêtement) est utilisée - cette protection n'est cumulable avec aucun autre moyen d'amélioration de la Classe d'Armure.

Les éléments matériels sont le **vêtement devant être enchanté** et le **symbole religieux** du prêtre. Ni l'un ni l'autre ne sont détruits.

## Vigilance efficace contre les monstres

*(Abjuration)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Vigilance**

Portée : 30 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 round/niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : cube de 3 m d'arête/niveau

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort empêche les monstres de 2 dés de vie ou moins d'entrer dans la zone d'effet. De telles créatures ont droit à un jet de sauvegarde ; un succès indique qu'elles évitent les effets du sort et sont capables de pénétrer dans la zone d'effet.

Le sort affecte une zone cubique d'arête égale à 3 mètres fois le niveau du prêtre (par exemple, un prêtre du 9<sup>ème</sup> niveau pourrait affecter une zone cubique de 27 m x 27 m x 27 m).

Les monstres qui sont à l'intérieur de la zone d'effet au moment où le sort est lancé ne sont pas affectés ; mais, quand ils la quittent, ils ne peuvent y revenir. Les monstres à l'extérieur de la zone peuvent lancer des rochers, des lances ou tout autre projectile sur les cibles à l'intérieur. Ils peuvent également lancer des sorts dans la zone protégée.

Les éléments matériels sont **le symbole sacré** du prêtre et **une pincée de sel**.

## Zone d'air pur

*(Abjuration)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Vigilance**

Portée : 10 m/niveau

Éléments : V, S, M

Durée : 1 tour/niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : cube de 3 m d'arête/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

*Zone d'air pur* crée une barrière invisible autour de la zone d'effet qui repousse tous les éléments nocifs des vapeurs empoisonnées, y compris celles créées magiquement (comme un nuage puant). Le sort n'offre aucune protection contre les vapeurs empoisonnées créées par le souffle d'un dragon (comme le gaz chloré d'un dragon vert). Les gaz nocifs déjà dans la zone d'effet quand le sort est lancé ne sont pas affectés. L'air frais passe normalement dans la zone.

Si une vapeur empoisonnée est produite dans la zone d'effet (par exemple, si un nuage puant est lancé) le sort fait effet normalement mais se dissipe en moitié moins de temps.

Le sort affecte un cube de 3 mètres d'arête par niveau de prêtre (un prêtre du 10<sup>ème</sup> niveau pourrait par exemple affecter un cube de 30 mètres d'arête).

Les éléments matériels sont **le symbole sacré** du prêtre, **un mouchoir en soie et un bout de toile d'araignée**.

## LISTE DES SORTS NIVEAU 4

### Abjuration

*(Abjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Conjuración, Garde**

Portée : 10 mètres

Éléments : V, S, M

Durée: Spéciale  
Temps d'incantation: 1 round  
Zone d'Effet : 1 créature  
Jet de Sauvegarde: Spécial

Ce sort peut renvoyer une créature extra planaire sur son propre plan d'existence. Le sort n'a aucun effet sur les créatures ayant un statut de demi-dieu ou plus, mais leurs serviteurs et séides peuvent être abjurés. Si la créature possède un nom spécifique (propre), celui-ci doit être connu et utilisé. Toute résistance à la magie que possède le sujet doit être vaincue, faute de quoi le sort échoue. Le prêtre a 50% de chances de base de voir l'abjuration prendre effet (résultat de 11 ou plus sur 1d20). Le résultat est ajusté en fonction de la différence entre les niveaux ou les Dés de Vie du prêtre et ceux de la créature abjurée: le nombre nécessaire est diminué si cette différence est en faveur du prêtre, augmentée dans le cas contraire. En cas de succès, la créature est instantanément renvoyée dans son plan. Elle doit réussir alors un jet de Choc Métabolique. Si elle ne possède pas de trait de Constitution, le jet requis est de 70% + 2%/Dé de Vie ou niveau. Le prêtre n'a aucun contrôle sur l'emplacement auquel arrive la créature sur son plan. Si la tentative d'abjuration échoue, le prêtre doit gagner un autre niveau avant de pouvoir en faire une autre sur la même créature.

Le sort requiert le symbole religieux du prêtre et **une petite quantité d'un matériau honni par la créature.**

## Action Libre

*(Abjuration, Enchantement)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Charme**

Portée: Toucher  
Éléments : V, S, M  
Durée: 1 tour/niveau  
Temps d'incantation: 7  
Zone d'Effet : Créature touchée  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort permet à la créature touchée de se déplacer et d'attaquer normalement pendant toute sa durée, même sous l'influence de magie entravant les mouvements (comme les sorts *Toile d'Araignée* ou *Lenteur*), voire sous l'eau. Il annule ou empêche même les effets des sorts de *Paralysie* et *Immobilisation*. Sous l'eau, le bénéficiaire se déplace à sa vitesse normale (terrestre) et inflige des dégâts normaux, même avec des armes tranchantes telles que l'épée ou la hache et des armes contondantes tels marteaux, masses ou fléaux, à condition que lesdites armes soient tenues en main et non lancées. Le sort *d'Action Libre* ne permet cependant pas de respirer sous l'eau sans magie supplémentaire.

L'élément matériel est **une lanière de cuir** nouée autour du bras ou autre partie du corps similaire, qui se désintègre à l'expiration du sort.

## Ancre dimensionnelle

*(Altération)*

*(Magie & Sortilèges)*

**Sphère : Garde**

Portée : 10 m/niveau  
Composantes : V, S  
Durée: 1 tour + 1 round / niveau

Temps d'incantation : 1  
Zone d'effet : 1 créature  
Jet de sauvegarde: Aucun  
Subtilité: +2  
Renversement: Aucun  
Signature: Visuelle, modérée  
Effet critique : Aucun

Lorsque le prêtre lance ce sort, un rayon vert jaillit de sa main tendue et frappe à coup sûr la créature choisie, à condition que cette dernière se trouve à portée et dans le champ de vision du personnage. Elle est alors entourée d'une aura verte empêchant tout mode de transport dimensionnel, ce qui inclut *changement de plan*, *clignotement*, *forme éthérée*, *labyrinthe*, *parcours de l'ombre*, *portail*, *porte de phase*, *porte dimensionnelle*, *téléportation* et autres sorts et facultés psioniques similaires. L'aura perdure 1 tour plus 1 round par niveau du prêtre, mais n'a pas d'autre effet que d'empêcher la cible de se déplacer par voie extradimensionnelle. Elle ne gêne en rien les mouvements par voie astrale et ne limite pas non plus les formes de perception (ou attaques) extradimensionnelles, comme le regard d'un basilic.

