

LORIVADE



Lorivade

Année : 1068

Clerc / Rodeur Niveau 12/13

Date de création : 20 décembre 1988

Race : Demi Elf Sex : Masculin Age : 195 ans Taille : 1m83 Poids : 76 kg Alignement : Loyal Bon

Dieu : DIANCECHT Talent acquis : Armurier

Couleur Peau : Blanche Couleur Yeux : Bleus Couleur Cheveux : Noirs Beauté : 14 Classe sociale : UMC

Langues : Commun Elf Gnome hobbit Gobelin
Hobgobelin Orque Gnoll
+ Toutes (Epée)

Autres : Infa 20m (Infra+Ultra 150m) - Détection portes 1/6-2/6
30% résistance Charme et Sommeil
50% de surprendre et 1/1d6 d'être surpris

<i>Force</i>						
18 <small>91</small>	19	Toucher +2	Dégâts +4	Poids 1500	Portes 1- 4	Barreaux 30%
	Garou	+3	+7	4500	7/8	50%
<i>Intelligence</i>						
14		Langues +4	Chance de connaître	Mini	Maxi	
<i>Sagesse</i>						
19		Ajust ataq magic +4	Bonus	3 2 1 1	Echec 0%	
				<i>Niv 1 Niv2 Niv3 Niv 4</i>		
<i>Dextérité</i>						
19		Ajust réaction +3	Ajust Projectiles +3	Ajust CA -4		
<i>Constitution</i>						
17	18	Ajust Vie +4	Choc méta 99%	Résurrection 100%	Nb résuc	
<i>Charisme</i>						
7		Nb Suivants 3	Ajustement Loyauté -10%	Ajust. Réaction -5%		

Classe d'Armure :

Jets de Protection :

Armure Portée Maille Végétale CA **2** (CA Naturelle de 5)

Bouclier Buckler +3 Bonus **-4**

Autres Bottes de Speed Bonus **-2**

Ajustement dextérité **-4**

CA de Dos 2 (0 vs mal) CA Optimale **-8** (-10 vs mal)

Paralyse / Poison / Mort magique **5**

Pétrification / Polymorphose **6**

Baguettes et Batons magiques **7**

Souffles **5**

Sortilèges **8**

Vitesse de Déplacement **24"**

Bonus Sag. **+4** Dext **+2** Bouclier **+3**
Poison **+2** ou **20%** (Voir Broche)

Armes :

Toucher AC 0 **8**

Attaques **2**

Armes	Bonus Toucher		Dommages		Bonus Dégâts	
	Force	Magie	P / M	Gde	Force	Magie
Batarde	+2	+4	2-8	2-16	+4	+4
Dague	+2	+4	1-4	1-3	+4	+4

+ de rodeurs / Epée tueuse de géants

Points de Vie
107
XP Clerc
1 091 189
XP Rodeur
1 335 722

Objets Magiques

Objet	Charges	Localisation	Observations
Bouclier of anything +3		Bras Gauche	Normalement en buckler +3
Batarde +4 de SELEEM ABIRDA		Ceinture	Libre Action - Detect Lie 1 / jour - Langue at Will - Charme monstre 1 / semaine - Indestructible, reconstruite au levé du soleil - Tueuse de géants (Maille)
Dague +4		Ceinture	
Pistolet blaster	8	Ceinture	Touché AC10 / 5-30 Dmge + jp pétrification
Sac pliant de Kwalish		Cheval	Kwaliplane- Parachute-Kayak 2/3 places- Tente- Malle (Trou Port.100 Litres)-Appareil de Kwalish
Cotte de Maille végétale		Corps	Cote +4 (AC2) considérée comme métal dur - Pas de bruit - Pas de poids - Pouvoir de CAPE ELFIQUE - 90% invisibilité animaux (vue bruit odeur) - Polymorph animal des forêts (3 tours, 3seg, 2x par jour) - Infravision et ultravision 150m - Lentille d'aigle - Toute épée tueuse de géant
Baton de soin		Dos	3d6 8 fois jour
Sac de Contenance		Dos	
Anneau de Bélier	27	Main Droite	
Anneau retour de sorts		Main Gauche	
Bottes de Speed		Pieds	
Cube résistance au froid		Poche	Voir DMG page 139
Perle de Odin		Poche	Sauve la Vie 1fois/an - Appel à l'aide ODIN (10% - 1 seule fois) - Vieillesse ralentie à 50 % - Détruit si qq un d'autre la touche - Rematérialisée si détruite - Capacités du COLLIER D'ADAPTATION
Disques de puissance x3	2 x 10	Poche	Pour pistolets blaster...
Broche de Vigueur		Poitrine	+2 vs poison, 20% résistance si pas de sauvegarde, +1 en constitution
Icône de Ravenloft		Poitrine	+4 Vade retro - Restauration 1 fois / an - Soins 3d6+3 1 fois / jour
Chapelet de prière		Poitrine	
Encens méditation	14	Sac Contenance	
Lanterne de vie		Sac Contenance	

