

Eilinel



Prêtresse d'Aphrodite

Eilinel est la digne fille de Elbereth et de Smiorgan, baronne de Norwold et mari de cette dernière. Elle deviendra baronne à la mort de sa mère, mais elle a fait sa propre vie entre temps. Elle a eu une enfance tumultueuse, devenant une voleuse émérite avant de découvrir l'amour et la foi d'Aphrodite. Elle est depuis une fervente amante de la foi de cette déesse.

Sa mère, déjà âgée, lui a fait don de l'ensemble de ses objets pour qu'elle puisse partir en aventure.

Depuis, elle parcourt le royaume dans une roulotte, dispensant des conseils et des soins aux femmes en mal d'amour, ou ayant des difficultés à enfanter. Elle vend ses services en fonction de la situation sociale des requêteuses : ainsi, elle fera payer 100 pièces d'or pour un sort de fécondité à une riche noble, et seulement 10 pièces de cuivre à une simple servante.

Ainsi va l'amour d'Aphrodite, et la dévotion d'Eilinel.

Joueur **FRED** Année 1054

FEUILLE DE PERSONNAGE

Date de créatio. 24/11/2017

Nom

Eibinel

Classe **Clerc / Voleur** Titre **Haute Amante / Monte en l'air** Niveau **10(11)/5**
 Race **Humain** Sexe **F** Age **35 ans** Poids **62kg** Taille **1m75**
 Dieu **Aphrodite** Classe sociale **UUC (fille de baronne)**
 Couleur de peau **Blanche** Couleur des yeux **Bleu** Couleur des cheveux **Blond** Fille de la baronne Elbereth

Signes particuliers **Beauté : 20**

Vision **Ecoute**

Langues **Commun, Alignement, Ogre, Centaure**

Détection

Résistances

Alignement **Neutral Good**

Force

F 10	F 10	Ajustement	-	dommages		Ajustement poids	N	Défonçage porte	1-2	Torsion barreau	2%
-------------	-------------	------------	---	----------	--	------------------	----------	-----------------	------------	-----------------	-----------

Intelligence

I 12	I 12	langues additionnelles	3	Chance de connaître les sorts	45%	Min. de sorts/niv.	5	Max. de sorts/niv.	7
-------------	-------------	------------------------	----------	-------------------------------	------------	--------------------	----------	--------------------	----------

Sagesse

S 17	S 18	Ajustement d'attaque magique	+4	Bonus sorts		1er niveau	+2	2ème niveau	+2	3ème niveau	+1	4ème niveau	+1	Echec sorts	0%
-------------	-------------	------------------------------	-----------	-------------	--	------------	-----------	-------------	-----------	-------------	-----------	-------------	-----------	-------------	-----------

Dextérité

D 17	D 17	Ajustement réaction	+2	Ajustement projectiles	+2	Ajustement classe d'armure	-3
-------------	-------------	---------------------	-----------	------------------------	-----------	----------------------------	-----------

Constitution

C 16	C 16	Ajustement point de vie	-	Choc métabolique	95%	Chance de résurrection	96%	Nbre de résurrections	0
-------------	-------------	-------------------------	---	------------------	------------	------------------------	------------	-----------------------	----------

Charisme

Ch 18	Ch 18	Nbre max. de suivants	10	Ajustement loyauté	30%	Ajustement réaction	30%
--------------	--------------	-----------------------	-----------	--------------------	------------	---------------------	------------

Nbre de sorts / niveau

Niveau 1 : 7 + 2 = 9
 Niveau 2 : 6 + 2 = 8
 Niveau 3 : 6 + 1 = 6
 Niveau 4 : 4 + 1 = 5
 Niveau 5 : 3 = 3
 Niveau 6 : 1 = 1
 Niveau 7 :
 Pick Pocket : **55%**
 Crochetage : **42%**
 Détection des pièges : **40%**
 Déplac.t silencieux : **45%**
 Diss. dans l'ombre : **36%**
 Acuité auditive : **20%**
 Escalade : **90%**
 Lecture des langues : **25%**

Classe d'armure

Armure portée	Bracelet AC4	CA	4
Bouclier portée	Anneau +3	Bonus	-3
Autres	Cape +3	Bonus	-3
Dextérité		Bonus	-3
CA de Dos	-2	CA de Face	-5
CA Optimale		-5	

Jets de protection

Paralyse/Poison/Mort	6	Bonus sagesse
Pétrification/Polymorph	9	+4
Baton/Baguettes/Batonnet	10	Anneau +3
Souffle	12	Bonus dextérité
Sorts	11	+2, +3 cape
Psionic Blast	0	-1

Armes utilisées

Toucher ACO	Att./Round	Arme	Force	Magie	P/M	G	Force	Magie	Commentaires
16	1/2	Bow	+2	+2	1-6	1-6		+2	20 flèches +1, 5 flèches +2
		Staff		+2	2-7	2-8			
		Net	+2		1	1			
		Dague			1-4	1-4			

Points de vie

Tiré : **55 (77)**
 Ajustement **-3**

Vitesse de déplacement

Pied **12"** Vol **"** Nage **"**

Aptitudes Spéciales

Séduction : 5 tours / niveau
 (Niveau de la Hourri / (Niveau de la victime + modificateurs))x100
 1 fois par niveau par jour

Points d'expérience

Bonus **10 %**
463,300 xp
 Niv.Sup.à:
675,001 xp

OBJETS EN AVENTURE



Botte basse souple, 2 cordes de 15m, grappin, étui en cuir pour parchemins, flasque d'huile, briquet, symbole religieux, 3 robes de rechanges,

1 collier de 10*1200 po en gemmes, 1 bracelet de 700 po , 1 anneau d'or de 2500 po, 1 robe en soie blanche de 200 po

10.000 Po à la maison, 1.000 po en gemmes en aventure.

Eilinel se déplace dans une petite carriole à une place tirée par un cheval de bonne tenue. Elle emporte avec elle une petite malle contenant des tenues de toutes sortes, ainsi qu'un nécessaire à maquillage.

La cariole contient également tout un ensemble de produits naturels qu'Eilinel utilise pour aider les femmes (ou les hommes) qui viennent lui demander son aide pour des problèmes d'ordre sentimentale ou sexuel.

Objet	Charges	Localisation
Bracelet AC4	\	Sur moi
Anneau de protection +3	\	Main droite
Cape +3	\	Sur moi
Perle de sagesse	\	Sur moi
Bouteille de fumée	\	Ceinture
Gemme immunité aux drogues et alcools	\	Poche droite
Pierre ionique +1 niveau	\	Tête
Calice	\	Sac
Parchemin de clerc : injonction, protection vs mal, résistance au feu, raise dead, sort astral	\	Sac
Potions vol - ESP - Clairvoyance	1	Sac
Huile timelessness	1	Sac
Potion d'invulnérabilité	\	Sac
Potion de contrôle des dragons noirs	1	Sac
Potin de contrôle des humains, nécrophage, spectres	\	Sac
Elixir of Life	\	Sac
Fers à cheval du Zéphir	\	Cheval
Arc long +2	\	Dos
20 flèches +1, 5 flèches +2	\	Carquois

OBJETS SPECIAUX

CALICE :

Insensible à l'acide

5 fois par semaine au 12ème, quand on le remplit d'eau :

- 01-50 : soin 1d4+4
- 51-75 : soin majeur 2d4+9
- 76-85 : soin ultime 3d4+15
- 86-88 : guérison
- 89-99 : rappel à la vie
- 00 : restauration

La potion doit être bue dans le tour qui suit pour garder ses propriétés.



CONNAISSANCES DE EILINEL

OBJETS CHEZ MOI

APHRODITE

Aphrodite (intermediate god)

The beautiful Aphrodite was created from a mixture of sea foam and the blood of Uranus. She is the goddess of beauty and love. As befits the goddess her position, she was an enthusiastic companion of the male gods. She was also married to Hephaestus, but this did not stop her from consorting with Ares, Poseidon, Dionysus, and others. Aphrodite can charm any male, either god or mortal, and can generate any strong emotion (such as love, hate, anger, sorrow, etc.) in any intelligent being. Although she can assume any form (all of them beautiful), in her true form she is a woman of astonishing beauty.

Role-playing Notes: Aphrodite is extremely vain. There is a 10% chance she will overhear any unfavorable comparison of her beauty. In such cases, she will avenge herself by making the transgressor fall in love with a statue, turning him into a shell, or having bees sting his eyes. Omens from Aphrodite are often associated with the sea.

Statistics: AL cg; WAL any; AoC love, beauty; SY seashell.

Aphrodite's Avatar (wizard 15, bard 10)

Aphrodite's avatar is a scantily clad woman of incredible beauty. She can call upon the illusion and enchantment/charm schools for her magic.

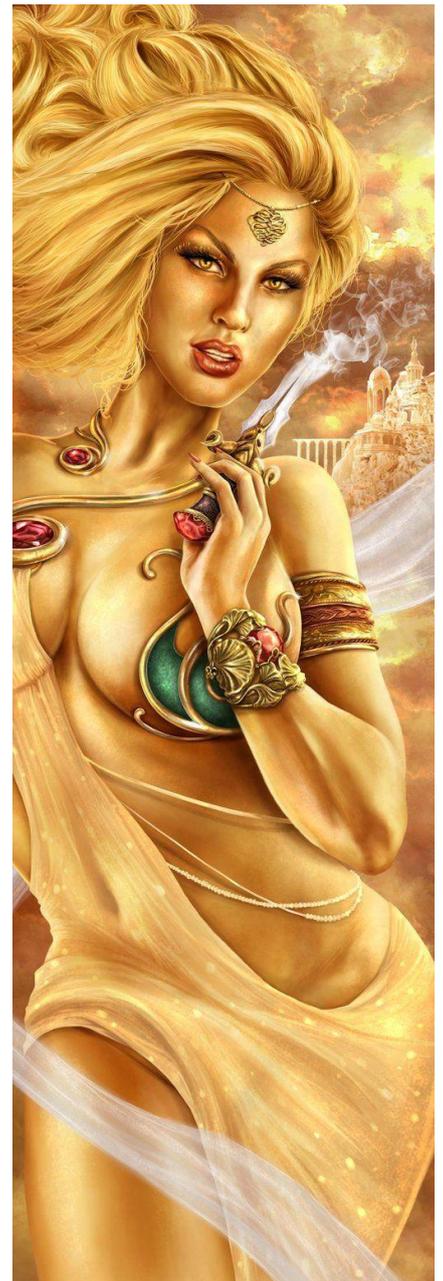
Str 15	Dex 18	Con 18
Int 18	Wis 18	Cha 20
MV 15	SZ 5'	MR 30%
AC 0	HD 15	HP 120
#AT 1	THAC0 5	Dmg 1d4 + (dagger)

Special Att/Def: Aphrodite's avatar carries a dagger that causes anyone struck by it to save versus spells or be instantly charmed. In addition, upon first seeing the avatar, all men must save versus paralyzation or find themselves unable to attack her — ever. Finally, Aphrodite's avatar can cause 1d10 points of damage (and a great deal of physical pain) to anybody trying to harm her simply by waving her hand.

Duties of the Priesthood:

Every ten days, her priests must release white doves, and every new moon they must throw objects of art and beautiful jewelry into the sea. They must also do what they can to aid anyone who is in trouble because of a forbidden love.

Requirements: AB standard plus Charisma 16+; AL any non-evil; WP bow and arrow, net, staff; AR a; SP all, charm, creation, guardian, healing; PW 5) *charm person* (opposite sex only); 10) Charisma increases to 18; 15) arouse feelings of love (as the enamoring effects of a *philter of love*) in any intelligent being; TU nil.