## Appel de Créatures des Bois

*(Conjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Animale**

Portée : 100 mètres / niveau  
Éléments : V, S, M  
Durée: Spéciale  
Temps d'Incantation: Spécial  
Zone d'Effet : Spéciale  
Jet de Sauvegarde: Annule

Grâce à ce sort, le prêtre peut conjurer certaines créatures des forêts. Ce sort ne fonctionne bien entendu qu'en extérieurs mais n'implique pas que la zone soit boisée. Le prêtre commence son incantation et la poursuit sans interruption jusqu'à ce qu'une créature appelée apparaisse ou jusqu'à ce que deux tours se soient écoulés. Les éléments verbaux et somatiques étant fort simples, lancer ce sort ne cause pas d'épuisement particulier. Les êtres conjurés appartiennent à un seul des types suivants (voir table). Ils ne viennent que s'ils se trouvent à portée de l'appel.

Le prêtre peut lancer trois fois son appel, demandant chaque fois un type différent. Dès que l'un des appels est couronné de succès, il n'est plus possible de conjurer un autre type de créature sans faire une seconde incantation. Votre MD consultera sa carte de la région ou estimera la probabilité qu'a chacune des créatures de se trouver à portée, en fonction de la nature de la zone dans laquelle se trouve le prêtre au moment de l'incantation.

La ou les créatures appelée(s) bénéficient d'un jet de sauvegarde contre les Sorts (avec une pénalité de -4) pour résister à la conjuration. Toutes les créatures sylvestres répondant à l'appel sont disposées favorablement envers le prêtre et lui apportent leur aide, au mieux de leurs capacités. Si lui-même ou certains de ses compagnons sont d'alignement mauvais, les créatures bénéficient cependant d'un nouveau jet de sauvegarde (cette fois à +4) dès qu'elles approchent de lui ou de toute personne mauvaise l'accompagnant. Si leurs JS sont réussis, les êtres tentent immédiatement de s'enfuir. Quoi qu'il arrive, si le prêtre exige des créatures conjurées qu'elles participent à un combat, elles doivent lancer un jet de loyauté, basé sur le Charisme du prêtre et des relations qu'il a entretenues auparavant avec elles.

Ce sort est efficace sur les créatures d'alignement bon ou neutre, comme le désire le MD. Il lui est donc possible de faire à son gré ajouts ou retraites à la liste.

Si le prêtre connaît personnellement une certaine créature des bois, la portée de la conjuration est doublée en ce qui la concerne. En ce cas, aucune autre créature n'est affectée.

Les éléments matériels de ce sort sont **une pomme de pin et huit boules de houx**.

Si un pourcentage de chances est donné dans le tableau ci-dessous, les druides et autres prêtres de la nature y ajoutent 1% par niveau qu'ils possèdent. Les pourcentages ci-dessous peuvent être utilisés si on ne dispose d'aucun renseignement précis sur les environs.

Type de créature conjurée	Type de Forêt		
	Aérée	Modérée/Sylvestre	Dense/Vierge
1d4 centaures	5%	30%	5%
1d4 dryades	1%	25%	15%
1d6 esprits follets	0%	5%	25%
1 licorne	/	15%	20%
2d8 lutins	30%	20%	10%
1d8 pixies	10%	20%	10%
1d4 satyres	1%	30%	10%
1 sylvanien	/	5%	25%

## Bâtons en Serpents / Serpents Normaux en Bâtons ®

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée : 30 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 2 rounds/niveau

Temps d'incantation: 7

Zone d'Effet: 1d4 bâtons + 1 bâton/ niveau, dans un cube de 3 mètres d'arête

Jet de Sauvegarde: Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut changer 1d4 bouts de bois (torches, épieux, etc.), plus un par niveau d'expérience, en serpents. Ceux-ci attaquent lorsque le prêtre le leur ordonne. La taille des bouts de bois ne doit cependant pas dépasser celle d'un bâton standard. Les bouts de bois à transformer tenus par des créatures au moment de l'incantation bénéficient d'un jet de sauvegarde égal à celui de leur possesseur. Les objets magiques, tels que bâtons ou lances de fantassin enchantés, ne sont pas affectés par ce sort. Seuls les bouts de bois se trouvant dans l'aire@effet sont transformés. Le type de serpents créés est variable mais les spécimens typiques possèdent 2 Dés de Vie, une Classe d'Armure de 6 et une vitesse de déplacement de 9. Leurs attaques se font par constriction (1d4+1 points de dégât par round) ou par morsure (1 point + poison, s'il y a lieu). La chance qu'un de ces serpents d'être venimeux est égale à 5% par niveau du prêtre - si celui-ci le désire. Les serpents créés par un prêtre de niveau 11 ont donc 55% de chances chacun de l'être.

L'effet du sort se prolonge durant 2 rounds par niveau du prêtre.

Les éléments matériels du sort sont un **petit morceau d'écorce et plusieurs écailles de serpent**. Le sort inverse transforme des *Serpents Normaux en Bâtons* pour la même durée, ou bien annule un *Bâtons en Serpents*, en fonction du niveau de celui qui le lance (un prêtre de niveau 10 lançant le sort inverse peut changer 11-14 serpents en bâtons).

## Conjuration d'Animaux I

*(Conjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Animale**

Portée: Rayon de 1.5 km

Éléments: V, S

Durée: Spéciale

Temps d'incantation : 7

Zone d'Effet : Spéciale

Jet de Sauvegarde: Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre appelle un maximum de huit animaux possédant 4 Dés de Vie ou moins, du type qu'il spécifie au moment de l'incantation. Seuls des animaux se trouvant à portée se présenteront. Le prêtre peut tenter trois fois de conjurer un type d'animal différent: tout d'abord, il appelle des chiens sauvages, sans résultat. Il tente ensuite d'obtenir des faucons, qui manquent eux aussi à l'appel. La troisième tentative visera des chevaux sauvages, qui se présenteront peut-être. C'est le MD qui détermine la probabilité qu'un animal se trouve à portée du sort.

Les animaux conjurés aident le prêtre dans la mesure de leurs moyens, demeurant avec lui jusqu'à ce qu'un combat soit terminé, qu'une mission spécifique soit accomplie, que le prêtre soit en sécurité, qu'il les renvoie, etc. Ce sort ne permet de conjurer que des animaux normaux ou géants, en aucun cas des animaux fabuleux ou des monstres (chimères, dragons, gorgones, manticores, etc.).

## Contrôle de la Température (Rayon de 3 mètres)

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Climat**

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 4 tours + 1 tour/niveau

Temps d'incantation : 7

Zone d'Effet: Rayon de 3 mètres

Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsque ce sort est invoqué, la température de la zone entourant le prêtre peut être élevée ou abaissée de 18° Celsius par niveau d'expérience. Ainsi un prêtre de niveau 10 pourrait-il élever ou abaisser la température alentour de 1 à 180°C. Le sort peut être utilisé pour lui assurer le confort - ainsi qu'aux personnes se trouvant avec lui - dans des conditions climatiques extrêmes. Le groupe pourrait demeurer en bras de chemise au cœur du pire des blizzards (néanmoins, il subirait une averse) ou se fabriquer des glaçons pour l'apéritif durant une atroce vague de chaleur.