Anneau de Bélier :

Le porteur est capable de provoquer l'anneau pour lui donner une force de bélier qui se manifeste par une forme vaguement discernable qui ressemble à la tête d'un bélier (ou de chèvre).

Cette force frappe sa cible pour 1-6 points de dégâts si 1 charge est dépensée, 2-12 points si 2 charges sont utilisées ou 3-18 points si 3 charges (le maximum) sont utilisées.

L'anneau est très utile par exemple pour frapper les opposants sur des échelles ou sur les corniches. La force du coup est considérable et si la victime ne parvient pas à sauvegarder contre les sorts elle est frappée à terre (?) La portée de ce pouvoir est de 3 ". Ajustement à la sauvegarde :

- Plus petit que taille humaine :-1.
- Plus grand que taille humaine : +2.
- Force de moins de 12 : -1
- Force de 18-20 : +3
- Force de plus de 20 : +6
- 4 jambes ou plus : +4
- Poids supérieur à 500 kg : +2.
- 2 charges dépensées : -1
- 3 charges dépensées :-3

En plus de son mode d'attaque, l'anneau du bélier a également le pouvoir de défoncer les portes comme si une personne de 18/00 en force le faisait, 19 en force pour 2 charges et 20 pour trois charges. Les portes fermées magiquement peuvent être ouvertes de cette manière.

Les objets magiques frappés par la force du bélier doivent sauvegarde vs crushing blow si 3 charges sont utilisées, sinon, la force n'aura pas d'effet sur eux,

Potions (Sac de Contenance)

Force de Géant du Feu
Escalade Eau pure
Contrôle Dragons Verts
Eau Bénite : 5 litres
Diminution
Guérison
Elixir de Vie Elixir de santé
Soin (3d4 +15)
Super Héroïsme
Soin 5x la constitution : 3x

Possessions (Sac de Contenance)

16 180 PO
301 624 PO **Chez moi**
Briquet Tente cordée (30m) Lanterne Bourse
Huile Torche Grappin Ration (2 semaines)
Couverture Flasque huile Miroir
Bouteille Bourbon (x6) + 1 repas copieux
Symbole Croix Chêne/Guy **Sur moi**
4 x Lembas – Une peau de Yéti

Parchemins (Sac de Contenance)

16ème
Cantique Résurrection
Soins Ultime Rappel à la Vie x2
Find Traps Guérison x2
Prière Restauration
Speak with plants Spell immunities

Protection VS Electricité
Protection contre la magie

12ème
Création campement x3
Sieste x3
Force du Champion x2
Contre Poison x4
Ralentissement du Poison x4
Guérison x 8
Exorcisme x 1
Festin des héros x 2

Autres

A passé une année comme garçon de ferme pour Snowl.