Sort de Eilinel

Clerc 11 : N1 : 7, N2: 6, N3: 5, N4: 4, N5: 2, N6: 1

Niveau 1	■■■	Baiser de réveil (C 1s; R Tch; D Perm; A 1crt; S Nil) [(réveil d'un sommeil)	
	■■■	Baiser de soin (C 1s; R Tch; D Perm; A 1crt; S Nil) [1d6+1]	
	■■■	Baiser de sommeil (C 1s; R Tch; D 1d10t+1t/L; A 1crt; S Nil) [pas de limite de HD]	
	■■■	Bless (C 1r; R 6"; D 6r; A 5"x5"; S Nil)	
	■■■	Blessed watchfulness (C 4s; R Touch; D 4hr+1hr/L; A crt touchée; S Nil) [surprise sur 1, lire le reste]	
	■■■	Charm Person (C 1s; R 120m; D Spe; A 1crt; S Neg)	
	■■■	Clean (C 2s; R 0; D Perm; A Spe; S None) [comme cantrips plus puissant]	
	■■■	Command (C 1s; R 1"; D 1r; A 1Crt; S Spl)	
	■■■	Control Hair (C 1s; R Spe; D 1d6r+1r/L; A Caster; S None) [contrôle des cheveux pour des actions simples]	
	■■■	Cure light wounds (C 5s; R Tch; D Pmt; A 1Crt; S Nil)	
	■■■	Detection des charmes (C 1r; R 6"; D 1t; A 1crt; S Nil)	
	■■■	Detect magic (C 1r; R Tch; D 1t; A 1"x3"; S Nil)	
	■■■	Dispel Fatigue (C 1r; R 0; D 3t/L; A Crt touch; S None)	
	■■■	Faithfulness (C 1r; R 0; D 1day; A Caster; S None) [aka philactère de la foi]	
	■■■	Fascination (C 1s; R 12"; D 20t; A 1 mâle; S Neg) [aka charme personne]	
	■■■	Impotence (C 1s; R 10"; D 1t; A 1crt; S Neg) [JP à -2]	
	■■■	Lactation (C 1s; R 0; D 1day/L; A Female touched; S Neg)	
	■■■	Langue de vipère (C 1s; R 10"; D 6t; A 1-6crts; S Neg) permet de mentir	
	■■■	Lecture des langues (C 1r; R Tch; D 5r/L; A 1crt ou 1obj; S Nil)	
	■■■	Lesser Healing Rays (C 1s; R 30yds; D Perm; A 1Crt; S None) [à lire et à travailler]	
	■■■	Light / Darkness (C 4s; R 12"; D 6t+1/L; A 2"sphere; S Spl)	
	■■■	Make up (C 1s; R 0; D 1d4h+1h/L; A Caster; S None)	
	■■■	Preserve (C 1r; R 0; D Perm; A 1lbs or gal/L; S None) [préserve un volume de matière]	
	■■■	Prevent Nausea (C 1s; R 0; D 6t/L; A Crt touched; S None)	
	■■■	Quick Step (C 1s; R 0; D 1hr/L; A Crt touched; S None)	
	■■■	Sacred guardian (C 1s; R Touch; D 1jr/L; A crt touchée; S Nil)	
	■■■	Stop Bleeding (C 1s; R 0; D Perm; A Perm touch; S None) [arrêt des saignement magiques]	
	■■■	Ventriloquie (C 1s; R 10m/L, 90m max, D 4r+1r/L; A 1crt ou 1obj; S Spe)	
	Niveau 2	■■■	Assist Labour and Birth (C 2s; R 0; D Inst; A Crt touched; S None)
		■■■	Baiser d'affaiblissement (C 2s; R Tch; D 1hr/L; A 1crt; S Nil) [-2d4 pt force + ralenti 2d4 rd]
		■■■	Baiser de blessure (C 2s; R Tch; D Inst; A 1crt; S Nil) [1d6+1 dommage]
		■■■	Baiser de force (C 2s; R Tch; D 1hr/L; A 1crt; S Nil) [aka force magicien]
		■■■	Charme-animaux normaux (C 2s; R 12"; D 6t+L; A Spe; S Neg) [pas les animaux géants]
		■■■	Command II (C 2s; R 30yd+10yd/L; D 2r; A 1Crt hear; S None)
		■■■	Create Holy symbol (C 2s; R 0; D Perm; A pretre; S Nil)
■■■		Cure Drunkenness (C 2s; R 0; D Spe; A Crt touched; S None)	
■■■		Cure moderate wounds (C 5s; R Touch; D Inst; A crt touchée; S Nil)	
■■■		Dissipation des charmes (C 2s; R 2"; D Perm; A 1crt; S Neg)	
■■■		Enthrall (C 1r; R 3"; D Spl; A 90'rad; S Neg) [discours captivant : à lire]	
■■■		Extase (C 2s; R 4"; D 1t/L; A 1d8HD; S Neg) [soumission à la Hourri <HD, sinon JP]	
■■■		Hold person (C 5s; R 6"; D 4r+1/L; A 1-3Crt; S Neg)	
■■■		Influence (C 2s; R 120m; D Spe; A 1crt; S Neg) [aka charme personnes mais victime se croit consentante]	
■■■		Iron vigil (C 1t; R 0; D 1sem+1jr/L; A le pretre; S Nil) [tenir la faim la soif et les températures extrêmes]	
■■■		Jalousie (C 2s; R 6"; D 2-8t; A 3m de rayon; S Neg)	
■■■		Know aligment (C 1r; R 1"; D 1t; A 1Crt/r; S Nil)	
■■■		Nausea (C 2s; R 30yd; D 1r/L; A 1Crt; S Neg)	
■■■		Repair Virginity (C 2t; R 0; D Inst; A Crt touched; S Spe)	
■■■		Sanctify (C 1t; R 10m; D Spe; A sqr 10m/pretre; S Nil)	
■■■		Silence, 25' radius (C 5s; R 12"; D 2r/L; A 30' sphere; S Spl)	
■■■		Silver Tongue (C 5s; R 0; D 1r/L; A Crt in hearing range; S Neg) [attention de ceux qui écoutent]	
■■■		Slow poison (C 1s; R Tch; D 1hr/L; A 1Crt; S Nil)	
■■■		Transfert d'un charme (C 2s; R 12"; D as original; A 1crt; S Nil) [bof dure à jouer]	
■■■		Weakness (C 5s; R 60yd; D 1t/L; A 1Crt; S None) [perte de 1d4 +1 pt/niv de force]	
■■■		Wyvern watch (C 5s; R 3"; D 8hr; A 1'sphere; S Neg)	

Sort de Eilinel

Clerc 11 : N1 : 7, N2: 6, N3: 5, N4: 4, N5: 2, N6: 1

Niveau 3	x	■■■■	Amour (C 3s; R Tch; D ???; A 1obj; S Nil) [composante spéciale pour rendre amoureux, pour soit ou autre]
	x	■■■	Arrow of Love (C 2s; R 100; D 1d3hr; A 1Male; S None) [tombe amoureux et protège jusqu'à la mort]
		□■■■	Baiser d'asservissement (C 3s; R Tch; D Spe; A 1crt; S Nil) [charme personnes double ss JP]
	x	■■■	Charme-animaux géants (C 2s; R 12"; D 6t+L; A Spe; S Neg)
		■■■	Continual light (C 6s; R 12"; D Pmt; A 6"sphere; S Spl)
		■■■	Create food and water (C 1t; R 1"; D Pmt; A 1cuft/L; S Nil)
		■■■	Cure Blindness or Deafness (C 1r; R Tch; D Pmt; A 1Crt; S Nil)
		■■■	Cure disease (C 1t; R Tch; D Spl; A 1Crt; S Nil)
	x	■■■	Cure Medium Wounds (C 7s; R 0; D Perm; A Crt touched; S None)
	o	■■■■	Death's Door (C 5s; R tch; D 1hr/L; A 1Man; S Nil)
	x	■■■■	Deguisement (C 3s; R A vue; D 4t+L; A A vue; S Neg) [aka Change self illusionist]
		■	Dictate (C 6s; R 30m; D 1r/L; A Max 6crt in cube 6m; S Neg) [Dicte un ordre]
	x	■■■	Dispel magic (C 6s; R 6"; D Pmt; A 3"cube; S Nil)
		■■■■	Emotion control (C 5s; R 10m; D 1r/L; A 1crt/5L in cube 6m; S Spe) [ESP sur le lanceur ou un effet sur une créature]
		■■■■	Garde du corps (C 3s; R 0; D Spe; A crt <4HD <30' ray; S Neg) [créatures <4HD protège]
		■■■■	Hold poison (C 1s; R Touch; D 1jr/L; A crt touchée; S Nil)
		■■■	Improved Charm Person (C 4s; R 80ft; D Spe; A 1Humanoid; S Neg) [à lire]
	x	■■■	Lust ®(C 3s; R 50yd; D 1d3+1r/L; A 20ft rad; S Neg) [amoureux de la 1ere personne ou attaque la 1ere personne]
	x	■■■■	Nilrem's Incredible Uncontrollable Itch (C 1r; R 0; D 1h/L; A Spe; S None) [poudre à gratter]
		■■■	Remove curse (C 6s; R Tch; D Pmt; A Spl; S Spl)
	■■■■	Remove Scar (C 6s; R 0; D Perm; A Crt touched; S Neg)	
	■■■■	Resistance aux charmes (C 3s; R 0; D 4t+L; A Houri; S Nil)	
	■■■■	Sleep (C 2s; R 30yd; D 5r/L; A Spe; S None)	
	■■■	Suggestion (C 3s; R 30m; D 1hr+1hr/L; A 1crt; S Neg) [aka sort de magot]	
	■■■■	Vylja's Hands of Healing (C 6s; R 0; D Perm; A Crt touched; S None) [soins 1pv/niv sur plusieurs personnes]	
Niveau 4		■■■■	Abjure (C 1r; R 10m; D Spe; A 1crt; S Spe)
		■■■■	Awake (C 4s; R 0; D Perm; A 30yd rad sphere; S None) [réveille, undrunk/undrug, JP pour charmed]
		□■■■	Baiser de contrôle (C 4s; R 0; D 2-8hr; A 1crt; S Neg) [permet de lancer des sort au travers un autre perso]
		□■■■	Baiser de paralysation (C 4s; R Tch; D 3r+2/L; A 1crt; S Nil)
	o	■■■■	Broken Heart (C 1r; R 30yd; D Spe; A 1Crt; S Neg) [à lire]
	o	■■■	Charme-monstres (C 60m; D Spe; A crts <7m ray; S Neg) [aka sort de magicien]
	x	■■■■	Confusion (C 4s; R 120m; D 2r+1r/L; A <cube 30m arrete; S Spe) [aka sort de magicien]
		■■■	Cure serious wounds (C Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
	x	■■■	Dimensional anchor (C 1s; R 10m/L; D 1t+1r/L; A 1crt; S Nil) [scotch ceux qui veuent partirpar sort]
		■■■■	Envoûtement des femmes (C 4s; R 1sort; D Inst; A 1sort; S Nil) [permet de charmer des femmes]
		■■■■	Exorcise (C 1-100t; R 1; D Perm; A 1crt ou 1obj; S Nil)
		■■■■	Fertility (C 1t+1t/tgt; R 10yd/L; D Spe; A Spe; S Neg)
	x	■■■■	Free action (C 7s; R Touch; D 1t/L; A crt touchée; S Nil)
	o	■■■■	Haine (C 4s; R 20m; D Spe; A 1crt; S Neg) [victime haïra la première personne vue]
		■■■	Neutralise poison (C 7s; R Touch; D Perm; A crt touchée ou 30dm cube subst; S Nil)
		■■■■	Impregnate (C 5t; R 0; D Inst; A Crt touched; S None)
	o	■■■■	Maladie d'amour (C 4s; R 6"; D 1/L; A 1crt; S Neg) [Comme son nom l'indique, à lire]
		■■■■	Remove Scars (C 1t; R 0; D Perm; A Person touched; S Spe)
		■■■■	Resistance aux charmes sur 3m (C 4s; R Houri; D 4t+L; A 3m ray; S Nil)
		■■■■	Sanctum Sigil (C 1t; R 0; D 1d/L; A 100yd rad sphere; S None) [sanctuaire fonction de l'alignement]
	■■■	Tongues (C 7s; R 0; D 1t; A le pretre; S Nil)	
x	■■■■	Vamoose (C 1s; R 50ft; D 2t/L; A 4HD/L; S Neg) [effraie jusqu'à 4HD de monstres]	
x	■■■■	Windborne (C 7s; R 0; D spe; A lanceur; S Nil) [permet de voler ou de planer]	