Le sort protège également des effets intenses des attaques magiques ou normales. Si la température est trop importante pour que le prêtre puisse la ramener à des proportions normales (l'explosion d'une *Boule de Feu*, le

souffle glacial d'un dragon blanc), le sort réduit les dégâts encaissés de 5 points par niveau du prêtre. Les jets de sauvegarde normaux s'appliquent néanmoins, et la déduction s'effectue après que leur résultat a été pris en compte. Dès qu'il a été frappé par une telle attaque, le sort est annulé.

L'élément matériel de ce sort est **une bande d'écorce de saule (pour baisser les températures) ou des feuilles de framboisier (pour les élever).**

## Détection des Mensonges / Mensonge Indétectable ®

*(Divination)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Divination**

Portée : 30 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/ niveau

Temps d'Incantation: 7

Zone d'Effet : 1 créature

Jet de Sauvegarde: Annule

Un prêtre invoquant ce sort est immédiatement capable de déterminer si la créature y étant sujette prononce un mensonge délibérément et en toute connaissance de cause. Il ne révèle pas la vérité, et ne met à jour ni les erreurs intentionnelles, ni - la plupart du temps - les réponses hors-sujet. La victime bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts, lequel n'est ajusté qu'en fonction de la sagesse du prêtre: si celui-ci a par exemple une Sagesse de 18, le résultat du jet de sauvegarde de la victime sera réduit de 4 points (voir Tableau 5).

L'élément matériel de ce sort est **une quantité de poudre d'or valant 1 po**. L'inverse, *Mensonge Indétectable*, empêche la détection des mensonges prononcés par la créature pendant 24 heures. Cette deuxième version requiert **de la poudre de laiton** comme élément matériel.

## Divination

*(Divination)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Divination**

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: Spéciale

Temps d'Incantation: 1 tour

Zone d'Effet: Spéciale

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort est utilisé pour obtenir un conseil concernant un but, une action ou un événement spécifique devant se produire ou s'accomplir durant la semaine suivante. Le conseil pourra être sous la forme d'une phrase courte, ou bien d'un poème ou présage cryptique. Contrairement au sort d'augure, celui-ci donne un conseil spécifique. Si la question est par exemple: "Avons nous intérêt à nous aventurer dans le troisième niveau des souterrains?" et qu'un terrible troll, gardant 10,000 po et un bouclier +1 rôde près de l'entrée dudit niveau (le MD estime que le groupe pourra le battre après un âpre combat), la réponse pourrait être: "L'huile et le feu illuminent le chemin de la fortune". Quoi qu'il arrive, le MD contrôle les informations reçues et décide si d'autres divinations pourront ou non donner des résultats supplémentaires.

Notez que si l'information n'est pas utilisée, les conditions risquent de changer, la rendant dénuée de sens (dans l'exemple ci-dessus, le troll pourrait quitter les souterrains en emportant le trésor).

Les chances de base d'obtenir une divination correcte sont de 60% plus 1% par niveau du prêtre. Le MD pourra ajuster ce chiffre en fonction des actions sur lesquelles porte la *divination* (par exemple, dans le cas où des précautions importantes auraient été prises pour déjouer ce sort). Si le jet est négatif, le prêtre est conscient de son échec, à moins qu'une magie spécifique ne soit présente pour communiquer des informations erronées.

Les éléments matériels de la *Divination* sont **une offrande sacrificielle, de l'encens** et **le symbole religieux du prêtre**. Si le but de l'interrogation est extrêmement important, le sacrifice d'objets de grande valeur gemmes, bijoux ou objets magiques -pourra être requis.

## Domination mentale

*(Enchantement/Charme)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Pensée**

portée : 50 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 3 rounds/niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : une créature

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort est similaire au sort de magicien, *domination*, dans le sens où il établit un lien télépathique entre le prêtre et le sujet à travers lequel le premier peut contrôler les mouvements corporels du second. Mais, il existe certaines différences significatives entre les deux.

Les elfes et les demi-elfes n'ont pas de résistance innée à ce sort. Le prêtre et le sujet n'ont pas besoin de partager la même langue. Le prêtre peut forcer le sujet à combattre, ce dernier subissant une pénalité de -2 à ses jets d'attaque. Le prêtre ne peut forcer le sujet à lancer des sorts ni à utiliser n'importe quelle capacité magique innée ou semblable à la magie. Le prêtre peut forcer le sujet à parler, bien qu'il ne puisse injecter toute la gamme des émotions dans la voix de son sujet (tout ce que dit celui-ci est monocorde).

Ce sort ne lui donne pas accès aux pensées, souvenirs et perceptions sensorielles du sujet. Ainsi, il ne peut voir par les yeux du sujet. Pour le contrôler, le prêtre doit être dans la portée du sort et être capable de voir le sujet. Faillir à l'une ou l'autre de ces conditions entraîne la cessation immédiate du sort.

Ce sort exige un niveau modéré de concentration de la part du prêtre. Pendant qu'il maintient ce sort, il peut se déplacer ou engager un combat, mais ne peut lancer un autre sort. S'il est blessé, rendu inconscient, ou tué, le sort cesse immédiatement.

Si le prêtre est de niveau 10 ou moins, il ne peut forcer le sujet à effectuer des actions particulièrement délicates comme crocheter une serrure. Au niveau 11 ou plus, cette restriction n'existe plus. Il pourrait ainsi forcer un voleur à crocheter une serrure. N'importe quelle action délicate de ce genre se voit infliger une pénalité de -15 % (ou -3 sur 1d20) pour refléter le contrôle éloigné inhérent à cette action.

L'élément matériel est **un ensemble de fils fins** que le prêtre enroule autour des doigts de l'une de ses mains et manipule de la même manière qu'un marionnettiste contrôle sa marionnette.

## Elimination des feux

*(Abjuration)*

## *(Recueil de Magie)*

### **Sphère : Vigilance**

Portée : 10 mètres/niveau

Éléments : V, S, M

Durée : 1 tour/niveau

Temps d'incantation : 1 tour

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

Jet de sauvegarde : aucun

Une zone enchantée avec *élimination des feux* est protégée contre tous les types de feux normaux et magiques. Les feux normaux (comprenant les feux de camp, les torches et les huiles enflammées) ne peuvent brûler dans la zone d'effet. Les feux magiques (comprenant les souffles ardents des dragons, les autres créatures produisant du feu et les sorts liés au feu comme *mains brûlantes* et *boule de feu*) n'infligent que 50 % de leurs dégâts normaux. De plus, les créatures à l'intérieur de la zone d'effet reçoivent un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les attaques de feu, qu'elles viennent de l'extérieur ou de l'intérieur de la zone protégée.

*Élimination des feux* n'a pas d'effet sur les feux qui sont dans la zone d'effet quand le sort est lancé (c'est-à-dire qu'il n'éteint pas les feux existants).

Les éléments matériels sont **le symbole sacré** du prêtre et **un éclat de bois sec**.