3 pétales de guérison à préparer comme du thé puis boire quand c'est chaud après infusion

1 graine de restauration

Protection contre le mal

Comme si je lançais le sort
Seulement sur moi-même
At. Will – Peut être lancé au combat
2 segments pour caster – Concentration seulement

Résurrection 1 fois / semaine

Immunité (Sagesse)

Cause fear, Charm person, Command,
Friends, Hypnotism

Signes Particuliers

Connaît les Rouilleurs
Connaît Kwalish
A vu les Dieux: Râ, Thor, Loki, Freya (a vu sa beauté), Odin (a conversé avec)
A vu Chauron et son navire sur le Styx
A vu un Fantôme
A marché sur la Lune
A combattu Vecna et a ressuscité face à elle au combat
A lu le Livre de l'exaltation Suprême
Commerce des régimes de dattes (1 datte = 1 repas) avec le sheck, « Kaldun Bin Anif »

+ de Rodeur

+1 dégât/niv sur goblours, ettins, géant, gnoll,
gobelin, hobgobelin, kobold, ogre, ogre mage
orque, troll.
100% de suivre les traces de base (Acqui avec le peuple des lions).

Epée tueuse de géant

4-32 dommages sur géants

Vol

Capacité naturelle - 2 segments – 1 fois/Jour
Comme si je lançais le sort à mon niveau

Principales capacités (Résumé) :

Langue	Epée	At. Will
Protection contre le mal	Capacité	At. Will
Libre action	Epée	At. Will
Air walk	Cheval	At. Will
Water walk	Cheval	At. Will
90% invisibilité aux animaux	Cotte de maille	At. Will
Lentilles d'aigle	Cotte de maille	At. Will
Collier d'adaptation	Perle	At. Will
Résistance au froid	Lynx	En permanence
Clairaudience/Clairvoyance	Lynx	En permanence
Blaster	Pistolet et fusil	Tant qu'il y a des charges
Soins 3d6	Bâton	8 fois par jour
Polymorph animal des forêts	Cotte de maille	2 fois par jour
Soins 3d6	Icône	1 fois par jour
Détection du mensonge	Epée	1 fois par jour
Vol	Capacité	1 fois par jour
Charme Monstre	Epée	1 fois par semaine
Résurrection	Capacité	1 fois par semaine
Restauration	Icône	1 fois par an
Vie sauvée	Perle	1 fois par an
Appeler Odin (10%)	Perle	1 fois
Guérison 1 pv/tour	Lanterne	At. Will
Succor	Capacité	1 fois par semaine

Chapelet de prière (Chaque perle une fois par jour):

- Perle d'Expiation.
- Perle de Bénédiction.
- Perle de Soins (Guérison des maladies)
- Perle de Karma: Lancer les sorts 4 niveaux au-dessus.
- Perle d'Invocation: 90% d'appeler la divinité.
- Perle de Marche des Vents.

Elémentaire d'eau (1/jour):

- Elémentaire d'eau ayant un nb de dés de vie équivalents au Niveau de Ranger
- Il faut une quantité d'eau = à 100L / Dé de vie pour l'invoquer
- Ex: Pour invoquer un Elémentaire de 15DV, il faut être minimum Niv15 et lancer le sort avec un minimum de 1500L d'eau.

Sorts de Niveau 1 (9)

Soins Mineurs (4)
Bénédictio
Endure heat (1)
Endure cold
Soleil Ardent (1)

Lumière (1)
Capture de pensée
Création d'eau (1)
Invisibilité animaux
Vénération

Bonne Fortune (1)
Connaissance de la direction
Gardien Sacré
Invisibilité Undead
Darkness

Sorts de Magicien (x2)

Escalade d'araignée
Chute de plume (1)
Projectile Magique (1)
Invocation élémentaire d'eau (1/jour)

Sorts de druide (x2)

Enchevêtrement (1)
Détection de la Magie (1)
Aura Féérique

Sorts de Niveau 2 (7)

Perception Alignements
Paralyse (1)
Find Trap (1)
Résistance au feu (2)
Silence (2)
Slow Poison

Allégement
Résistance au Froid
Coffre vélocé
Musique des sphères
Poing aqueux
Sieste

Altération du temps
Aura de bien être
Moment Propice
Veille surnaturelle
Résistance acide et corrosion (1)