Sort de Eilinel

Clerc 11 : N1 : 7, N2: 6, N3: 5, N4: 4, N5: 2, N6: 1

Niveau 5	o	□■□	Arret (C 5s; R 0; D 1d4r; A 20' ray; S Nil) [un peu comme arrêt du temps quand elle se fout à poil]
		□■■■	Baiser defigurant (C 5s; R Tch; D 1d4t; A 1crt; S Nil)
	x	□■■■	Baiser de mort (C 5s; R Tch; D 1d4r; A 1crt; S Nil) [JP ou mort]
	x	□■■■	Baiser de transformation (C 5s; R Tch; D Spe; A 1crt; S Neg) [comme allométamorphose]
		■■■■	Blessed abundance (C 1r; R Touch; D Perm; A 27l/L; S Nil) [créer de la matière animale ou végétale]
		■■■■	Commune (C 1t; R 0; D Spe; A Spe; S Nil)
		■■■	Cure critical wounds (C 8s; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
		■■■■	Cure Insanity (C 1t; R 0; D Perm; A Crt,touched; S None)
		■■■■	Dispel evil (C 8s; R Touch; D 1r/L; A crt touchée; S Neg)
	x	■■■■	Drown (C 5s; R 10yds/L; D 1r/L; A 1Crt; S Neg) [voire descriptif]
		■■■	Greater Healing Rays (C 5s; R 30yds; D Perm; A 1Crt; S None)
		■■■■	Karma (C 5s; R 0; D 1t; A Caster; S None) [+1 niveau aux effets de sort, JP Vade retro]
	o	■■■■	Paralysie des monstres (C 5s; R 5m/L; D 1r/L; A 1-4crts <cube 13m; S Neg) [aka sort de magicien]
		■■■■	Quest (C 8s; R 60m; D spe; A 1crt; S Neg)
x	■■■■	True seeing (C 8s; R Touch; D 1r/L; A crt touchée; S Nil)	
	■■■■	Unceasing vigilance of the holy sentinel (C 1t; R 0; D 1hr/L; A sphere 1.5m rad; S Nil) [sanctuaire amélioré]	
Niveau 6		□■■■	Baiser degenerescence (C 6s; R Tch; D Spe; A 1crt; S Nil) [comme défibilité mentale]
	x	□■■■	Baiser de resurrection (C 5s; R Tch; D 1d4r; A 1crt; S Nil) [comme raise dead]
	x	□■■■	Baiser volant (C spé; R 12"; D Inst; A 1 crt; S Spé) [comme son nom]
	x	■■■	Blade barrier (C 9s; R 30m; D 3r/L; A Spe; S Spe)
		■	Charme-masse (C 8s; R 5m/L; D Spe; A Spe; S Neg) [< à double de Dés de vie de la houri]
	x	■■■■	Crise cardiaque (C 6s; R 20m; D Spe; A 1crt; S Spe) [JP + choc métabolique]
		■■■■	Forbidance (C 6r; R 30m; D Perm; A cube 20m/L; S Spe) [interdiction]
	x	■■■	Heal (C 1r; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
	x	■■■■	Heroes' feast (C 1t; R 10m; D 1hr; A 1ind/L; S Nil)
		■■■■	Hold (C 1s; R 0; D 1r/L; A 60ft long, 60deg; S Neg)
	o	■■■	Love (C 9s; R 100yds; D Perm; A 1Crt; S Neg)
		■■■■	Mass Cure (C 7s; R 0; D Perm; A 10yds/L rad sph; S None) [soin pour 1d8 + 0,5/niv]
		■■■	Speak with monsters (C 9s; R 30m; D 2r/L; A lanceur; S Nil)
		■■■	Vylja's Versatile Healing (C 9s; R 0; D Perm; A Crt touched; S None) [1d6pv/niv secable]
x	■■■	Wall of thorns (C 9s; R 80m; D 1t/L; A cube 3m/L; S Nil) [à lire]	
	■□■	Yemelat's Orgiastic Frenzy (C 6t; R 60ft; D Spe; A 20ft rad circ; S Spe)	
Niveau 7		■■■■	Avatar (C 5s; R 0; D Spe; A Caster; S None)
		□■■■	Baiser de Degenescence (C 6s; R tch; D spé; A 1 crt; S None)
		□■■■	Baiser de Resurrection (C 6s; R Tch; D Perm; A 1 crt; S Nil)
		■■■■	Exaction (C 1r; R 10m; D Spe; A 1crt; S Nil)
		■	Mass Male Charm (C 7s; R 5yd/L; D Spe; A Spe; S Neg)
		■■■■	Regenate (C 3r; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
		■■■	Restoration (C 3r; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil)
		■■■■	Symbol (C 3s; R Touch; D 1t/L; A Spe; S Spe)

Houri

DEFINITION DE LA CLASSE

La houri, ou nymphe de paradis est une sous classe de clerc dont la spécificité réside dans les sortilèges de charme et autres capacités similaires. Elle possède également un pouvoir particulier appelé « Séduction », ainsi que la capacité de se cacher dans l'ombre comme un voleur équivalent.

Une houri doit posséder au moins 15 en Charisme (et éventuellement une beauté ravageuse), 10 en Intelligence et en Dextérité. Elle peut seulement utiliser des armes discrètes, comme la dague ou le stylet, et affectionne les épingles longues et effilées, type épingle à chapeau, facilement dissimulables dans un chignon ou un revers de vêtement (ces armes improvisées infligent 1d3 points de dommage). La houri ne peut porter aucune armure, et n'est jamais plus puissante que lorsqu'elle est nue. C'est pourquoi elle affectionne particulièrement les tenues légères et provocantes.

Une houri ne peut jamais être d'un alignement loyal, et ne peut appartenir qu'aux races suivantes : humaine, demi-elfe, et elfe (limitation au 6^{ème} niveau). Les houris elfes et humaines ont la possibilité (si elles ont au moins 15 en Dextérité) de se biclasser Houri/Voleuse. Elles gagnent ainsi les capacités des deux classes, mais conservent les restrictions de la houri à propos des armes et des armures. Il s'agit d'un biclassage un peu particulier, puisqu'il est ici considéré comme constituant une seule et même classe. Le passage de niveau se fait lorsque le personnage possède suffisamment de points d'expérience pour gagner un niveau dans chaque classe d'origine.

La houri peut utiliser les objets adaptés à toutes les classes de personnage, à l'exception des bâtons et des baguettes. Les seuls objets réservés aux magiciens qu'elle peut utiliser sont ceux qui ont un quelconque rapport avec les sorts de charmes.

PROGRESSION

La houri se bat sur la table des clercs, et progresse comme un clerc pour les points d'expérience et les jets de sauvegarde.

Elle progresse toutefois sur une table particulière pour ce qui est de la progression des sorts.

Les sorts spécifiques à la Houri font partie intégrante de sa liste de sort, au même titre que ceux de clerc classique. Ils sont révisés de la même manière et sont soumis aux mêmes règles ou limitations que les sorts de clerc.

LA SEDUCTION

La houri peut utiliser ce pouvoir contre des êtres de sexe masculin d'une race semblable ou apparentée à la sienne. Ses chances de succès sont égales à $(\text{Niveau de la Houri} / (\text{Niveau de la victime} + \text{modificateurs})) \times 100$.

MODIFICATEURS

Cavalier ou guerrier : +3
Voleur ou Barde : +3
Magicien : +4
Clerc ou Druide : +5
Ranger ou Paladin : +7
Moine : +8

Assassin ou Ninja : +5
Barbare : +2
Elfe ou demi-Elfe : +1
Gnome ou Nain : +2
Hobbit : +3
Orc ou demi-Orc : -1

Habillée normalement : +1
Habit provocant : -1
Nue : -2
La houri est Elfe : -1

Tous ces modificateurs sont cumulatifs. Pour les personnages biclassés, on utilise le modificateur le plus favorable à la victime.

La présence d'autres personnes à moins de 3 mètres de la Houri qui, de toute évidence, observent la scène, ajoute +1 par témoins au modificateur.

Une victime séduite laisse tomber ses armes, perd toute notion de la situation présente et essaie par tous les moyens d'embrasser la Houri, s'exposant, à ce moment précis, tout particulièrement aux sortilèges de « baisers ». Néanmoins, si la Houri tente de lui jeter un sort, il aura droit à un jet de protection contre la magie. Un jet de protection réussi annule les effets de la séduction, et la Houri ne peut pas tenter de séduire cette victime une seconde fois.

Le pouvoir de séduction ne peut pas être utilisé en combat, et il est sans effet contre les êtres de sexe féminin, à l'exception des homosexuelles.

Les effets de la séduction durent un nombre de tours égal à cinq fois le niveau de la Houri. Ils peuvent être annulés si la Houri utilise un sort de baiser contre sa victime, si elle résiste aux avances de celle-ci (un jet de protection contre la Magie est applicable chaque fois que la Houri repousse sa victime), ou si l'infortuné séduit est attaqué par une tierce personne.

Le pouvoir de séduction n'affecte qu'une personne à la fois et ne peut être utilisé qu'une fois par niveau par jour.

LISTE DES SORTS SPECIFIQUES DE LA HOURI

NIVEAU 1

Baiser de réveil
Baiser de soin
Baiser de sommeil
Charmes personnes
Fascination
Impotence
Langue de vipère
Lecture des langages
Ventriloquie

NIVEAU 2

Baiser d'affaiblissement
Baiser de blessure
Baiser de force
Charme-animaux normaux
Dissipation des charmes
Extase
Influence

Jalousie
Transfert d'un charme

NIVEAU 3

Amour
Baiser d'asservissement
Charme-animaux géants
Déguisement
Garde du corps
Paralyse
Résistance aux charmes
Suggestion

NIVEAU 4

Baiser de contrôle
Baiser de paralysie
Charme-monstres
Confusion
Envoutement des femmes
Haine

Maladie d'amour
Résistance aux charmes à 3m
de rayon

NIVEAU 5

Arrêt
Baiser défigurant
Baiser de mort
Baiser de transformation
Changement de sexe
Paralyse des monstres

NIVEAU 6

Baiser de dégénérescence
Baiser volant
Baiser de résurrection
Charme-masse
Crise cardiaque
Quête magique

Tous les baisers ne donnent aucun droit à sauvegarde s'ils sont effectués physiquement par un touché. En revanche, s'ils sont envoyés par un souffle, alors la victime a droit à un jet de protection. Le baiser sous forme d'un souffle a une portée de 10 m + 1m/Niveau. Cette forme de baiser n'a pas besoin de touché pour agir.

SORTS DE NIVEAU 1

BAISER DE REVEIL

Portée : Touché
Durée : Permanente
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : S,M
Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet de réveiller une créature qui a été affectée par un sort de sommeil (autre que le Baiser de sommeil). Ce sort ne peut pas être envoyé par un souffle, car la créature à affecter est endormie et inconsciente.

BAISER DE SOIN

Portée : Touché

Durée : Permanente

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : S,M

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Aucune

Ce sort a les mêmes effets qu'un sort de Soins mineures et permet de regagner 1d6+1 points de vie.

BAISER DE SOMMEIL

Portée : Touché

Durée : 1d10 t+1t/L

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : S,M

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Aucune

La victime de ce sort sombre automatiquement dans un sommeil comateux qui durera 1d10 tours + 1 tour par niveau. Il sera impossible de la réveiller par des moyens normaux.

CHARME-PERSONNES

Portée : 120m

Durée : Spéciale

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Annule

Ce sort fonctionne comme le sort de Magicien du même nom.

« Ce sort affecte la personne sur laquelle il est lancé. Le terme personne comprend toute créature bipède humaine, demi-humaine, humanoïde, telle que demi-elfes, demi-orques, dryades, elfes, esprits-follets, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, hommes-lézards, humains, kobolds, lutins, nains, nixies, petites-gens, pixies, troglodytes et autres. Ainsi il est possible de charmer un guerrier de niveau 10, mais pas un ogre.

Pour éviter d'être charmée, la personne bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts, auquel s'applique son bonus de Sagesse (voir tableau 5): Si elle se voit infliger des dégâts par le groupe du magicien, un bonus supplémentaire de +1 par point de dégât reçu est appliqué au JS du personnage.

Si la victime du sort manque son JS, elle considère le lanceur comme un ami et un allié fidèle, devant être écouté et protégé. Le magicien ne peut contrôler la personne charmée à la manière d'un automate, mais chacune de ses paroles, chacun de ses actes est reçu le plus favorablement possible. Ainsi, une victime n'obéirait pas à un ordre de

suicide, mais pourrait croire le magicien si celui-ci lui disait que sa seule chance de lui sauver la vie est de retenir un dragon rouge se ruant au combat pendant "une ou deux minutes, pas plus".

Notez que le sort ne confère au magicien aucune capacité linguistique, il doit donc parler la langue de sa victime pour pouvoir lui communiquer ses demandes. La durée du sort est fonction de l'Intelligence de la personne charmée et liée au jet de sauvegarde. Le sort peut être rompu par un JS réussi, mais celui-ci est lancé de façon périodique, selon l'Intelligence de la créature (voir le tableau ci-dessous). Si le magicien fait du mal ou tente ouvertement de faire du mal à la personne charmée, le charme sera rompu. Un sort de Dissipation de la Magie lancé avec succès rompra aussi le charme.

Si deux charmes (ou plus) affectent simultanément une créature, le MD décidera du résultat. Parmi les solutions, l'un des effets pourra être clairement dominant, un autre serait de relancer les JPs.

Notez que le sujet conserve le souvenir exact des événements s'étant produits tandis qu'il était charmé.

Note: La période indiquée est celle au cours de laquelle intervient le jet de sauvegarde. Le moment exact où celui-ci doit être jeté est déterminé (aléatoirement ou par choix) par le MD. Le jet s'effectue en secret. »

DETECTION DES CHARMES

Portée : 6''

Durée : 2 tours

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 round

Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet de s'assurer qu'une créature est sous l'influence d'un sort de Charme, Hold, Quête religieuse, Suggestion, ou de la discipline psi Domination.

FASCINATION

Portée : 12''

Durée : 20 tours

Aire d'effet : 1 mâle

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Annule

Ce sort affecte un humanoïde de sexe masculin. Si celui-ci rate son jet de protection contre les sorts, il perdra tout libre arbitre et suivra la cléresse où qu'elle aille, sans pouvoir la quitter des yeux. S'il

est attaqué, il se battra, même contre ses amis si ceux-ci tentent de le séparer de la cléresse.

IMPOTENCE

Portée : 10''

Durée : 1 tour

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Annule

La victime de ce sort, si elle rate son jet de protection, devient impotente pour 1 tour. Durant cette période, elle attaque et lance ses jets de protection avec un malus de -2. Pendant toute la durée du sort, la victime apparaît comme abattue et misérable.

LANGUE DE VIPERE

Portée : 10''

Durée : 6 tours

Aire d'effet : 1-6 créatures

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Annule

Ce sort permet de mentir avec une telle conviction que sa ou ses victimes croient tout ce qu'elle dit, à condition qu'elle n'affirme rien d'impossible.

LECTURE DES LANGAGES

Portée : Touché

Durée : 5 rounds / L

Aire d'effet : 1 créature ou 1 objet

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 round

Sauvegarde : Aucune

Ce sort fonctionne comme le sort de Magicien du même nom.