*Élimination des feux* peut être lancé en magie chorale. Si un certain nombre de prêtres lancent ce sort simultanément, son efficacité est augmentée de manière significative. La durée du sort est alors égale à 1 tour par niveau du prêtre le plus puissant, plus 1 tour par prêtre participant. La zone d'effet est un carré dont le côté est égal 3 mètres fois le nombre de prêtres (ainsi six prêtres créent un carré de 18 mètres de côté).

## **Emission de pensées**

### *(Altération)*

## *(Recueil de Magie)*

### **Sphère : Pensée**

Portée : 30 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 tour + 3 rounds/niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : une créature

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort transforme le sujet en un "émetteur de pensées". Pendant la durée du sort, quiconque se trouve à moins de 30 mètres de lui peut percevoir ses pensées, rendant impossible pour lui le mensonge, la conservation de secrets ou la dissimulation des motivations, etc. Le sujet n'est pas conscient automatiquement que ses pensées sont perçues. Par contre, quiconque percevant ces pensées en connaît la source.

Ce sort provoque uniquement l'émission des pensées et des motivations superficielles, et non celle des souvenirs.

L'émetteur et les récepteurs n'ont pas besoin d'avoir un langage commun ; à cette fin, les pensées sont considérées comme étant symboliques, ne dépendant pas du langage. Le niveau de détail des pensées est insuffisant pour que les autres apprennent des talents spécifiques du sujet. Ainsi, si le sujet lance un sort, quiconque dans la portée sait qu'un sort va être lancé avant qu'il ne prenne effet, mais aucun n'apprend quoi que ce soit sur la manière dont il est lancé.

Si l'émetteur est invisible ou caché dans les ténèbres, l'émission fonctionne normalement et tous les récepteurs sont conscients que quelqu'un, qu'ils ne peuvent pas voir, se trouve dans le voisinage. Si les récepteurs ne peuvent repérer précisément la position de l'émetteur, les pensées de ce dernier révéleront inévitablement sa localisation générale ("Oh non il regarde droit sur moi", etc.). Un personnage se cachant dans l'ombre sera automatiquement détecté, tandis que les attaques contre un émetteur invisible subissent une pénalité de -2, au lieu du -4 habituel. Ce sort annule totalement les chances de surprise de l'émetteur.

Le sujet doit avoir un score d'Intelligence de 1 ou plus pour devenir émetteur, et posséder un esprit normal pour être compris par les PJ. Les pensées qui sont émises ne peuvent être reçues que par des individus dotés d'un score d'Intelligence de 3 minimum. Un sujet non volontaire a droit à un jet de sauvegarde normal contre les sorts pour éviter les effets. Un sujet volontaire peut ignorer ce jet.

L'élément matériel est un **petit ballon** que le prêtre gonfle pendant l'incantation. Le ballon est consommé par l'incantation.

## **Forêt Hallucinoire ®**

*(Illusion/Fantasme)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée : 80 mètres Éléments: V, S

Durée: Permanente

Temps d'incantation: 7

Zone d'Effet : Carré de 15 mètres

de côté/ niveau

Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsque ce sort est invoqué, une *Forêt Hallucinoire* apparaît. Elle semble parfaitement naturelle et il est impossible de la distinguer d'une véritable forêt. Les prêtres proches de la nature - ainsi que les créatures telles que centaures, dryades, dragons verts, nymphes, satyres et Sylvaniens - ne se laisseront cependant pas prendre à l'illusion. Toutes les autres créatures y croient fermement - leurs déplacements et leur ordre de marche sont donc affectés en conséquence. Toucher la végétation illusoire n'affecte pas la magie ni n'en révèle la nature. La forêt hallucinoire demeure en place jusqu'à ce qu'elle soit magiquement dissipée par l'inverse du sort ou par une *Dissipation de la Magie*. La zone d'effet est en général grossièrement carrée ou rectangulaire, et profonde d'au moins 15 mètres dans chacune de ses dimensions. Si le prêtre le désire, elle peut être moins importante que la zone maximale. Sa limite la plus proche de son créateur ne peut en être éloignée de plus de 80 mètres.

## **Fortifiant**

*(Nécromancie)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Soins**

Portée : 0

Éléments : V, S, M

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : créature touchée

Jet de sauvegarde : aucun

Il s'agit d'un sort de magie chorale simple. Un seul prêtre peut lancer le sort, mais comme dans *transfert mystique*, un autre prêtre est nécessaire pour qu'il ait un effet quelconque. Grâce à ce sort, le prêtre augmente la qualité des sorts de soins d'un autre prêtre.

Pour que le sort *fortifiant* fonctionne, il doit être lancé simultanément avec *un soin des blessures légères*, *soin des blessures sérieuses* ou *soin des blessures graves*. Le prêtre lançant *fortifiant* doit imposer ses mains sur le prêtre tentant de soigner.

Quand les deux sorts sont lancés, l'énergie supplémentaire se déverse dans le second prêtre et dans la créature soignée. *Fortifiant* entraîne un fonctionnement automatique du sort de soin à son effet maximal. Ainsi, un *soin des blessures sérieuses* soignera automatiquement 17 points de dégâts et un *soin des blessures graves* 27 points.

L'élément matériel est [le symbole sacré](#) du prêtre.

## Génie

*(Divination)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Pensée**

Portée : 0

Éléments : V, S, M

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : le prêtre

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire à *idée*, sauf que le joueur du prêtre peut poser une question au MD au sujet de n'importe quel événement intervenant à cet instant. La question doit être liée d'une manière quelconque à l'évaluation de la situation actuelle, comme "C'est quoi ces monstres ?". Les spéculations sur le futur, comme "Qu'est ce qu'il y a de l'autre côté de la porte ?" ne sont pas permises.

Comme avec *idée*, le MD doit faire attention en manipulant ce sort. La réponse à la question devrait toujours être correcte et en rapport, bien qu'il ne soit pas nécessaire qu'elle soit complète, et elle ne devrait pas déséquilibrer la situation. La réponse peut également être cryptique, sous la forme d'une énigme ou d'un poème, en fonction de l'appréciation de la situation par le MD. En général, la réponse consistera en un seul mot ou une courte phrase de moins de cinq mots.

L'élément matériel est [une gemme valant au moins 500 po](#). Ce sort peut être lancé une seule fois par période de 12 heures.

Les tentatives subséquentes de lancer ce sort ne donnent aucune réponse.