Sorts de druide (x1)

Métal Brulant (1)
Peau d'écorce

Sorts de Niveau 3 (6)

Death Door (1)
Cure Disease
Localisation Objets
Dispel Magic (3)
Désenvoutement
Lumière Eternelle (1)

Choix du futur
Détection des esprits
Forme éthérée
Main secourable
Prémonition infailible

Création d'un campement
Détection extra dimensionnelle
Invocation esprit animalier
Marche sur les eaux
Protection vs le plan négatif (1)

Sorts de Niveau 4 (4)

Exorcisme
Protection mal 3m
Soins Majeurs
Contrôle de la température
Rappel à la vie

Bâton à serpent
Contre poison
Ancre dimensionnelle (1)
Dimensional Folding (2)
Divination

Abaissement des eaux
Libre action
Bassin divinatoire
Solipsisme (1)

(x) : Choix de sort type

Sorts de Niveau 5 (2)

Changement de Plan

Rappel à la vie

Autre temps

Production de glace

Fléau d'insectes

Vision réelle (1)

Bénitier magique

Viellissement d'objet

Pilier de Feu (1)

Autorisation préalable

Force du Champion

Communion

Sorts de Niveau 6 (2)

Barrière de lames

Rappel (1)

Guérison

Orientation (1)

(x) : Choix de sort type

Lanterne de vie

Cet objet en acier lustré est décoré avec simplicité. Une fois par jour, elle peut tre allumée pendant 8h. Toute créature dans un rayon de 6m est alors soigné à raison de 1pv/t.

Ce pouvoir de soin fonctionne de maniere tres similaire a une regeneration, mais uniquement sur les etres vivants.

Elle permet aussi de gagner un point de moral apres la premiere heure.



La ferme de Snowl

La ferme est gérée comme une communauté partagée dans laquelle chacun fait sa part et tout le monde s'entre-aide. Tout est l'affaire de chacun, les oisifs n'y ont pas place.



En plus du corps de ferme, on trouve un enclos à moutons, une porcherie, une écurie, un poulailler et un pigeonnier. Ces enclos sont protégés par magie de sorte que personne d'autre que le fermier (et ses acolytes) ne puisse y rentrer (renard, nuisible).

Un an au service de Snowl (en 1067)

Après avoir demandé l'aide de Snowl pour sauver un ranger d'une mort certaine, le seigneur Lorivade doit une année de service dans la ferme du Mahatma, sur le continent d'Alphatia.

Le service sera récompensé pour cette année d'humilité et d'apprentissage.

Sir Lorivade, main du Roy d'Hathor, ayant bien évidemment des obligations comme seigneur et comme main, sera autorisé à retourner en Hathor à sa guise afin de régler les plus gros problèmes. Lorivade prendra soin de déléguer la plupart des sujets qui ne nécessitent pas ses décisions personnelles, afin qu'il puisse participer aux tâches de la ferme, à son tour.

Le Marche Monde permettra à Lorivade d'aller où il le souhaite pour ses obligations depuis la ferme.

Lorivade sera hébergé comme tous les prêtres de Lakshmi, sans faveur particulière, comme Snowl d'ailleurs. Le confort est tout à fait acceptable !!

Les repas sont tous végétariens et aucune exception n'est tolérée à la ferme. L'alcool est présent, mais l'abus est fortement déconseillé, et quelque fois réprimandé.

Pour les besoins de recueillement de Lorivade à son dieu, une zone lui est réservée afin qu'il puisse pratiquer sa dévotion sans être dérangé, et sans déranger les adeptes de Lakshmi.