« *Lorsqu'il utilise ce sort, le magicien peut comprendre les paroles d'une créature ou lire un message écrit qui lui serait sinon incompréhensible (tel un texte rédigé en une autre langue). Dans tous les cas, il lui faut toucher l'objet ou la créature. Notez que cette capacité de lecture ne procure pas nécessairement la compréhension du contenu, ni ne permet au magicien de parler ou d'écrire une langue qu'il ignore. Il est possible de lire à une vitesse d'une page (ou équivalent) par round. La lecture d'écriture magique n'en révélera que la nature enchantée, mais ce sort est souvent utile pour déchiffrer des cartes au trésor. Il peut être mis en*

échec par certaines sauvegardes magiques (les sorts de niveau 3 Page Secrète et Calligraphie Illusoire) et ne révèle pas les messages cachés contenus dans un texte apparemment normal.

Intelligence	Période entre les JSs
3 ou moins	3 mois
4 à 6	2 mois
7 à 9	1 mois
10 à 12	3 semaines
13,14	2 semaines
15,16	1 semaine
17	3 jours
18	2 jours
19 ou plus	1 jour

Son inverse, Charabia, peut annuler une Compréhension des Langues, ou bien rendre un discours (ou un texte) incompréhensible pour la même durée que ci-dessus.

Les éléments matériels de ce sort sont une pincée de suie et quelques grains de sel. »

VENTRILOQUIE

Portée : 10m/L, max 90m

Durée : 4 rounds +1/ L

Aire d'effet : 1 créature ou 1 objet

Composantes : V,M

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Spéciale

Ce sort fonctionne comme le sort de Magicien du même nom.

« *Ce sort permet au magicien de faire jaillir sa voix (ou celle de quelqu'un d'autre) ou un son similaire d'un endroit inhabituel, tel une autre créature, une statue, derrière une porte, au bout d'un passage, etc. Le magicien peut parler dans tout langage qu'il connaît ou produire tout son qu'il sait normalement émettre. Toute personne réussissant un jet de sauvegarde contre les Sorts avec une pénalité de -2 détecte la supercherie.*

Si le sort est lancé en conjonction avec d'autres illusions, le MD pourra décider d'augmenter les pénalités ou d'interdire un jet de sauvegarde indépendant pour ce sort, compte tenu de sa contribution à l'effet total des illusions combinées. L'élément matériel est un parchemin roulé pour former un petit cône. »

SORTS DE NIVEAU 2

BAISER D'AFFAIBLISSEMENT

Portée : Touché
Durée : 1 heure / niveau
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : S,M
Temps d'incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

La victime de ce sort perd 2d4 points de force pour une durée de 1 heure par niveau de la Houri. Après avoir reçu un tel baiser, cette victime est également ralentie pendant 2d4 rounds.

BAISER DE BLESSURE

Portée : Touché
Durée : Instantanée
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : S,M
Temps d'incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort inflige 1d6+1 points de dommages à sa victime.

BAISER DE FORCE

Portée : Touché
Durée : 1 heure/L
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : S,M
Temps d'incantation : 2 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est identique au sort de Magicien de Force.

« L'utilisation de ce sort augmente la Force du personnage touché d'un certain nombre de points ou de dixièmes de points après 18 (Force Exceptionnelle pour les guerriers seulement). Les bénéfiques ne s'étendent que pour la durée du sort.

La quantité de points ajoutés au trait de Force dépend du groupe du bénéficiaire et est sujet à toutes les restrictions de classe et de race. Les personnages multi-classés utilisent la classe la plus avantageuse.

Classe	Gain de Force
Guerrier	1d8 points
Magicien	1d4 points
Prêtre	1d6 points
Roublard	1d6 points

Si un guerrier possède déjà une Force supérieure à 18 (Force Exceptionnelle), le nombre de points ajouté est de 1d8*10% (10% à 80%). Le sort ne peut

conférer une Force de 19 ou plus, pas plus qu'il ne se cumule avec d'autres augmentations magiques de la Force. Les personnages ou créatures dénuées de score de Force (kobolds, gobelins, etc) reçoivent un +1 sur leurs jets d'attaque et de dégâts.

L'élément matériel du sort est une touffe de poils ou une pincée d'excréments séchés d'un animal particulièrement fort: gorille, ours, taureau, etc. »

CHARME-ANIMAUX NORMAUX

Portée : 12''
Durée : 6 tours + niveau
Aire d'effet : Spécial
Composantes : V,S
Temps d'incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort permet à la Houri de charmer des animaux normaux : loups, lions, éléphants, chauve-souris, etc, mais aucun animal géant. Le sort affecte 1d20 insectes, 1d8 petits animaux, 1d4 animaux de taille moyenne, ou 1 gros animal.

DISSIPATION DES CHARMES

Portée : 2''
Durée : Permanente
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : V,S
Temps d'incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort permet d'annuler tous les types de Charms, mais seulement si la victime rate son jet de protection.

EXTASE

Portée : 4''
Durée : 1 tour / L
Aire d'effet : 1d8 HD
Composantes : V,S,M
Temps d'incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort affecte 1d8 niveaux d'expérience d'humanoïdes mâles. Les victimes potentielles de niveau inférieur sont affectées en premier, et ainsi de suite par ordre croissant. Les victimes totalement affectées par le sort s'asseyent, regardent la Houri de manière extatique et n'offrent aucune résistance aux caprices de celle-ci. Les victimes partiellement affectées réagissent de la même manière, mais on droit à un jet de protection.

INFLUENCE

Portée : 120 m
Durée : Spéciale
Aire d'effet : 1 personne
Composantes : V,S
Temps d'incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort est une subtile variante du sort Charmes-personnes. La victime ne se rend pas compte qu'elle est charmée, et semble se comporter normalement. Mais elle doit impérativement obéir aux ordres de la Houri (à condition que cela ne mette pas sa vie en danger), et croit à chaque fois agir de son plein gré. Ce sort ne peut être détecté que par une Houri de niveau au moins égal à celle qui l'a lancé.

JALOUSIE

Portée : 6''
Durée : 2-8 tours
Aire d'effet : 1d6 humanoïdes
Composantes : V,S,M
Temps d'incantation : 2 segments

SORTS DE NIVEAU 3

AMOUR

Portée : Touché
Durée : Spéciale
Aire d'effet : 1 objet
Composantes : V,S,M
Temps d'incantation : 3 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort, lancé sur un objet appartenant à la victime (mèche de cheveux, par exemple), rendra celle-ci amoureuse de la première personne qu'elle verra ou que la Houri désignera – y compris la Houri elle-même. Durée identique au charme personne.

BAISER D'ASSERVISSEMENT

Portée : Touché
Durée : Spéciale
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : S,M
Temps d'incantation : 3 segments
Sauvegarde : Aucun

Ce sort est identique au sort de Magicien Charmes-personnes, mais il n'autorise pas de jet de protection. De plus, la victime, qui obéit aveuglément aux ordres qui lui sont donnés, ne peut tenter de briser l'enchantement avant une durée égale au double de celle d'un Charme-personnes.

Sauvegarde : Annule

Les victimes de ce sort deviennent immédiatement jalouses les unes des autres. Elles ignorent la présence de la Houri, ainsi que tout danger potentiel, et se querellent sans cesse pendant 2d4 tours. Il y a 20% de chances que ces victimes en viennent aux mains, et encore 20% que le combat dégénère et devienne mortel. Note : si le combat n'est pas à mort, les victimes reprendront leurs esprits dès qu'une attaque les blessera.

TRANSFERT D'UN CHARME

Portée : 12''
Durée : comme le sort transféré
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : V,S
Temps d'incantation : 2 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort permet à la Houri de contrôler une personne ou créature qui a été charmée par un autre jeteur de sorts (Houri, Magicien, Illusionniste, Clerc, Druide). Ce contrôle dure jusqu'à ce que le sort originel se termine.

CHARME-ANIMAUX GEANTS

Portée : 12''
Durée : 6 tours + niveau
Aire d'effet : Spécial
Composantes : V,S
Temps d'incantation : 3 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort affecte tous les animaux géants, y compris les animaux enchantés (comme les araignées en phase), mais ces derniers lancent leur jet de protection avec un bonus de +3. Sinon, ce sort fonctionne comme le sort Charme-animaux normaux.

DEGUISEMENT

Portée : A vue
Durée : 4 tours + niveau
Aire d'effet : A vue
Composantes : V,S,M
Temps d'incantation : 3 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort est identique au sort d'illusionniste Changement d'apparence (Change Self), et affecte toutes les créatures qui ratent leur jet de protection. Ces créatures croient alors que la Houri est une femelle de leur race. Ce sort permet à la Houri de

tenter de séduire des créatures humanoïdes de sexe masculin.

« Ce sort permet au magicien d'altérer son apparence, y compris ses vêtements et son équipement, pour apparaître plus petit ou plus grand (plus ou moins 30 cm max.), plus maigre ou plus gros, et même changer de race (toute autre race bipède humanoïde). Le magicien ne peut cependant pas prendre l'apparence d'un individu en particulier.

Le sort ne fournit ni les capacités, ni les pouvoirs de la forme choisie. La durée du sort est de 2d6 rounds plus deux rounds supplémentaires par niveau du magicien. Le MD pourra autoriser en certaines circonstances un jet de sauvegarde aux créatures incroyables. Par exemple, si le magicien agit de façon à trahir le rôle qu'il s'est choisi. Le sort n'altère pas la forme du magicien et de son équipement, si celles-ci sont touchées, la supercherie sera découverte. »

GARDE DU CORPS

Portée : 0

Durée : Spéciale

Aire d'effet : créatures <4HD dans 30' de rayon

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 3 segments

Sauvegarde : Annule

Ce sort affecte toutes les créatures ayant moins de 4 dés de vie présentes dans un rayon de 30'. Si ces créatures ratent leur jet de protection, elles abandonnent immédiatement toute occupation pour faire rempart autour de la Houri et la défendre contre toutes les attaques, y compris celles de leurs alliés.

Note : les victimes de ce sort ne sont pas réellement charmées. Une fois qu'elles ont réussi à protéger la Houri d'un danger immédiat, elles sombrent dans un état d'hébétéude total pendant 1d4 rounds, avant de reprendre leurs esprits.

RESISTANCE AUX CHARMES

Portée : La Houri

Durée : 4 tours + niveau

Aire d'effet : La Houri

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 3 segments

Sauvegarde : Aucune

Ce sort entoure la Houri d'une aura magique qui la rend invulnérable à toutes les formes de Charmes, et même à Hold, Geas, Quest, Suggestion, Charme de Barde, etc.

SUGGESTION

Portée : 30m

Durée : 1 heure + 1heure/L

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,M

Temps d'incantation : 3 segments

Sauvegarde :

Ce sort est identique au sort de Magicien du même nom.

« Grâce à ce sort, le magicien influence les actions de la victime de son choix en prononçant quelques mots ou une ou deux phrases, afin de suggérer une conduite qui lui sera profitable. La créature à influencer doit, bien entendu, pouvoir comprendre la suggestion — qui doit donc être formulée dans une langue qu'elle connaît.

La suggestion doit être formulée de façon à sembler raisonnable: demander à la créature de se frapper avec son arme, de se jeter sur un fer de lance ou d'accomplir tout autre acte ouvertement suicidaire, met fin au sort. Il en va tout autrement d'une suggestion disant qu'un bassin d'acide est en réalité de l'eau pure et qu'un plongeur serait rafraîchissant. Presser un dragon rouge sans cesser d'attaquer le groupe du magicien, afin de se joindre à lui pour piller un fabuleux trésor, serait aussi une utilisation raisonnable de ce sort.

Les conditions déterminant une action particulière peuvent également être spécifiées; si elles ne sont pas réunies avant l'expiration du sort, l'action ne sera pas accomplie. Si la cible du sort réussit son jet de sauvegarde, le sort n'a aucun effet. Notez qu'une suggestion extrêmement raisonnable inflige une pénalité (-1, -2, etc) au jet de sauvegarde, selon le jugement du MD. Les morts-vivants ne sont pas sensibles aux suggestions.

Les éléments matériels de ce sort sont une langue de serpent et un peu de cire d'abeille ou une goutte d'huile douce. »

SORTS DE NIVEAU 4

BAISER DE CONTROLE

Portée : 0

Durée : 2-8 heures

Aire d'effet : 1 victime

Composantes : S,M

Temps d'incantation : 4 segments

Sauvegarde : Annule

Ce sort permet à la Hourri de créer, pendant 2d4 heures, un lien spirituel avec une autre personne, qui leur permet de penser et d'agir comme si elles ne formaient qu'une. La Hourri peut donc parler et lancer des sorts à travers sa victime, mais, dans ce cas, il y a 10% de chances que les esprits changent de corps et que le sort n'ait aucun effet. Il faut aussi que ces sorts aient une durée inférieure à 2 heures, sinon le risque de transfert spirituel passe à 50%. Si l'une des deux personnes meurt, son esprit élit définitivement domicile dans le corps de l'autre, qui se trouve ainsi dotée d'une double personnalité.

BAISER DE PARALYSATION

Portée : Touché

Durée : 3r + 2r/L

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : S,M

Temps d'incantation : 4 segments

Sauvegarde : Aucune

Ce sort entraîne la paralysie totale de sa victime pendant 3 rounds +2 rounds par niveau. La Hourri peut annuler les effets de ce sort par un autre baiser.