## Immobilisation des Plantes

*(Enchantement/Charme)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée : 80 mètres

Éléments: V, S

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 7

Zone d'Effet: Spéciale  
Jet de Sauvegarde: Annule

Ce sort affecte la matière végétale de la manière suivante :

1. il force les plantes mobiles à cesser de se déplacer ;
2. il empêche toute matière végétale de saisir une proie, de s'enchevêtrer, de se refermer ou de croître;
3. il empêche également toute matière végétale de faire le moindre bruit ou mouvement, sinon ceux que cause le vent dans les feuillages. Ces effets affectent toutes les formes de végétation, y compris les plantes parasites, fongus, de même que les plantes animées de façon magique. L'immobilisation est efficace contre les monstres tels que limons verts, moisissures de tous types, tertres errants, criards, sylvaniens, etc. La durée du sort est de 1 round par niveau d'expérience du prêtre. Il affecte 1d4 plantes dans une zone de 15 mètres par 15 - ou un carré de 4 à 15 mètres de côté renfermant de la végétation de petite taille, telle que de l'herbe ou de la mousse. Si une seule plante (ou un carré de quatre mètres de côté seulement) est choisie comme cible du sort, le jet de sauvegarde de celle-ci s'effectue avec une pénalité de -4. Si les plantes visées sont deux (ou si la zone mesure huit mètres de côté), cette pénalité n'est plus que de -2; si trois plantes (ou un carré de 12 mètres de côté) sont visées, elle est amenée à -1; si le maximum de quatre plantes (ou un carré de 15 mètres de côté) est affecté, le jet de sauvegarde s'effectue normalement.

## Immunité contre les Sorts

*(Abjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Protection**

Portée: Toucher

Éléments : V, S, M

Durée: 1 tour/ niveau

Temps d'Incantation: 1 round

Zone d'Effet : Créature touchée

Jet de Sauvegarde: Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre rend la créature qu'il touche immunisée contre les effets d'un sort spécifique de niveau 4 ou moins. Il protège contre les effets similaires provenant d'objets magiques et les capacités magiques innées des créatures. Il n'a aucun effet contre les souffles, ni les attaques par le regard. De plus, ce sort possède des restrictions supplémentaires. Tout d'abord, le prêtre doit avoir fait l'expérience de l'effet du sort spécifié. S'il a par exemple été frappé un jour par une *Boule de Feu*, il pourra utiliser l'immunité pour se protéger de ce sort. De plus, l'immunité ne peut affecter une créature déjà protégée magiquement par une potion, un sort de protection, un anneau ou autre objet. Enfin, il n'est possible de s'immuniser que contre un sort particulier, et non contre une sphère ou un groupe de sorts aux effets similaires : une créature protégée par exemple contre les *Éclairs* sera tout de même vulnérable à une *Poigne Électrique*. Les éléments matériels de l'immunité sont les mêmes que ceux du sort contre lequel on désire être protégé.

## Insectes Géants / Insectes Rapetissés ®

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Animale**

Portée : 20 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: Spéciale  
Temps d'Incantation: 7  
Zone d'Effet : 1 à 6 insectes  
Jet de Sauvegarde: Aucune

Grâce à ce sort, le prêtre peut faire prendre à un ou plusieurs insectes normaux une forme géante ressemblant à celle des monstres décrits dans le *Bestiaire Monstrueux*.

Il n'est possible d'altérer qu'un seul type d'insectes à la fois (la même incantation ne peut affecter à la fois une fourmi et une mouche) et tous les insectes affectés doivent être amenés à la même taille. Le nombre de créatures affectées et la taille qu'elles peuvent atteindre dépendent du niveau du prêtre:

Niveau Dés de Vie du Prêtre	Total de DV des Insectes	Maximum
7-9	3	9
10-12	4	12
13+	6	15

Un prêtre de niveau 8 pourra par exemple faire grossir trois insectes jusqu'à ce qu'ils possèdent 3 Dés de Vie, ou neuf insectes jusqu'à ce qu'ils en possèdent 1. Les insectes volants possédant 3 Dés de Vie ou plus peuvent porter un cavalier de taille humaine (on admet qu'ils peuvent porter 40 kilos par Dé de Vie).

Si l'incantation est interrompue pour une raison quelconque ou si les insectes sont pour l'heure sujet à tout autre effet magique (y compris celui-ci), les animaux meurent et le sort est gâché. Le MD décide du nombre d'insectes normaux qui sont disponibles, et de leur taille: c'est souvent là que se situe la restriction la plus importante du sort.

Si l'insecte créé par ce sort correspond à une description de monstre existante, vous pouvez utiliser celle-ci. Dans le cas contraire, à moins que le MD ne crée une description pour l'occasion, la forme géante possède une Classe d'Armure située entre 8 et 4, une attaque, et inflige 1d4 points de dégât par Dé de Vie.

Exemple: un prêtre de niveau 14 utilise ce sort pour faire grandir un scarabée (seul insecte disponible) jusqu'à ce qu'il possède 6 DV. Le MD décide que l'insecte possède une CA de 5 et que sa morsure inflige 6d4 points de dégât.

Notez que ce sort ne fonctionne que sur de véritables insectes. Arachnides, crustacés et autres types de petites créatures ne sont pas affectés. Les insectes géants créés par le sort ne tentent pas de blesser le prêtre, mais le contrôle que celui-ci possède sur eux est limité à des ordres simples ("attaquez", "défendez-moi", "gardez", etc.). Un ordre stipulant d'attaquer une certaine créature lorsqu'elle apparaîtra, ou d'attendre un événement déterminé, est trop complexe. À moins de recevoir un ordre inverse, les insectes tentent d'attaquer quiconque se trouve près d'eux.

L'inverse de ce sort, *Insectes Rapetissés*, réduit tout insecte géant à sa forme normale. Le nombre de Dés de Vie affectés par le prêtre est soustrait du nombre de Dés de Vie des insectes. Tout animal ramené à 0 Dés de Vie a été rapetissé. Tout rapetissement partiel est ignoré - les insectes qui ne sont pas rapetissés ne subissent donc aucun désagrément. Ainsi un prêtre de niveau 9 attaqué par des fourmis géantes pourrait-il rapetisser trois guerrières ou quatre ouvrières sans que celles-ci bénéficient d'un jet de sauvegarde. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures insectoïdes intelligentes.

Pour l'une ou l'autre version du sort, le prêtre doit utiliser [son symbole religieux](#).

## Langage des Plantes

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'Effet : Rayon de 10 mètres

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort permet au prêtre de converser de manière très rudimentaire avec tous les types de végétaux vivants (y compris fongus, moisissures et monstres de nature végétale, tels que les tertres errants) ainsi que d'exercer un contrôle limité sur les plantes normales (mais ni les monstres, ni les créatures végétales). Le prêtre peut ainsi interroger les plantes au sujet des créatures étant passées près d'elles, faire s'écarter des buissons pour lui laisser le passage, amener des plantes rampantes à entraver ses poursuivants ou leur faire rendre des services similaires.

Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner et de se déplacer, mais tous les mouvements qu'elles peuvent normalement accomplir restent possibles. Les créatures entravées par le sort de niveau 1 *Enchevêtrement* peuvent ainsi être libérées. La puissance du sort se prolonge durant un round par niveau du prêtre. Toute végétation se trouvant dans la zone d'effet est affectée.