Les taches récurrentes que Lorivade devra respecter sont les suivantes :

- ✓ Participer quotidiennement à l'entretien de la ferme, notamment du potager, seule source d'alimentation des prêtres, en dehors des produits achetés sur les marchés avoisinants,
- ✓ Participer quotidiennement à l'élaboration des plats de chaque repas qu'il partage,
- ✓ Aller vendre, à son tour, les produits, non consommés à la ferme, dans les villages avoisinants, notamment les volailles et les cochons,
- ✓ Aller faire les courses, à son tour, dans les villages voisins,
- ✓ Vendre les produits de la ferme à chaque personne qui vient acheter les produits disponibles,
- ✓ Participer, à son tour, avec d'autres adeptes, les tournées dans les villages pour dispenser des soins,
- ✓ Nourrir, à son tour, les cochons, les poules, les chevaux, les pigeons et les moutons,
- ✓ Sortir, à son tour, les moutons pour les mener aux pâturages avoisinants, et les surveiller jusqu'au soir pour les ramener à la bergerie,
- ✓ S'occuper, à son tour, du cheval mis à sa disposition pour ses besoins dans la ferme,
- ✓ Nettoyer, à son tour, et avec d'autres prêtres, la bergerie et la porcherie,
- ✓ Récolter, à son tour, les œufs du poulailler, et les remettre à la cuisine,
- ✓ Nettoyer le pigeonnier une fois par an avec tout le monde,
- ✓ Nourrir, à son tour, les pigeons et récupérer les messages en retour des envois de Snowl,

LORIVADE, LYNX GAROU

Sous forme Humaine :

Dex : 19

CA Naturelle : 5

Ambidextrie : Ajoute 1 Att /R de la main gauche avec les bonus de force

Clairaudience / Clairvoyance permanents

Résistance au froid permanente

Armure tolérée : Cuir

Sous forme de Garou :

For : 19

Ne peut être touché que par des armes en argent ou +1

Combat avec armes : comme sous forme humaine

Combat à mains nues (Griffes) : 2 Att / R (1 par pattes avant) pour 1d6 dég + Bonus de Force chacune.

Si les 2 Attaques touchent :

- Soit on ajoute 2 Attaques supplémentaires de griffures avec les pattes arrière pour 1d8 dég + Bonus de Force chacune
- Soit on tente une Morsure pour 1d12 supplémentaire et l'adversaire doit sauver contre le poison pour ne pas être infecté par la Lycanthropie. L'envie de mordre est irrépressible.

Sous forme de Lynx :

For : 18⁰⁰

Dex : 20

CA Naturelle : 2

Déplacement silencieux : +60%

Chance de surprendre : 5/6

Combat à mains nues (Griffes) : 2 Att / R (1 par pattes avant) pour 1d6 dég + Bonus de Force chacune.

Si les 2 Attaques touchent :

- Soit on ajoute 2 Attaques supplémentaires de griffures avec les pattes arrière pour 1d8 dég + Bonus de Force chacune
- Soit on tente une Morsure pour 1d8 supplémentaire. Sur un score de 18-19-20, l'adversaire est saisi à la gorge : Chaque R, suivant, il doit tenter de se dégager sous peine de prendre 2d8 cumulatifs supplémentaires (2d8 au 1^{er} R, 4d8 au 2^{ème} R, etc. ...). Pour se dégager, les 2 adversaires confrontent leur force : 1D10 + Force, le plus élevé remporte le duel. Une force exceptionnelle ajoute +1 par tranche de 50% Cette attaque ne peut être tentée sur une grande taille.

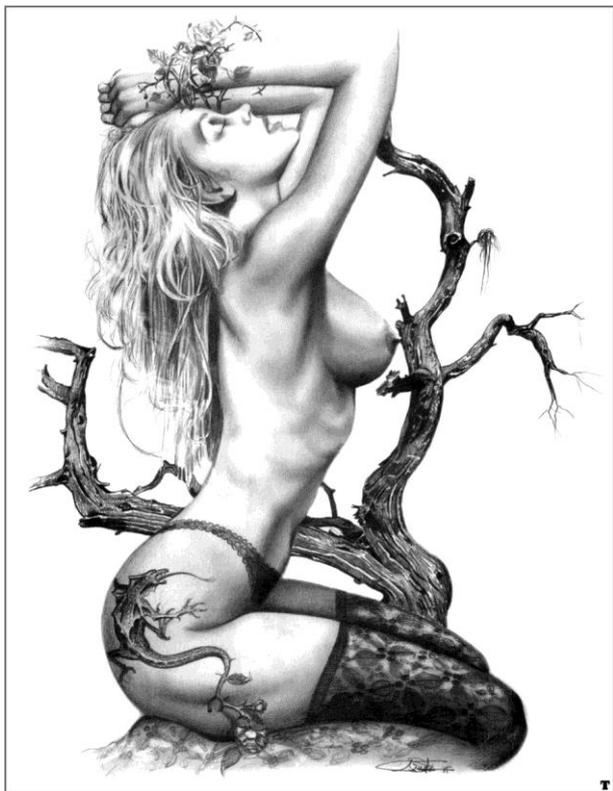
Transformations (5 segments)