CHARME-MONSTRES

Portée : 60 m

Durée : Spéciale

Aire d'effet : créatures dans un rayon de 7 mètres

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 4 segments

Sauvegarde : Annule

Ce sort est identique au sort de Magicien du même nom.

« Ce sort est semblable au charme-personne mais il peut affecter n'importe quelle créature vivante ou plusieurs créatures de bas niveau. Le sort affecte 2d4 Dés de Vie ou niveaux de créatures. Cependant, il n'atteint qu'une seule créature de 4 (ou plus) Dés de Vie ou niveaux, peu importe le nombre lancé.

Tout sujet possible bénéficie d'un jet de sauvegarde contre les Sorts ajusté par la Sagesse. Tout dégât infligé par le magicien ou ses alliés

durant le round d'incantation, permet à la créature blessée une nouvelle sauvegarde avec un bonus de +1 par point de dégât reçu. Toute créature affectée voit le magicien comme amical, un allié ou un compagnon devant être bien traité ou protégé. Si la communication est possible, la créature charmée obéira aux requêtes, instructions ou ordres raisonnables fidèlement et de son mieux (voir le sort suggestion).

Si la communication est impossible, la créature ne fera aucun mal au magicien. Cependant, toute créature dans les environs peut faire l'objet de ses intentions, hostiles ou non. Tout acte ouvertement hostile du mage rompra le sort, ou, tout du moins, permet une nouvelle sauvegarde contre le charme. Les effets du sort se dissipent éventuellement. Les chances de réussite sont reliées au niveau de la créature (ou à leurs Dés de Vie).

Niv ou HD	%/semaine de briser le sort
1er ou jusqu'au 2	5%
2ème ou jusqu'au 3+2	10%
3ème ou jusqu'au 4+4	15%
4ème ou jusqu'au 6	25%
5ème ou jusqu'au 7+2	35%
6ème ou jusqu'au 8+4	45%
7ème ou jusqu'au 10	60%
8ème ou jusqu'au 12	75%
9ème ou plus que 12	90%

Le jour de la semaine et l'heure sont déterminés secrètement par le MD. »

CONFUSION

Portée : 120m

Durée : 2 rounds + 1 round / niveau

Aire d'effet : < cube de 30mètres d'arrête

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 4 segments

Sauvegarde : Spéciale

Ce sort est identique au sort d Magicien du même nom.

« Ce sort cause la confusion chez une ou plusieurs créatures au sein de la zone d'effet, créant l'indécision et l'incapacité d'agir efficacement. Il affecte 1d4+1 créatures par niveau du magicien. Ces créatures ont droit à une sauvegarde contre les Sorts ajustée par la Sagesse avec une pénalité de -2. Celles qui auront réussi ne seront pas affectées par le sort. Les créatures confuses réagiront de la manière suivante: (lancer 1d10)

d10 Action

1 *S'éloigne et erre (sauf si retenue) pour toute la durée du sort*

2-6 *Demeure sur place confus pour un round (puis lance à nouveau)*

7-9 *Attaque la créature la plus près pour un round (ensuite lance à nouveau)*

10 *Agit normalement pour un round (puis lance à nouveau)*

Le sort dure deux rounds plus un round par niveau du magicien. Ceux qui ont raté leur sauvegarde sont contrôlés par le MD à chaque round pour la durée du sort ou jusqu'à ce que le résultat "s'éloigne et erre" soit obtenu.

Les créatures errantes s'éloignent le plus possible du magicien selon leur mode de déplacement habituel (les personnages marchent, les poissons nagent, les chauves-souris volent, etc.). Les jets de sauvegarde et d'actions sont vérifiés au début de chaque round. Toute créature confuse attaquée percevra l'attaquant comme un ennemi et réagira de manière appropriée à sa nature.

Si plusieurs créatures sont affectées, le MD peut décider d'approximer des résultats moyens. Si, par exemple, 16 orques sont affectés et qu'on suppose que 25% d'entre eux sont capables de réussir leur JS, on assumera que 4 ont résisté. Sur les douze orques restants, 1 s'éloigne et erre, 4 attaquent la créature la plus près, 6 demeurent sur place confus et le dernier agit normalement.

L'élément matériel est une série de trois coquilles de noix. »

ENVOUTEMENT DES FEMMES

Portée : un sort

Durée : Instantanée

Aire d'effet : un sort

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 4 segments

Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet d'affecter des humanoïdes de sexe féminin avec des sorts qui ne sont habituellement efficaces que contre des mâles. Pour ce faire, il faut que ce sort soit lancé en conjonction avec le sort que la Houri désire utiliser. Il permet également à la Houri désire utiliser son pouvoir de séduction contre une femme. La portée et la durée de ce sort sont identiques à celles du sort utilisé ultérieurement.

HAINES

Portée : 20 mètres

Durée : Spéciale

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 4 segments

Sauvegarde : Annule

Ce sort fonctionne comme le sort Amour, mais la victime haïra la première personne qu'elle verra ou celle que la Houri désignera. Elle tentera d'attaquer l'objet de son ressentiment en établissant un plan mortel. Si la personne visée est effectivement tuée, la victime retrouvera automatiquement ses esprits. La durée de ce sort est identique à celle du sort Charmes-personnes.

MALADIE D'AMOUR

Portée : 6''

Durée : 1 jour / niveau

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 4 segments

Sauvegarde : Annule

Ce sort affecte un humanoïde de sexe masculin, qui tombera amoureux de la Houri au point de ne plus supporter d'être séparé d'elle. Le pauvre hère se morfondra, perdra l'appétit, se mettra à boire, etc. Pendant ce temps, il combattra avec un malus de -7 et mourra après un nombre de jours égal à sa Constitution +4. Il a aussi 10% de chances de se suicider avec succès. Et si la Houri lui demande de partir, il ne saura pas refuser. Cette situation aberrante peut être annulée de la même manière que le sort de Charme-personnes, ou en utilisant un sort de Guérison des maladies (Cure disease), ou en lançant un sort d'Amour, qui rendra la victime amoureuse d'une autre personne.

RESISTANCE AUX CHARMES DANS UN RAYON DE 10'

Portée : La Houri

Durée : 4 tours + niveau

Aire d'effet : 3 mètres de rayon

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 4 segments

Sauvegarde : Aucune

Ce sort fonctionne comme le sort de Résistance aux charmes, à l'exception qu'il protège toutes les personnes ou créatures qui se trouvent dans un rayon de 10' autour de la Houri.

SORTS DE NIVEAU 5

ARRET

Portée : 0

Durée : 1d3 rounds

Aire d'effet : 20' rayon

Composantes : S

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet à la Houri d'arrêter le défilement du temps pour toutes les créatures vivantes se trouvant dans un rayon de 20', uniquement en faisant une action banale (comme enlever ses vêtements, par exemple). L'effet sur les victimes vient principalement de la surprise de voir une magnifique femme se dénuder et danser lascivement pour eux. Seul les mâles ou les lesbiennes sont sensibles à ce sort. Ce sort est différent du sort de Magicien Arrêt du temps (Time stop), car seuls les êtres vivants sont affectés. Si les victimes sont touchées pendant la durée du sort, elles recouvreront leurs esprits. Ce sort n'autorise aucun jet de protection, et aucun objet magique ne fonctionne.

BAISER DEFIGURANT

Portée : Touché

Durée : 1d4 tours

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Aucune

Ce sort réduit le Charisme de sa victime à 5 pour 1d4 tours : il lui pousse des cornes, un second nez, elle dégage une odeur immonde, etc, et est incapable d'articuler le moindre mot. Toute personne s'approchant de ce monstre l'attaquera immédiatement, même si celui-ci fait partie de sa famille ou de ses amis. Les enfants le poursuivront en lui jetant des pierres, les cochons traverseront la rue pour l'éviter... Un paria !

BAISER DE MORT

Portée : Touché

Durée : 1d4 rounds

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Aucune

Si la victime est touchée, elle meure. S'il le baiser est envoyé avec un souffle, la victime à un jet de Protection contre la mort. S'il est raté, la victime meurt. S'il est réussi, elle ne perdra que la moitié des points de vie qui lui restent.

BAISER DE TRANSFORMATION

Portée : Touché

Durée : Spéciale

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Annule

Ce sort fonctionne comme le sort Allométagmorphose (Polymorph other), mais il n'est pas permanent. Selon sa Constitution, la victime aura droit, après un certain temps, à un jet de protection.

Constitution	Période
1 à 6	3 semaines
7 à 9	2 semaines
10 à 11	1 semaine
12 à 15	2 jours
16 à 17	1 jour
18 et +	12 heures

PARALYSIE DES MONSTRES

Portée : 5 mètres/ niveau

Durée : 1 round / niveau

Aire d'effet : 1-4créatures dans cube de 13mètres d'arrêtes

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Annule

Ce sort fonctionne comme le sort de Magicien Hold Monster.

« Ce sort immobilise une à quatre créatures de n'importe quel type, se trouvant à portée et dans le champ de vision du magicien. Celui-ci peut choisir d'immobiliser une, deux, trois ou quatre créatures. Dans les deux derniers cas, les jets de sauvegarde sont normaux. Si les victimes ne sont que deux, le JS souffre d'une pénalité de -1. S'il n'y en a qu'une, son JS souffre d'une pénalité de -3. L'élément matériel de ce sort est une barre ou bâtonnet métallique par monstre à immobiliser. La barre en question ne doit pas être de taille inférieure à celle d'un gros clou. »

SORTS DE NIVEAU 6

BAISER DE DEGENERESCENCE

Portée : Touché
Durée : Spéciale
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : S,M
Temps d'incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

La victime de ce sort régresse mentalement et physiquement jusqu'au stade d'un petit enfant. Cette transformation dure aussi longtemps qu'elle n'est pas annulée magiquement. Ce sort permet également d'inverser les effets du Bâton de dégénérescence (Staff of Withering).

BAISER DE RESURRECTION

Portée : Touché
Durée : Permanente
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : S,M
Temps d'incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

Ce sort est identique au sort de Clerc Rappel à la Vie (Raise dead).

« Lorsqu'un prêtre utilise ce sort, il peut rendre la vie à un demi-elfe, un gnome, un humain, un nain ou un petit-homme. Le MD pourra autoriser d'autres types de créatures s'il le désire.

Le temps écoulé depuis la mort et la condition du corps du personnage sont très importants. Un prêtre peut rappeler à la vie des personnages n'étant morts que depuis un jour par niveau qu'il possède. Le corps du personnage doit être complet, faute de quoi les portions manquantes manqueront toujours lorsque la vie est réinsufflée. Notez que toutes les afflictions dont souffrait le personnage sont toujours présentes: poisons, maladies, etc. Le personnage rappelé à la vie doit réussir un test de Survie à la Résurrection (Tableau 3: Constitution) pour survivre ce traumatisme. Un échec de ce test indique que le sort n'a pas fonctionné. S'il réussit le test, il perd un point de Constitution, se sent faible et doit passer une journée complète au lit pour chaque jour ou portion de jour que le personnage était mort. Le personnage n'a qu'un seul point de vie et doit retrouver sa vitalité par guérison naturelle ou magique.

Notez que le score de Constitution initial du personnage constitue le nombre maximum de fois que le personnage peut être rappelé à la vie de cette manière.

L'élément somatique de ce sort consiste à pointer le doigt vers le sujet du sort.

L'inverse, Mort, accorde à sa victime un jet de sauvegarde contre la Mort Magique. Le succès indique que la victime reçoit 2d8 +1 points de dégât, alors que l'échec indique la mort immédiate du personnage. »

BAISER VOLANT

Portée : 12''
Durée : Instantanée
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : S,M
Temps d'incantation : le sort lancé +3 segments
Sauvegarde : comme le sort associé

Ce sort permet à la Hourie de lancer ses sorts de baiser, jusqu'au cinquième niveau inclus, à une distance de 12''. Il doit donc être lancé en conjonction avec un autre sort.

CHARME-MASSE

Portée : 5 mètres / niveau
Durée : Spéciale
Aire d'effet : Spéciale
Composantes : V
Temps d'incantation : 8 segments
Sauvegarde : Annule

Ce sort est identique au sort de Magicien du même nom, à la différence qu'il fonctionne comme un sort de paralysie (Hold).

« Ce sort affecte les personnes ou les monstres, à la manière d'un charme-personnes ou d'un charme-monstres. Le charme de masse permet cependant de charmer un nombre de créatures dont les niveaux ou Dés de Vie combinés n'excèdent pas le double de ceux du magicien. Toutes les créatures affectées doivent se trouver à portée ou au sein d'un cube de 10 mètres d'arête.

Notez que les jets de sauvegarde des victimes ne sont pas affectés par le nombre de celles-ci. Toutefois, elles font leur JS avec une pénalité de -2 pour refléter la puissance et l'efficacité du sort. Le bonus de Sagesse contre les sorts de charme s'applique. »

CRISE CARDIAQUE

Portée : 20 mètres
Durée : Spéciale
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : V,S,M
Temps d'incantation : 6 segments
Sauvegarde : Spéciale

SORTS DE NIVEAU 7

BAISER DE DEGERESCENCE

Portée : Touché
Durée : Spéciale
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : S,M
Temps d'incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

La victime de ce sort régresse mentalement et physiquement jusqu'au stade d'un petit enfant. Cette transformation dure aussi longtemps qu'elle n'est pas annulée magiquement. Ce sort permet également d'inverser les effets du Bâton de dégénérescence (Staff of Withering). Ce sort n'est pas utilisable en combat mais plus dans un contexte de roleplaying.