Les éléments matériels sont **une goutte d'eau, une pincée de fiente séchée et une flamme.**

**Manteau de Bravoure / Manteau de Terreur ®**

*(Conjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Charme**

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: Spéciale

Temps d'Incantation: 6

Zone d'Effet: Créature touchée

Jet de Sauvegarde: Annule

Ce sort peut être invoqué sur toute créature consentante. L'individu protégé gagne un bonus sur ses jets de sauvegarde contre toute forme de peur (mais non de crainte respectueuse - sentiment que peuvent inspirer certaines puissances majeures ou mineures) rencontrée.

Le sort peut affecter une à quatre créatures (au choix du prêtre). Si le bénéficiaire est unique, le bonus sur le JS est de +4. Si les sujets sont deux, le bonus est de +3 et ainsi de suite, jusqu'à un bonus de +1 pour quatre créatures. Le *Manteau de Bravoure* ne fonctionne qu'une seule fois avant de prendre fin - que la créature réussisse ou non son jet de sauvegarde. Si aucun JS n'est requis auparavant, le sort se dissipe au bout de huit heures.

L'inverse du sort, *Manteau de Terreur*, donne à une unique créature touchée le pouvoir d'irradier à volonté une aura personnelle de terreur, dans un rayon d'un mètre. Tous les autres personnages et créatures se trouvant au sein de cette aura doivent réussir des jets de sauvegarde contre les Sorts sous peine de s'enfuir pendant 2d8 tours, en proie à la panique. Il appartient au MD de déterminer si les individus affectés lâchent ou non les objets qu'ils tiennent en main.

Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants. L'effet ne peut être utilisé qu'une seule fois. S'il n'a pas été annulé auparavant, le sort se dissipe au bout de huit heures. Les compagnons du prêtre ne sont pas immunisés contre ses effets.

L'élément matériel du *Manteau de Bravoure* est une plume d'aigle ou de faucon. L'inverse requiert les plumes caudales d'un vautour ou d'un poussin.

## Modification de la mémoire

*(Enchantement/Charme)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Pensée, Temps**

Portée : 9 mètres

Éléments : V, S

Durée : permanente

Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : une créature

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au prêtre de plonger dans l'esprit du sujet et de modifier jusqu'à cinq minutes de sa mémoire de l'une des manières suivantes :

Éliminer tout souvenir d'un événement que le sujet a réellement connu. Ce sort ne peut annuler les sorts *charme*, *suggestion*, *quête*, *croisade* ou similaires.

Permettre au sujet de se rappeler parfaitement d'un événement qu'il a réellement connu. Il pourrait par exemple se rappeler chaque mot d'une conversation de cinq minutes ou chaque détail du passage d'un livre.

Changer les détails d'un événement que le sujet a réellement connu.

Implanter le souvenir d'un événement que le sujet n'a jamais connu.

L'incantation de ce sort prend un round. Si le sujet ne réussit pas son jet de sauvegarde, le prêtre parvient par ce sort, en dépensant cinq minutes, à visualiser les souvenirs qu'il souhaite modifier. Si la concentration du prêtre est perturbée avant l'achèvement de la visualisation, le sort est perdu.

*Modification de mémoire* n'affectera pas nécessairement les actions du sujet, en particulier si la mémoire implantée contredit ses inclinations naturelles. Une *modification de mémoire* illogique, comme le fait de rappeler au sujet combien il a aimé boire du poison, sera ignorée par le sujet comme un mauvais rêve ou un souvenir imbibé de trop de vin. Des applications plus utiles de modification de mémoire comprennent l'implantation de rencontres amicales avec le prêtre (poussant le sujet à agir favorablement envers le prêtre), le changement de détails des ordres donnés au sujet par un supérieur, ou l'oubli que le prêtre l'a dupé aux cartes.

Le MD se réserve le droit de décider ou non qu'une *modification de mémoire* soit trop illogique pour affecter significativement le sujet.

## Neutralisation du Poison / Poison ®

*(Nécromancie)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Soins**

Portée: Toucher  
Éléments: V, S  
Durée: Permanente  
Temps d'incantation: 7  
Zone d'Effet: Créature touchée ou 30 décimètres cubiques de substance/2 niveaux  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre annule la toxicité de n'importe quelle sorte de poison au sein de n'importe quelle créature ou substance qu'il touche. Notez que dans le cas d'un adversaire tel qu'un reptile venimeux (voire même d'une arme empoisonnée maniée par un ennemi) ne désirant pas être touché, le prêtre doit réussir un jet d'attaque en mêlée. Ce sort empêche la mort d'une créature empoisonnée s'il est invoqué avant qu'elle ne survienne. Ses effets ne sont permanents que pour le poison existant dans la créature touchée au moment du contact - aussi les créatures (ou objets) générant du poison frais ne sont-elles pas rendues inoffensives de manière permanente.

Le sort inverse, *Poison*, exige également la réussite d'un jet d'attaque. La victime bénéficie d'un jet de sauvegarde contre le poison. Si celui-ci est manqué, elle est impotente et meurt en un tour, à moins que le poison ne soit neutralisé ou ralenti magiquement.

## Octroi de Sorts

*(Enchantement)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Charme**

Portée: Toucher  
Éléments: V, S, M  
Durée: Spéciale  
Temps d'incantation: 1 tour  
Zone d'Effet : Personne touchée  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut transférer un nombre limité de sorts, choisis parmi ceux qu'il a mémorisés pour l'heure, dans l'esprit d'une autre créature, et donner à celle-ci le pouvoir de les invoquer. Seuls les personnages ne pouvant invoquer de sorts naturellement (y compris rôdeurs de niveau inférieur à 8 et paladins de niveau inférieur à 9) peuvent bénéficier de ce sort. *L'Octroi de Sorts* ne fonctionne pas sur les monstres non-intelligents, ni sur les individus possédant moins d'un Dé de Vie complet. De plus, le bénéficiaire doit posséder une Sagesse au moins égale à 9. Il n'est possible de transférer que des sorts de nature informationnelle ou défensive, ou un sort *Soins des Blessures Légères*. Tenter d'en transférer d'autres annule la totalité de l'incantation, y compris les sorts autorisés qui avaient été choisis. Les personnages de haut niveau peuvent recevoir ainsi plus d'un sort, si le prêtre le désire.

Niveau du bénéficiaire	Sorts octroyés
1	1 sort de niveau 1
3	2 sorts de niveau 1
5+	2 sorts de niveau 1 et 1 sort de niveau 2.

Les caractéristiques variables des sorts transférés (portée, durée, zone d'effet, etc.) fonctionnent selon le niveau du prêtre les ayant générés au départ.

Un prêtre invoquant un *Octroi de Sorts* sur un autre personnage perd le nombre de sorts de niveaux 1 et 2 octroyés, jusqu'à ce qu'ils aient été utilisés par le bénéficiaire ou que ce dernier ait été abattu. Entre temps, le prêtre demeure responsable devant sa divinité de l'usage auquel sont employés ses sorts.