Changement de forme à volonté (Humain/Garou/Lynx) dans n'importe quelles conditions en 5 segments sans pouvoir faire autre chose que de se déplacer. Deux restrictions pour reprendre forme humaine :

- Lorsque je combats sous forme de Garou, l'envie de mordre reste irrépressible : 50% de chance de contrôler mon envie de mordre si je veux pouvoir changer de forme à nouveau. En revanche si l'envie de mordre est assouvie ne serait-ce qu'une seule fois dans le combat, je peux me retransformer.
- 50% de chances de me transformer involontairement en Garou sous les rayons de la pleine lune.

La lycanthropie est une maladie et **non de la magie**. Fonctionne là où la magie ne fonctionne pas.





ARANTZA

Habite dans la forêt au nord de ma Baronnie non loin de la Chambre des Ents et de chez MITRID le Guerrier/Druide.

Hercules – Cheval Frison des écuries de Sir Dunaway

Robe noire - 50 PV – TACO 15 - AC 2 -5+5 HD – Int 7 – Att 3 – Dmg 1-6/1-6/1-3 – TACO 15 – JP 11/12/13/13/14 – Déplacement 24” – Loyauté 100%.

Il ne se laissera monter par personne d'autre sans la présence de son cavalier. Il peut être renvoyé et rappelé at. Will sur le plan de l'Élysée.

Il doit y rester un minimum de 2 heures et un maximum de 3 jours. Au-delà, il commence de dépérir de ne pas voir son cavalier. Il meurt au bout de 8 jours. Il est complètement guéri après 8 heures passées sur le plan.

S'il meurt, il disparaît sur le plan de l'Élysée et revient au bout de 48 heures.

Capacités : Air Walk et Water Walk non dispelables.



OBJETS CHEZ MOI

<i>Amulette Anti Détection</i>	
<i>Anneau +2</i>	
<i>Anneau de Mind Schilding</i>	
<i>Anneau de chaleur</i>	
<i>Anneau d'invocation de Djinn</i>	<i>5 Charges</i>
<i>Appareil de Kwalish</i>	
<i>Arc Long elfique composé +3</i>	
<i>Armure de puissance motorisée</i>	
<i>Batonnet de tempêtes de Glace</i>	<i>60 charges</i>
<i>Batonnet merveilleux</i>	<i>25 charges</i>
<i>Batonnet de détection des pièges et des portes secrètes</i>	
<i>Bouclier +1</i>	
<i>Bouclier +2</i>	
<i>Cape +2</i>	
<i>Catana d'apparat</i>	
<i>Ceinture élémentaire de l'eau</i>	<i>Respiration aquatique - Parle sous l'eau à 3m</i>
<i>Combinaison de plongée</i>	
<i>Cotte de maille +1 elfique</i>	
<i>Cotte de maille +3</i>	
<i>Couteau +1</i>	
<i>Cruche alchimie</i>	
<i>Cuir clouté +4</i>	
<i>Dague +3</i>	
<i>Disques de puissance x4</i>	<i>10 charges chacun pour pistolet, armure...</i>
<i>Epée Batarde +2 Tueuse de Géant</i>	<i>+3 Géant, Ettin, Ogre, Titan - x2 Dmg</i>
<i>Epée Batarde dansante</i>	
<i>Epée longue vampirique +2</i>	
<i>Fétiche +2 vs poison</i>	
<i>Fléau +1</i>	
<i>Fléchette +2</i>	<i>18</i>
<i>Full Plate +2</i>	
<i>Fusil blaster</i>	
<i>Gantelets de force d'ogre</i>	
<i>Graines Arbres 250 m haut - 10m par an</i>	<i>Arbres plantés dans ma propriété forestière en 1042</i>
<i>Grenades incendiaire x4, sommeil x4, paralysie x4</i>	
<i>Kwali traducteur</i>	
<i>Kwali-Kayak</i>	
<i>Lunette Astronomique</i>	<i>16 charges - Lancer un sort sans l'enlever de la mémoire - 1d10 pv par niv de sort - Fonctionne ou la magie ne fonctionne pas</i>
<i>Main de Tatsokai</i>	
<i>Parure de Dao</i>	
<i>Pierre ionique +1 sagesse</i>	
<i>Pistolet laser</i>	
<i>Pistolet paralysie</i>	
<i>Schuriken +1</i>	<i>4</i>
<i>Talisman de pure sainteté</i>	<i>5 Charges</i>
<i>Trident +3 du plan élémentaire de l'eau</i>	