BAISER DE RESURRECTION

Portée : Touché
Durée : Permanente
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : S,M
Temps d'incantation : 6 segments
Sauvegarde : Aucune

LISTE DES SORTS STANDARDS

SORTS DE NIVEAU 1

BLESSED FAITHFULNESS / VEILLE BENIE

Portée : Touché
Durée : 4 heure +1 heure / niveau
Aire d'effet : 1 créature
Composantes : V,S
Temps d'incantation : 4 segments
Sauvegarde : Aucune

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 victime de ce sort subit une soudaine attaque cardiaque. Si elle rate son jet de protection, elle doit réussir un jet de Résistance aux traumatismes (System shock) pour ne pas mourir. Si elle survit, elle restera sans forces pendant 1d6+6 semaines, et perdra définitivement un point de Force et un point de Constitution.

Ce sort est identique au sort de Clerc Rappel à la Vie (Raise dead).

« Lorsqu'un prêtre utilise ce sort, il peut rendre la vie à un demi-elfe, un gnome, un humain, un nain ou un petit-homme. Le MD pourra autoriser d'autres types de créatures s'il le désire.

Le temps écoulé depuis la mort et la condition du corps du personnage sont très importants. Un prêtre peut rappeler à la vie des personnages n'étant morts que depuis un jour par niveau qu'il possède. Le corps du personnage doit être complet, faute de quoi les portions manquantes manqueront toujours lorsque la vie est réinsufflée. Notez que toutes les afflictions dont souffrait le personnage sont toujours présentes: poisons, maladies, etc. Le personnage rappelé à la vie doit réussir un test de Survie à la Résurrection (Tableau 3: Constitution) pour survivre ce traumatisme. Un échec de ce test indique que le sort n'a pas fonctionné. S'il réussit le test, il perd un point de Constitution, se sent faible et doit passer une journée complète au lit pour chaque jour ou portion de jour que le personnage était mort. Le personnage n'a qu'un seul point de vie et doit retrouver sa vitalité par guérison naturelle ou magique. »

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.

CLEAN / PROPRE

Portée : 0

Durée : Permanente

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 2 segments

Sauvegarde : Aucune

Upon casting this spell, the priest effectively cleans one person, animal, or object per level of experience. If cast upon a person or mount, it cleans the being plus any personal belongings it has on it. Alternatively, it can be cast on a 10 foot cube area. This spell affects dirt, grease, paint, sweat, etc., but can be controlled so it doesn't remove something that is permanent, such as oil in boots or paint on a shield. This spell is useful for a party that is on the road for weeks without a chance to bathe. It can also be used to negate the effects of some spells. These spells would include colour spray, grease, etc. The material component of this spell is a piece of soap.

CONTROL HAIR / CONTROLE DES CHEVEUX

Portée : Spéciale

Durée : 1d6 rd + 1 rd/niv

Aire d'effet : la houri

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Aucune

Control hair can direct the hair on the person's head to grow one foot around, style itself, or act as a hand. The hair can perform simple tasks like untying ropes, or opening locks at a 20%. The hair cannot hold weapons larger than a knife and doesn't give an extra attack. If used to fight with, it has a THACO of 20. The caster can discontinue the spell at any time.

FATHFULNESS / FIDELITE

Portée : 0

Durée : 1 jour

Aire d'effet : la houri

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 round

Sauvegarde : Annule

This spell acts as a phylactery of faithfulness in that it will alert the priest to any action or item which will adversely affect his alignment and standing with his deity, if a prior moment is taken to contemplate the action. Furthermore, if the priest is forced by some form of possession or domination to act contrary to his alignment, the spell bestows a 10% chance per level of breaking free of the mind control, as well as a

saving throw to not carry out the offending act. The material component of this spell is a drop of holy water.

LACTATION

Portée : 0

Durée : 1 jr / niv

Aire d'effet : 1 femelle touchée

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Annule

Lactation, unsurprisingly, causes the subject to begin producing breast milk. This milk is of the highest nutritive value. A saving throw results in a single discharge of colostrum.

LESSER HEALING RAYS / RAYON DE SOIN

MINEUR

Portée : 30 yards

Durée : Permanent

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Aucune

The caster can choose to link the portal to the time stream adjacent to the one in which he finds himself, or can choose to access a stream as far removed up to his number of levels. Additionally, the caster can choose to enter the time stream at any point in the past or future within a number of decades equal to his level.

The portal remains open until the duration is up, or the reverse of the spell, close time portal, is cast at a level equal to or higher to the time spirit that opened the portal.

This spell was written for the "time spirit" class. Contact the author for more information on this class.

MAKE UP / MAQUILLAGE

Portée : 0

Durée : 1d4 hrs + 1 hr/niv

Aire d'effet : la houri

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Aucun

This spell's sole purpose is to put on make up, perfume, etc., by magical means.

PRESERVE

Portée : 0

Durée : Perm

Aire d'effet : 1 pound or gallon / niv

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 round

Sauvegarde : Aucun

By means of this spell, the priest may preserve one pound or gallon per level of any non living, non magical, non animate material in its present state for an indefinite duration. Any subsequent use of the material immediately dispels the dweomer. The material component is one fluid dram liquid dust.

PREVENT NAUSEA / PREVENTION DES NAUSEES

Portée : 0

Durée : 5 tr / niv

Aire d'effet : 1 créature touchée

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Aucune

This spell will prevent the creature affected from getting nausea for the duration of the spell. The reverse of this spell, nausea, will cause nausea to the victim.

QUICK STEP / ETAPE RAPIDE

Portée : 0

Durée : 4 rounds +1/ L hr / niv

Aire d'effet : 1 créature touchée

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Aucune

This spell allows one creature to be able to run at full speed without getting tired over stone, dirt, or grass. At the end of the duration, the creature must stop for 1 turn for each hour it was running. During this time it can do nothing except drink liquids and eat small, light portions of food. At the end of this resting period, the creature will start to regain enough energy to be able to carry on normal activities (eat, walk, etc.). When the creature has stopped for a time equal to the time it ran, it will be able to carry on all activities without penalty (fight, run, etc.). This spell will work on horses, pack

animals, etc. The material component for this spell is a small piece of leather.

SACRED GUARDIAN / GARDIEN SACRE

Portée : Touché

Durée : 1 jr / niv

Aire d'effet : 1 créature touchée

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Aucune

En utilisant ce sort, un prêtre est instantanément averti si son bénéficiaire est 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.

STOP BLEEDING / ARRETER LES SAIGNEMENTS

Portée : 0

Durée : Perm

Aire d'effet : 1 créature touchée

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Aucune

En utilisant ce sort, un prêtre est instantanément This spell immediately stops the bleeding of a wounded individual. It will not heal any damage, only stop the flow and scent of blood. This is useful when a priest needs to halt bleeding of an individual who cannot be fully healed at that time (note that even a bandaged wound may still attract sharks and other creatures by scent). The spell will cease to attract sharks and other carnivorous fish, but the amount of blood already spilled will still exist. This spell can also be used on land to stop the victim from leaving a trail of blood. It may also be used to halt the adverse effects of a weapon of wounding.

The material component of this spell is the priest's holy symbol.

SORTS DE NIVEAU 2

ASSIST LABOUR AND BIRTH

Portée : 0

Durée : Inst

Aire d'effet : 1 créature touchée

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 2 segments

Sauvegarde : Aucune

This spell has multiple functions to assist the mother in labour and birth, one of which must be chosen by the caster:

- **Epidural.** Produces a numbing of the lower back and pelvis to reduce stress on the mother during labour.

- **Push.** Assists the mother in pushing the child out. Will cut the time of labour by 1d4 hours.

- **Turn Baby.** Will position the child correctly during labour for proper birth.

The material components of this spell are boiling hot water and towels.

ENTHRALL / DISCOURS CAPTIVANT

Portée : 0

Durée : Spé

Aire d'effet : rayon de 30 m

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 1 round

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.

IRON VIGIL / VEILLE SURNATURELLE

Portée : 0

Durée : 1 semaine +1 jr / niv

Aire d'effet : la houri

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 1 tour

Sauvegarde : Aucune

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 1d3 jours si personne ne lui prêche assistance. Il a également besoin d'un minimum de 4 heures de repos par jour qu'il a passé sans boire, manger ou dormir.

NAUSEA / NAUSEE

Portée : 30 yards

Durée : 1 rd / niv

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 2 segments

Sauvegarde : Annule

This spell causes the recipient to fall to its knees and choke, gag and vomit for 1 round per level of the priest. No actions are allowed other than crawling. The material component for this spell is a bucket.

The reverse of this spell, fresh air, removes nausea or protects a character from such things as stinking clouds and seasickness for one turn per level of the priest. The material component for the reverse is some fresh food.

The reverse of this spell belongs to the abjuration school, while nausea itself belongs to the enchantment/charm school.

REPAIR VIRGINITY / REPARATION DE LA VIRGINITE

Portée : 0

Durée : Instantanée

Aire d'effet : 1 créature touchée

Composantes : S,M

Temps d'incantation : 2 tours

Sauvegarde : Spéciale

This spell returns the subject to a state of physical virginity. If the subject makes the saving throw, then all sexual skills, knowledge, and techniques are retained; if the saving throw is failed, all knowledge and skills are lost except those known before having lost virginity. A female will grow an intact hymen, and any physical or medical damage caused by sex or childbirth will be eradicated. The subject will legitimately be considered a virgin for all religious purposes. The material component for this spell is a white piece of silk.

SILVER TONGUE / LANGUE D'ARGENT

Portée : 0

Durée : 1 round / L

Aire d'effet : persons within hearing range

Composantes : V,M

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Annule

This spell grants the priestess the ability of fast talking: during the spell's duration, the priestess is able to talk and talk and talk, thus gaining the undivided attention of those listening, provided they can understand the priestess.

Note that all hearing the priestess will be affected by this fast talking: party members are affected too.

The second use of this spell is to increase the morale of hirelings, followers and henchmen: prior to a fight, the priestess can encourage them by talking vividly for one round, thus increasing their morale by two points plus one for every two levels above first, up to a maximum of 5. Thus, a fifth or sixth level priestess will increase the morale by 4 points.

The material component for this spell is a tongue, which need not be fresh.

WEAKNESS / FAIBLESSE

Portée : 60 yards

Durée : 1 tour / niv

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 2 segments

Sauvegarde : Annule

This is a defensive spell which causes the target creature to lose 1d4-1 + 1 per level of the priest points of Strength. The creature's Strength cannot be lowered past 3 due to the effects of the spell. If the creature has exceptional Strength, then the loss of Strength is on a 10% per point ratio. A Strength of 18/01 to 18/09 will drop to 18 before dropping to 17.

Creatures that are successfully subjected to this spell, will tend to lose the urge to attack the priest if their Strength is dropped an appreciable amount. The material component of this spell is a drop of poison.

SORTS DE NIVEAU 3

ARROW OF LOVE / FLECHE D'AMOUR

Portée : 100 yards

Durée : 1d3 heures

Aire d'effet : 1 male

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 2 segments

Sauvegarde : Aucun

Once hit by the arrow, the male target will fall madly in love with the caster and will protect her to the death. He will follow her around and might become jealous of other characters. The person doesn't get a saving throw, but the spell will only last up to 1d3 hours.

DICTATE / DIRECTIVE

Portée : 30 m

Durée : 1 round / niv

Aire d'effet : Max 6 crts dans 6 m x 6m

Composantes : V

Temps d'incantation : 6 segments

Sauvegarde : Annule

Ce sort a vu le jour dans les Plans Intérieurs.

Développé par la faction connue sous le nom d'Harmonium, il a tendance à se généraliser depuis quelques années. Pour les membres de l'Harmonium, c'est un enchantement de niveau 2, mais la version à laquelle les autres créatures ont accès n'est pas aussi efficace, ce qui explique son statut de sort de niveau 3.

Directive est une version améliorée d'injonction, permettant d'affecter jusqu'à 6 créatures dans un cube de 6 m d'arête. Le prêtre n'est pas limité à un seul mot puisque l'ordre donné peut en comprendre jusqu'à 12. Toutes les cibles ratent leur jet de sauvegarde font de leur mieux pour obéir aux instructions reçues. De nombreuses directives sont possibles, comme "Restez ici jusqu'à mon retour," "Jetez vos armes" ou encore "Saisissez-vous de cet elfe!" Si l'ordre reçu implique une obéissance prolongée, les créatures y sont soumises durant 1 round par niveau du prêtre.

Il faut comprendre le personnage pour pouvoir être affecté, ce qui signifie que les créatures ne parlant pas sa langue sont automatiquement immunisées contre ce sort. De plus, l'instruction doit fournir une ligne de conduite précise pour le sujet. Ainsi, "Meurs!" ou "Éprouve de la pitié pour lui" ne sont pas des directives valides; la créature est plongée dans la plus profonde confusion pendant 1 round, puis le sort cesse de faire effet. En cas d'ordre

mal énoncé, les cibles peuvent bénéficier d'un bonus à leur jet de sauvegarde (de +1 à +4, au gré du MD). De la même manière, si, après être passée sous l'influence du sort, une créature reçoit une directive suicidaire, elle lutte contre de tout son être (ce qui lui prend 1 round, pendant lequel elle ne peut rien faire d'autre) et finit par retrouver son libre arbitre.