Les éléments matériels sont le **symbole religieux** du prêtre plus un **objet mineur appartenant au bénéficiaire et qui symbolise sa profession (un crochet à serrures pour un voleur, etc.)**. Cet objet et tous les éléments matériels des sorts octroyés sont utilisés au moment de l'invocation de *l'Octroi de Sorts*.

## Oeil omniscient

*(Divination)*

*(Magie & Sortilèges)*

**Sphère: Divination**

Portée : 0

Composantes : V, S, M

Durée: 1 tour + 1 round/ niveau

Temps d'incantation: 7

Zone d'effet : Le jeteur de sorts

Jet de sauvegarde: Aucun

Subtilité: +5

Renversement: Aucun

Signature: Aucune

Effet critique : Aucun

Ce sort de divination améliore grandement les possibilités visuelles du personnage, en lui permettant d'y voir dans le noir (ce qui inclut les *ténèbres magiques*) ou par temps de brouillard, et ce, jusqu'à 20 m de distance. Il a également de grandes chances de percer à jour les illusions, la dissimulation (comme la robe du même nom) et l'invisibilité. Son pourcentage se monte à 70%, plus 1% par niveau d'expérience et moins 2% par niveau du sort. Par exemple, un prêtre de niveau 7 a 73% de chances de repérer un magicien protégé par un sort d'invisibilité (70+7-4).

Contrairement à vision *véritable*, Gril *omniscient* ne permet pas au prêtre de détecter les passages secrets, les trappes, les objets déplacés ou l'alignement des créatures qu'il rencontre. Il fait juste en sorte que le personnage y voie sans interférence due au climat, à un piètre éclairage ou à la magie. Il est donc possible de le berner en prenant de bonnes précautions d'ordre physique (camouflage, etc.). L'invisibilité psionique n'est pas repérée par ce sort, pas plus que les objets ou créatures transparents ou situés dans une autre dimension.

La composante matérielle de oeil *omniscient* est un **onguent spécifique** dont il faut s'enduire les paupières. **Constitué de plantes et poudres extrêmement rares, il coûte au moins 100 po par usage.**

## Porte Végétale

*(Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Végétale**

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: Spéciale

Temps d'Incantation: 7

Zone d'Effet: Spéciale

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort ouvre une porte ou un passage magique au travers d'arbres, de buissons, de bosquets ou végétation similaire - même de nature magique. La *porte végétale* s'ouvre pour le prêtre invoquant le sort, les prêtres de niveau supérieur au sien et les dryades. Toutes les autres créatures doivent s'en faire indiquer l'emplacement. La porte permet même au prêtre de pénétrer au sein d'un tronc d'arbre et d'y demeurer caché jusqu'à l'expiration du sort. Ce sort permet également le passage ou la dissimulation de créatures de taille humaine ou moins; la dissimulation est soumise à l'espace disponible. Si l'arbre est coupé ou brûlé, ceux qui s'y cachent doivent en sortir avant qu'il ne tombe ou soit consommé - sous peine de mourir. La durée du sort est d'un tour par niveau d'expérience du prêtre. Si celui-ci choisit de demeurer au sein d'un chêne, la durée est neuf fois plus longue; s'il s'agit d'un frêne, elle est trois fois plus longue que la normale. Le passage créé par le sort mesure un maximum de 3 mètres de haut et 4 mètres de long par niveau d'expérience du prêtre. Ce sort ne fonctionne pas sur les monstres végétaux - tertres errants, moisissures, limons, sylvaniens, etc.

Les éléments matériels sont [un morceau de charbon de bois](#) et [le symbole religieux du prêtre](#).

## Protection contre la Foudre

*(Abjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Climat**

Portée: Toucher

Éléments: V ' S, M

Durée: Spéciale

Temps d'Incantation: 7

Zone d'Effet : Créature touchée

Jet de Sauvegarde: Aucun

L'effet de ce sort dépend de la nature de son bénéficiaire : le prêtre ou une tierce personne. Dans les deux cas, il ne dure pas plus d'un tour par niveau de celui qui l'invoque.

\*Si le bénéficiaire est le prêtre lui-même, il se voit conférer une invulnérabilité totale à toutes les attaques électriques telles que souffle de dragon bleu ou foudre magique produite par des sorts (*Éclair, Poigne Électrique*, etc.) ou des créatures (géants des tempêtes, feux follets, etc.), jusqu'à ce que 10 points de dégât par niveau aient été absorbés - moment auquel le sort est annulé.

\*Si le bénéficiaire est une autre créature, le sort confère un bonus de +4 sur le résultat des jets de sauvegarde contre les attaques électriques -dont il réduit les dégâts de 50%.

L'élément matériel est [le symbole religieux du prêtre](#).

## Protection contre le Mal (Rayon de 3 mètres) / Protection contre le Bien (Rayon de 3 mètres)

®

*(Abjuration)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Protection**

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: 1 tour/niveau

Temps d'incantation: 7  
Zone d'Effet: Sphère de 3 mètres de rayon  
Jet de Sauvegarde: Aucun

L'effet du globe de protection de ce sort est en tous points identiques à celui de protection contre le mal, à ceci près que sa zone d'effet et sa durée sont plus importantes. L'effet est centré sur la créature touchée et se déplace avec elle. Toute créature protégée se trouvant au sein du cercle en brisera les effets contre les créatures enchantées/ conjurées, si elle les attaque. Une créature ne pouvant s'inscrire dans la zone d'effet (comme par exemple un titan de 7 mètres de haut) demeure partiellement exposée et est sujette aux pénalités que décide de lui infliger le MD. Si ladite créature est seule bénéficiaire du sort, celui-ci se comporte comme une *Protection contre le Mal* normale.

*L'inverse, Protection contre le Bien(Rayon de 3 mètres)* protège contre les créatures d'alignement bon.

Afin de lancer ce sort, le prêtre doit tracer un cercle de 6 mètres de diamètre à l'aide d'eau bénite (ou maudite) et d'encens (ou de fiente en combustion), selon la version qu'il désire obtenir.

## Rapport

*(Divination, Altération)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Pensée**

Portée : 30 mètres  
Eléments : V, S  
Durée : 1 tour + 1 round/niveau  
Temps d'incantation : 1 round  
Zone d'effet : une créature  
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version plus approfondie et plus intense du sort *télépathie*. Il permet au prêtre de communiquer silencieusement et instantanément avec un seul sujet volontaire. Les participants peuvent partager des pensées plus profondes qu'avec *télépathie*. Chaque participant voit, entend et perçoit par d'autres moyens tout ce que ressent l'autre, bien que ce genre d'expériences déléguées soient diluées et ne puissent être confondues avec des sensations directes.

Les participants peuvent rapidement partager des concepts personnels comme des plans, des espoirs et des peurs mais ils ne peuvent partager des talents ou des sorts ; il est ainsi impossible de communiquer la procédure de lancement d'un sort particulier ou de crochetage d'une serrure.

La communication avec *rapport* est approximativement 15 fois plus rapide que la communication verbale. Comme avec *télépathie*, le prêtre peut également établir des canaux distincts vers plusieurs individus ; chaque lien de ce type exige un lancement du sort. Mais, il n'y a pas de point de jonction entre ces canaux.

*Rapport* ne peut pas être utilisé sur des créatures non volontaires.

## Répulsion des Insectes

*(Abjuration, Altération)*

*(Manuel du Joueur)*

**Sphère: Animale**

Portée: 0  
Éléments: V, S, M  
Durée: 1 tour/niveau  
Temps d'Incantation: 1 round  
Zone d'Effet: Rayon de 3 mètres  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsque ce sort est invoqué, le prêtre crée une barrière invisible contre toutes les sortes d'insectes. Les insectes normaux ne s'approchent pas du prêtre à moins de 3 mètres tant que la répulsion est effective. Les insectes géants dont les Dés de Vie sont inférieurs au tiers de ceux du prêtre sont également repoussés. Les insectes possédant plus de Dés de Vie peuvent pénétrer la barrière s'ils sont particulièrement agressifs et s'ils réussissent un jet de sauvegarde contre les Sorts. Cette pénétration leur inflige cependant 1d6 points de dégât.

Notez que ce sort n'a aucun effet sur les arachnides, les mille-pattes et créatures similaires - il n'affecte que les véritables insectes.

L'élément matériel de la *Répulsion des Insectes* est l'un quelconque des suivants: **plusieurs fleurs de souci broyées, un poireau entier écrasé, plusieurs feuilles d'ortie écrasées, ou un peu de résine provenant d'un camphrier.**

## Soins des Blessures Graves / Blessures Graves ®

*(Nécromancie)*

*(Manuel du Joueur)*

### Sphère: Soins

Portée: Toucher  
Éléments: V, S  
Durée: Permanente  
Temps d'Incantation: 7  
Zone d'Effet: Créature touchée  
Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort est une version plus puissante *des Soins des Blessures Légères*. Lorsqu'il touche des mains une créature, le prêtre lui soigne 2d8+1 points de dégât dus à des blessures ou autres causes. Ces soins ne peuvent affecter les créatures immatérielles, non-vivantes ou extra planaires.

*Blessures Craves*, l'inverse du sort, opère de la même manière que *Blessures Légères*, la victime devant tout d'abord être touchée. Si ledit toucher est couronné de succès, 2d8+1 points de dégât sont infligés.

## Solipsisme

*(Altération)*

*(Recueil de Magie)*

### Sphère : Pensée

Portée : 10 mètres/niveau  
Eléments : V, S, M  
Durée : spéciale  
Temps d'incantation : 1 round  
Zone d'effet : 10 m<sup>2</sup> + 10 m<sup>2</sup>/niveau  
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort inhabituel est similaire à *force fantasmatique* et aux autres sorts magiques d'illusion, sauf que le prêtre lançant ce sort est la seule créature croyant automatiquement aux résultats de ce sort. Ce dernier crée l'illusion de n'importe quel objet, créature ou force, tant qu'elle est dans les limites de la zone d'effet du sort.

L'illusion est visuelle et tactile (c'est-à-dire qu'elle peut être sentie et touchée) mais aucun autre stimulus sensoriel n'est créé.

*Solipsisme* est l'opposé des illusions normales dans le sens où n'importe qui, à part le prêtre, doit faire un effort actif pour croire (plutôt que pour ne pas croire) à l'illusion. Les personnages tentant de croire à la réalité d'une illusion solipsistique doivent faire un jet de sauvegarde contre le souffle modifié par l'ajustement contre la magie dû à la Sagesse. Un jet réussi signifie que le personnage croit en l'illusion et qu'elle fait partie de la réalité pour lui. Un jet manqué signifie que le personnage ne peut se convaincre de la réalité de l'illusion et que celle-ci n'a pas d'effet sur lui. Un personnage peut faire une seule tentative par round pour y croire.

A la différence des vraies illusions, l'image créée par ce sort fait plus que juste reproduire la réalité. L'image formée est réelle pour ceux qui y croient. L'illusion a toutes les propriétés normales que sa forme et sa fonction permettent. Ainsi, un pont solipsistique enjambant un gouffre pourrait être traversé par le prêtre et ceux y croyant. Tous les autres verraient le prêtre marcher apparemment dans le vide. De la même manière, un géant solipsistique provoquerait des dégâts réels à ceux qui croient en lui.

L'illusion reste effective tant que le prêtre se concentre dessus, jusqu'à ce qu'il soit frappé dans un combat, ou jusqu'à ce qu'il soit inconscient. Le niveau de concentration requis n'est pas très élevé ; le prêtre peut se déplacer normalement et peut engager un combat, mais est incapable de lancer n'importe quel sort tant qu'il maintient une illusion solipsistique.

*Solipsisme* ne peut créer que des illusions externes au prêtre. Ainsi, il ne peut créer l'illusion qu'il est de la taille d'un géant, qu'il n'est pas blessé ou qu'il a des ailes.

Les éléments matériels sont **une fleur de lotus** que le prêtre doit avaler et **un morceau de laine**.

## Stase climatique

*(Abjuration)*

*(Recueil de Magie)*

**Sphère : Climat, Vigilance**

Portée : 30 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 heure/niveau

Temps d'incantation : 1 tour

Zone d'effet : cube de 3 m d'arête/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

*Stase climatique* maintient les conditions climatiques prévalant dans la zone d'effet quand le sort est lancé. Celui-ci affecte un cube dont l'arête est égale au niveau du prêtre fois 3 m (un prêtre du dixième niveau pourrait affecter un cube de 30 m x 30 m x 30 m).

Une zone ainsi protégée par n'est pas affectée par les variations de température dans l'environnement. Il agit également comme bouclier contre la pluie, la neige et la grêle, qui ne peuvent entrer dans la zone protégée. Si des conditions de précipitations existent dans la zone d'effet quand le sort est lancé, un climat identique continuera pendant la durée du sort.

*Stase climatique* est par exemple lancé sur une zone où la température est de 24° C et où il n'y aucune précipitation. Une heure et demi plus tard, la température a chuté à 15,5° C et la pluie commence à tomber. La

zone protégée reste sèche, la température étant toujours à 24° C. Si le sort avait été lancé pendant que la pluie était en train de tomber, celle-ci aurait continué pendant la durée du sort, même si elle s'était arrêtée autour de la zone.

Tous les objets physiques autres que la pluie, la neige et la grêle peuvent passer dans la zone protégée. Tous les personnages et toutes les créatures peuvent se déplacer librement à l'intérieur et à l'extérieur de la zone. Le sort n'empêche pas les créatures ou les sorts basés sur l'eau (comme les élémentaux d'eau) d'opérer dans la zone.

Le sort protège contre le temps naturel ou génère magiquement. La nuit et le jour passent normalement dans la zone protégée, bien que les amplitudes thermiques associées au passage de l'un à l'autre n'interviennent pas.

Les éléments matériels sont **le symbole** sacre du prêtre et **une goutte de pluie**.