EMOTION CONTROL / CONTROLE DES EMOTIONS

Portée : 10 mètres

Durée : 1 round / niveau

Aire d'effet : 1 créature / 5 niveaux du prêtre dans un cube de 6 metre

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Spéciale

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 fausse 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 fausse 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.

IMPROVED CHARM PERSON / CHARME

PERSONNE AMELIORE

Portée : 80 pieds

Durée : Spéciale

Aire d'effet : 1 humanoïde

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 4 segments

Sauvegarde : Annule

This spell will cause any humanoid to regard the priest as a trusted friend and ally to be heeded and protected. Although this does not grant the priest the ability to command the affected humanoid as a robot, it does assure that anything the priest says to the affected creature will be taken in the most

favourable way. If the initial saving throw is made, the creature will not realize that a spell had been cast on him. Otherwise, the affected creature must recheck his saving throw versus death magic once per (20 - Intelligence) days until the spell is broken (creatures with a twenty or greater Intelligence are not affected).

It is, however, possible to double or triple charm creatures, so even if they break the first charm, they must still contend with others (for the purpose of saving throws, each charm is handled separately from the others). It has been known, however, for members of the opposite sex to on occasion become amorously attracted to the priest, thus continuing the charm indefinitely. The priest may negate the charm at any time, unless such attraction has occurred. A single dispelling will break all the charms on a creature, and if the priest attempts to harm the charmed creature, this will also break the magic. To further confuse matters, a creature may become charmed to more than one priest.

LUST / LUXURE

Portée : 50 yards

Durée : 1d3 rounds + 1 round / niv

Aire d'effet : 6 m rayon

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 3 segments

Sauvegarde : Annule

This spell will cause a male to kiss and hug the nearest person and not let go. The target will follow his victim until the duration of the spell. The seductress must be careful not to cast this spell near herself.

The reverse of this spell, hate, will cause the target to attack the closest person (this may even be the caster) in the area for no reason. If he kills this target, he will attack more victims until the spell has expired.

NILREM'S INCREDIBLE UNCONTROLLABLE ITCH / INCROYABLE DEMANGEAISON

INCONTROLABLE DE NILREM

Portée : 0

Durée : 2 hrs / niv

Aire d'effet : Spéciale

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 round

Sauvegarde : Aucune

The Magic of Nilrem is a series of humorous spells made in AD&D 2nd edition format. They aren't intended for game use, but if a DM has a

real sense of humour, pertinent game information is included and they can be used as both priest and wizard spells.

By means of this spell, the caster can alter a certain amount of a powdered substance (1 ounce per 2 levels of any powdery substance, usually talcum or a similar powder) to cause an incredible itching sensation and irritation when coming in contact with a creature's skin. The creature cannot fight the desire to itch and the sensation continues (and actually gets worse as the creature scratches) for the duration of spell, after which the magical powder reverts to its original form. The magic powder can be stored for any length of time until use and can be removed by magical means or a dispel magic. Otherwise, the powder fuses itself into the creature's skin and cannot be removed by conventional means. The saving throw the creature gets is determined by the circumstances under which the caster (or whomever) applies it. It is normally applied covertly, but can be dropped on, thrown at, applied on, etc. the creature with or without its knowledge. The material component of this spell is the powder to be used.

SORTS DE NIVEAU 4

AWAKE / EVEIL

Portée : 0

Durée : Permanent

Aire d'effet : sphère de 30 yards rayon

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Aucun

When this spell is cast, the priest invokes the blessings of his deity and claps his hands sharply once. The sound of the clap allows all creatures within the area of effect who hears it to awaken. Sleeping (naturally or magically induced) creatures will wake up. Those under the influence of mind affecting drugs or other substances will become coherent for 1 round per level of the priest. Creatures whose minds are under some sort of

VYLA'S HANDS OF HEALING / MAIN SOIGNANTE DE VYLA

Portée : 0

Durée : Permanent

Aire d'effet : 1 créature touchée

Composantes : V,M

Temps d'incantation : 6 segments

Sauvegarde : Aucune

When this spell is cast, the priest's hands start to give off a soft white glow. The glow indicates the presence of healing magic, which the caster can use to cure the wounds of other creatures than himself (for creatures that are unaffected by this spell, see cure light wounds). The healing charge rises with the caster's level: each hand can cure 1 point of damage for each experience level of the priest.

A hand's healing charge must be used up all at once on a single creature. Moreover, a single creature will not benefit from the charges of both hands (consider the second charge lost in such a case). The benefits of Vylja's hands of healing are cumulative with those of the various cure ... wounds spells.

A priest can spend the two healing charges in a single round, provided he can touch the creatures he wants to heal. He can also keep the charges in his hands for up to 1 hour for each experience level he has. In the latter case, he is not allowed to attack other creatures physically or magically if he desires to retain the healing charges. If he does attack, the remaining charges disappear instantly.

The material component is the caster's holy symbol.

foreign influence (charmed, hypnotised, dominated, enthralled, etc., but not possessed) get a second saving throw. In any case, all creatures within the effect will experience a temporary clarity of thought. Note that this may make the subject more vulnerable to any mind based eavesdropping such as ESP or empathy. The material component for this spell is a 1000 gp gem hanging on a chain which must be wound around the priest's hand while he claps.

BROKEN HEART / COEUR BRISE

Portée : 30 yards

Durée : Spéciale

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 round

Sauvegarde : Annule

The Magic of Nilrem is a series of humorous spells made in AD&D 2nd-edition format. They aren't intended for game use, but if a DM has a real sense of humour, pertinent game information is included. The following spell is a special one created by Nilrem on a day similar to our Valentine's Day which he (unsuccessfully) cast on a woman he desired.

This is one of the more unusual spells created by Nilrem. When casted, several magical missiles are evoked and travel at a medium pace to the intended target. The missiles seeks out the target, turning corners, dodging bystanders, and other such complicated manoeuvres. If the target is struck by at least one of the missiles, or fails a saving throw versus petrification, the spell takes effect. The missiles do not harm the affected creature, only deliver the magic. The actual effect of the spell is to effectively "break the heart" of the creature causing extreme misery and coldness to others around it. An additional effect, the one Nilrem originally intended, is to end any feelings of love the creature has towards anyone else and to even lose partial memory of such partners.

The results of the use of this spell can be quite strange and not always follow the above description exactly. Nilrem's naïve intention was to sever his target's relations with her fiancée and then move in on her himself. What he didn't realise was that, as an additional effect of the spell, the woman had developed a callousness towards all imposing men and so she rejected him. The only way the effects of this spell can be removed is with the spell's reverse, mended heart, which Nilrem attempted to cast on his love, but when he did so she regained her senses (and her memory) she scorned him for what he did and went out in search of her former lover. The material component of this spell is a jewel or piece of gold shaped like a heart which is snapped in two upon the casting of the spell.

The material components of the reverse are the original, resulting pieces which must be placed together upon casting and fuse together if the spell is successful.

IMPREGNATE / FECONDATION

Portée : 0

Durée : Instantanée

Aire d'effet : Créatures touchées

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 5 tours

Sauvegarde : Aucun

This spell impregnates a female creature with a healthy, normal foetus. The caster may choose the

foetus's sex. The incubation period for the foetus is half of what the normal time would be, but the recipient of the spell will be in considerable pain for the first week and last month of this period (i.e., there is a -2 to all rolls). The material component for this spells is a 15-inch smooth obsidian rod.

SANCTUM SIGIL / SANCTUAIRE SIGIL

Portée : 0

Durée : 1 jour / niv

Aire d'effet : sphère de 100 yards

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 tour

Sauvegarde : Aucune

This spell creates a magical symbol similar to that produced by a glyph of warding. It is inscribed in the air, does not move, and provides protection from either law, chaos, good, or evil, in the following manner: should any creature of the specified alignment enter the area of effect, the priest will be mentally alerted to its presence, even awakened from sleep, provided that the priest is himself within the area of effect. Note that the warning message to the priest gives neither its alignment nor its location, and only the priest receives said message. The material component is burning incense.

VAMOOSE

Portée : 50 pieds

Durée : 2 tour / niv

Aire d'effet : 4 HD humanoide / niv

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 segments

Sauvegarde : Annule

By use of this spell, the priest may frighten away four Hit Dice of humanoids per level of experience. The material component for this spell is a bit of sulphur.

WINDBORNE / VENT PORTEUR

Portée : 0

Durée : Spéciale

Aire d'effet : la houri

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 7 segments

Sauvegarde : Aucune

Le prêtre fait apparaître une puissante colonne de vent capable de porter son poids, ce qui lui permet de voler ou de planer sur de longues distances. S'il lance le sort alors qu'il occupe une position élevée (au sommet d'une tour, d'une montagne, etc.), il peut planer sur 20 m par mètre d'altitude. Ainsi, en

s'élançant d'une colline surplombant de 200 m la plaine environnante, il peut planer sur 4 km.

S'il lance vent porteur alors qu'il se trouve sur un terrain plat, la bourrasque initiale lui permet de décoller de 3 m par niveau (maximum). A partir de là, il plane sur 10 m par mètre d'altitude. Par exemple, un prêtre de niveau 7 se retrouve projeté à une hauteur maximale de 21 m, ce qui lui permet de planer sur 210 m. S'il le souhaite, il peut réduire la distance du vol plané, mais elle ne peut en aucun cas être inférieure à la hauteur de départ.

SORTS DE NIVEAU 5

BLESSED ABUNDANCE / BENEDICTION

D'ABONDANCE

Portée : touché

Durée : permanent

Aire d'effet : 27 litres / niveau

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 round

Sauvegarde : Aucune

Ce sort permet à un prêtre de reproduire une quantité spécifiée de matière animale ou végétale. Les objets magiques et les minéraux (y compris les rochers, les métaux et les pierres précieuses) ne peuvent être dupliqués. Bien que des matières organiques (comme la nourriture ou des plantes vivantes) puissent être reproduites, les créatures vivantes ne peuvent être copiées par ce sort.

Le prêtre peut dupliquer l'équivalent de 27 litres de matière par niveau d'expérience. La matière à dupliquer doit être équivalente au plus à 27 litres (27 dm³ = 30 cm x 30 cm x 30 cm). Un prêtre du 9ème niveau peut par exemple créer jusqu'à 243 l de matière animale ou végétale. S'il utilise une miche de pain faisant 27 dm³, il peut produire 9 miches identiques ; s'il utilise un seau de pommes totalisant 27 l, il peut créer 9 seaux du même genre.

L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.

DROWN / NOYER

Portée : 10 yards / niveau

Durée : 1 round / niveau

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Annule

With this spell, the caster causes the target's lungs to fill with water. The water hampers breathing, and the victim will begin to suffocate after ? his

En vol plané, le prêtre se déplace avec une VD de 15 et une classe de manoeuvrabilité de D. Chaque round, il perd entre 6 et 12 m. Il lui est également possible d'accélérer sa vitesse de chute, jusqu'à un maximum de 60 m par round (sans risque de subir des dégâts à l'atterrissage). Le sort ne lui confère en rien la faculté de se battre dans les airs; il subit donc un malus de -2 à ses jets d'attaque (et de +2 à la CA) s'il se retrouve obligé d'affronter des créatures volantes.

La composante matérielle de vent porteur est une plume d'aigle géant.

Constitution score in rounds (round up). Thereafter, a successful Constitution check each round with a cumulative -2 penalty will postpone damage for an additional round. After the first failed check, the victim suffers 1d6 damage each round until dead. For example, Talmac has a Constitution of 17; he will begin to suffocate after 6 rounds. On the 7th round, his player rolls a 3 — no problem, Talmac suffers no damage this round. But on the 8th round, the player rolls a 14 (he failed by one, since 17-4=13), and Talmac takes 1d6 damage that round and each subsequent round for the remaining duration of the spell.

A successful dispel magic cast on the victim immediately clears his lungs of water. A water breathing spell cast on the victim will allow him to ignore the presence of the fluid in his lungs for its duration. The material component of this spell is a fist sized piece of pulp from a saguaro cactus.

GREATER HEALING RAYS / GRAND RAYON DE SOINS

Portée : Touché

Durée : 1d4 rounds

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Aucune

Si la victime est touchée, elle meurt. S'il le baiser est envoyé avec un souffle, la victime à un jet de Protection contre la mort. S'il est raté, la victime meurt. S'il est réussi, elle ne perdra que la moitié des points de vie qui lui restent.

KARMA

Portée : 0

Durée : 1 tour

Aire d'effet : Caster

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Aucune

With each casting of this spell, the priest raises his effective level by one, to a maximum of two additional levels of effectiveness. The increase applies to all the priest's actions: spell effects, turning undead, saving throws, hit probability, etc. Hit points, number of spells known and level of spells known are not affected by this spell. The material component for this spell is the priest's holy symbol.

UNCEASING VIGILANCE OF THE HOLY SENTINEL

/ VIGILANCE INDEFECTIBLE DE LA SENTINELLE

SACREE

Portée : 0

Durée : 1 heure / niveau

Aire d'effet : sphère de 1.5m / niveau

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 tour

Sauvegarde : Aucune

Ce sort augmente la capacité du prêtre à garder une personne, un lieu ou un objet. Les effets du sort doivent être centrés sur une zone spécifique car elle

SORTS DE NIVEAU 6

FORBIDANCE / INTERDICTION

Portée : 30 m

Durée : Permanente

Aire d'effet : cube de 20 m d'arêtes / niveau

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 6 rounds

Sauvegarde : Spéciale

Ce sort peut être utilisé pour protéger un endroit consacré (voir GDM). Il en interdit l'accès par Téléportation, Changement de Plan ou Pénétration Éthérée. Si le prêtre le désire, l'Interdiction peut être lié à un mot de passe. Dans ce cas, l'Interdiction est levée pour les créatures le prononçant.

L'effet de l'Interdiction dépend de la différence entre l'alignement du prêtre et des créatures voulant y pénétrer sans autorisation. L'effet le plus sévère est utilisé si l'alignement diffère sur plusieurs points.

créé une frontière sphérique invisible de 3 mètres maximum de diamètre. Ce sort n'est pas mobile ; il ne peut se déplacer avec une créature vivante.

Pendant qu'il est à l'intérieur de la zone d'effet de ce sort, le prêtre (et seulement le prêtre) obtient plusieurs capacités spéciales :

Son sens visuel est magiquement augmenté. Il peut voir à travers les ténèbres normales ainsi que les créatures et les objets invisibles. Il ne peut pas voir à travers les objets solides et la portée de sa vision magique est limitée à 18 mètres.

Le prêtre n'a pas besoin de nourriture, d'eau ou de repos. Il ne ressent pas la fatigue et régénère 1 point de vie par heure passée dans le cercle. Mais, il ne se repose pas réellement et de ce fait ne peut regagner des sorts tant qu'il ne dort pas.

Il est totalement immunisé aux effets de la peur naturelle ou magique, aussi bien qu'aux sorts de sommeil et de charme.

Si le prêtre quitte le cercle, le sort est rompu. Quand le sort cesse, le prêtre doit se reposer pendant 1 tour par heure (ou fraction d'heure) passée dans le cercle. Si le prêtre est obligé d'agir (en étant attaqué par exemple), il peut se déplacer à la moitié de sa vitesse de déplacement normale, subit une pénalité de 2 à sa CA et perd tous ses bonus de combat dus à la Dextérité.

Pour lancer ce sort, le prêtre doit tracer un cercle de sigles et de runes de 3 mètres de diamètre en utilisant une encre spéciale contenant la poudre d'un saphir écrasé (valant au moins 1.000 po) et une goutte d'eau bénite. Cette opération prend 1 tour.

Alignement Identique: Aucun effet supplémentaire. S'il y a un mot de passe, les créatures ne peuvent entrer dans la zone sans l'avoir prononcé (pas de jet de sauvegarde).

Alignement Différent en fonction de la Loi et le Chaos : JS contre les Sorts pour entrer dans la zone. S'il échoue le JS, 2d6 points de dégât sont infligés. S'il y a un mot de passe, les créatures ne peuvent entrer sans le prononcer.

Alignement Différent en fonction du Bien et du Mal: JS contre les Sorts pour entrer dans la zone. S'il échoue, 4d6 points de dégât sont infligés. S'il y a un mot de passe, les créatures ne peuvent y entrer sans le prononcer. La tentative ne cause du dégât que si les créatures échouent leur jet de sauvegarde.

Une fois son JS manqué, une créature ne pourra entrer dans la zone avant que le sort ne cesse d'agir. L'Interdiction ne peut être dissipée que par un magicien ou prêtre de niveau équivalent ou plus à celui qui l'a créée. Toute créature ayant réussi son JS

se sentira mal à l'aise et tendue à l'intérieur de la zone d'interdiction.

Les éléments matériels de ce sort, en plus du symbole d'office du prêtre, sont de l'eau bénite et de rares encens d'une valeur de 1,000 pièces d'or par cube de 20 mètres d'arête à protéger. Si le prêtre désire établir un mot de passe, il en coûtera 5,000 po d'encens par cube de même dimension à protéger.

HOLD / IMMOBILISATION

Portée : 0

Durée : 1 round / niveau

Aire d'effet : 60ft long, 60deg wide arc

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 segment

Sauvegarde : Annule

This spell immobilizes its victims, causing creatures affected to stop all activity and freeze in position. The creatures affected may be allowed to talk (this often includes spellcasting) as desired by the priest, but no other actions than non magical thinking may proceed during the duration of the spell. Hold may be cast on one creature per every two levels of priest, but for every additional creature above one, all creatures to be affected save at +1. The material component for this spell is a miniature silver cage, which is not consumed in the casting.

LOVE / AMOUR

Portée : 100 yards

Durée : Permanent

Aire d'effet : 1 créature

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 9 segments

Sauvegarde : Annule

The spell will cause the target to fall in love with the caster and can only be broken by the seductress betraying or attacking the target (of course the spell can be broken by a dispel charm or limited wish). The target will stay with the seductress as long as he lives. The target will protect, honour, and love the seductress.

MASS CURE / GUERISON DE MASSE

Portée : 0

Durée : Permanent

Aire d'effet : Sphère de 10 yard de rayon / niveau

Composantes : V

Temps d'incantation : 8 segments

Sauvegarde : Annule

When this spell is cast, every creature in the area of effect (including the priest) up to one creature per level of the priest is cured for 1d8 plus half the level

of the priest points of damage. This is as per the cure light wounds spell (q.v.). The limitations on which creatures can be thus affected is as per that spell. If more creatures than can be affected are within the spell radius, preference is given to those closest to the priest. Also, if a nearby creature cannot be affected by the spell, it still counts towards the total number of possible creatures cured.

The reverse of the spell, mass hurt, does the same amount of hit points of damage to all within the spell radius. The material component for this spell is a vial of holy or unholy water that must be sprinkled into the air above the priest's head while the spell is cast.

VYWA'S VERSATILE HEALING / GUERISON

POLYVALENTE DE VYWA

Portée : 0

Durée : Permanent

Aire d'effet : 1 créature touchée

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 9 segments

Sauvegarde : Aucun

Upon casting this spell the caster gains the power to heal 1d6 points of damage for each level he has attained. He is free to divide these dice over more than one creature as he deems fit (for example, a 10th level priest could roll 4d6 to cure his own wounds, 5d6 to cure the wounds of the party's fighter, and 1d6 to heal some of the damage the party's illusionist has suffered). A priest can cure up to three creatures in a single round, as long as he is able to touch them with his two hands.

The caster retains his healing capacity (or what is left of it) as long as he does not engage into combat (melee or missile weapons) and as long as he does not cast spells other than those belonging to the healing sphere (wizard spells are not allowed either for multi classed characters). In any case, the spell will end after one day per level of the caster.

WALL OF THORNS / MUR D'EPINES

Portée : 80 mètres

Durée : 1 tour / niveau

Aire d'effet : cube de 3 mètres d'arrêtes / niveau

Composantes : V,S

Temps d'incantation : 9 segments

Sauvegarde : Aucun

Ce sort crée une barrière de buissons enchevêtrés, souples et robustes, munis d'épines acérées aussi longues qu'un doigt. Toute créature se trouvant, se forçant un chemin ou entrant ' en contact avec le

Mur d'Epines se voit infliger 8 points de dégât, plus un nombre de points égal à sa Classe d'Armure. Les CA négatives soustraient leurs valeurs des huit points infligés, mais aucun ajustement de Dextérité n'est pris en état de compte.

Toute créature prise à l'intérieur du mur lors de sa création doit se forcer un chemin pour s'en sortir. Les dégâts ci-dessus s'appliquent pour chaque tranche de trois mètres d'épaisseur du mur. Si l'on tente de trancher dans le mur, il faut au moins quatre tours pour dégager une épaisseur de 3 mètres. Les feux normaux ne peuvent affecter la barrière, mais les feux magiques la détruisent en 2 tours, créant ainsi l'effet d'un Mur de Feu (voir ce sort de 5ème niveau, Prêtre). Dans cette situation, la face froide dudit Mur de Feu est la plus proche du prêtre ayant invoqué le Mur d'Epines.

L'extrémité du Mur d'Epines apparaît à au plus 80 mètres du prêtre, à son gré. La durée du sort est d'un tour par niveau d'expérience. L'effet couvre un cube de 3 mètres d'arête par niveau du prêtre, adoptant la forme qu'il désire. Un prêtre de 14e niveau pourrait créer un mur de 6 mètres de large, de 21 mètres de long et de 3 mètres de haut, ou un mur de 3 mètres de haut et de large, mais de 42 mètres de long, bloquant ainsi un passage souterrain de cette dimension. Toute autre forme est acceptable. Il est aussi possible de créer un mur de 1.5 mètre d'épaisseur, infligeant la moitié des dégâts normaux,

SORTS DE NIVEAU 7

AVATAR

Portée : 0

Durée : Spéciale

Aire d'effet : le caster

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 5 segments

Sauvegarde : Aucune

The use of this spell brings forth very potent energies to the priest's disposal. The spell actually causes part of the priest's deity to inhabit the priest. The priest will then become an avatar of the god with one of the god's aspects.

The avatar will have the powers of a demi power and will have the priest's choice of one of the classes the deity has experience in (one of the deity's aspects). In addition to these powers, the priest still retains his own powers and abilities. If the class chosen is the same as one of the classes that the priest has, then he will have the higher of the two levels.

mais le double dans une des autres dimensions (hauteur ou longueur). Notez que les créatures ayant la capacité de traverser des zones envahies par une dense végétation ne sont pas affectées par le Mur d'Epines. Le prêtre l'ayant créée peut la faire disparaître à son gré.

YEMELAT'S ORGIASTIC FRENZY / FRENESIE

ORGIAQUE D YEMELAT

Portée : 6 pieds

Durée : Spéciale

Aire d'effet : cercle de 6 mètres de rayon

Composantes : V,M

Temps d'incantation : 6 tours

Sauvegarde : Spéciale

Yemelat, whose archbishopric is among the most coveted of all the dioceses of Lord Priapus, is most famous for his orgiastic frenzy spell, first put to shockingly great effect at a special High Council of the priests of Helm, Torm, and Tyr. This spell compels those within its range to engage in sexual activities with wild abandon with anyone else within the zone. Those within the area of effect may save versus petrification at -5 to stave off the effects, but must save again if they touch anyone or anything in the zone, until they escape the zone or until everyone falls unconscious within the zone. The material component is a peeled grape.

The priest will retain the power until the situation no longer requires it (plus a couple of rounds for mopping up), or until the avatar is killed. If the avatar is killed, the deity loses the abilities of the class for one tenth of the time that the god would normally be "dead" as if slain on his home plane.

In order to receive this spell at all, the priest must exemplify in his faith. The spell, if used, would require special sacrificing afterwards (this is the material component for the spell). Exactly when and how much depends on the god.

If the spell is used to confront another avatar or deity, then rather than having a confrontation, the deity may decide to do something else instead, such as any form of indirect help. If the deities involved are traditional enemies...

If the privilege of having this spell is misused in any way, then the offending priest will be severely punished, maybe losing the opportunity to cast this spell forever, or in a more serious transgression, losing all priest abilities forever.

The deity is not enslaved by this spell and thus does not have to answer the spell's partial summons.

If the need is there, then more than likely, the spell will be answered.

MASS MALE CHARM / CHARME DE MASSE DES MALES

Portée : 5 yards / niveau

Durée : Spéciale

Aire d'effet : Spéciale

Composantes : V

Temps d'incantation : 7 segments

Sauvegarde : Annule

This spell is similar to the mass charm of the wizard class in the Player's Handbook, but it only affects males and is only seventh level.

« Ce sort affecte les personnes ou les monstres, à la manière d'un charme-personnes ou d'un charme-monstres. Le charme de masse permet cependant de charmer un nombre de créatures dont les niveaux ou Dés de Vie combinés n'excèdent pas le double de ceux du magicien. Toutes les créatures affectées doivent se trouver à portée ou au sein d'un cube de 10 mètres d'arête.

Notez que les jets de sauvegarde des victimes ne sont pas affectés par le nombre de celles-ci. Toutefois, elles font leur JS avec une pénalité de -2 pour refléter la puissance et l'efficacité du sort. Le bonus de Sagesse contre les sorts de charme s'applique. »

LES OBJETS MAGIQUES DE LA HOURI

La houri peut utiliser les objets adaptés à toutes les classes de personnage, à l'exception des bâtons et des baguettes. Les seuls objets réservés aux Magiciens qu'elle peut utiliser sont ceux qui ont un quelconque rapport avec les sorts de Charmes.

MANUEL D'AMOUR AVANCE

Si la Houri lit ce livre, elle gagnera 1 niveau d'expérience. En revanche, toute autre personne qui le lira perdra 2d8 points de vie et subira les effets d'un Baiser d'affaiblissement.

ROUGE A LEVRES IRRESISTIBLE

Cet objet permet de lancer un Baiser d'asservissement à effet limité. La durée est le double de celle d'un sort de Paralysie (Hold person). Chaque tube de rouge contient 5 doses, qui permettent chacune 1d6 baisers.

NOTE

La Houri a 15% de chances par semaine de contracter une maladie honteuse.