Armure de puissance motorisée

La classe d'armure: 0 - Move: 6" - Force Shield: 50 points de vie des dommages avant de s'éteindre, restauré à 1 point par tour - Points de vie de l'armure: 50 - Puissance: 18/00 - anti-gravité - Armement: Pistolet laser intégré dans le bras droit de l'armure sur le haut de la main ; mêmes caractéristiques que pistolet laser.

Powered armure est complètement étanche et résiste au vide ou une pression égale à 1.000 pieds d'eau. Le système fournit de l'air pendant 8 heures d'utilisation continue et se recharge de 1 heure par heure de non-utilisation. Aucun gaz ou de contaminants viraux peuvent entrer dedans.

Lorsque le champ de force est à 0 (cf table de gestion des points de force du champ), les dommages sont ensuite subis par l'armure elle-même (l'armure reçoit les dommages normaux à la place du pj).

Lorsque l'armure atteint 0, elle devient non-fonctionnelle (AC10) et les dommages subis au-delà de ce point sont attribués à la personne à l'intérieur.

L'armure s'autorépare à raison de 1pv/jour sauf si elle est descendue à 0. Dans ce cas elle nécessite un passage à l'atelier. Le système anti-gravité dans l'armure permet à l'utilisateur d'être en apesanteur et de flotter vers le haut ou vers le bas à 2" par round. Le porteur peut transporter jusqu'à 500 livres supplémentaires de poids. L'anti-gravité sera fonctionnelle pour 6 tours, (3 si poids supplémentaires) de fonctionnement continu. Pour chaque tour de fonctionnement, elle doit se recharger 1 tour. Quand le pouvoir est tombé à 1 tour de fonctionnement la combinaison délivre un son « ping » de basse, et un panneau orange s'allume; les ping se reproduisent à chaque round par la suite, et la lumière du panneau clignote au cours du dernier round de fonctionnement avant la panne de courant.

Powered armure intègre les équipements d'analyse atmosphérique sur un panneau de lecture au-dessus du champ de vision, et intègre un traducteurs de langue.

L'audition dans l'armure est de 200% celle d'un homme normal, et des capteurs infrarouges visuels permettent une infravision à 12'. La combinaison projete un écran antichaleur de façon à rendre le porteur à 90% indétectable par infavision. Le porteur de la combinaison ne devient pas fatigué comme d'habitude.

Le fonctionnement de l'armure est possible pendant une période de 100 heures avant recharge. Chaque utilisation consomme au minimum 1 heure. Powered armure n'utilise pas de disques de puissance et est seulement rechargeable et réparable dans des terminaux spécialisés. Aucun n'existent sur cette partie du navire !!!

Table champ de force :

- Armes = 1 pv / attaque ; 2 pv / attaque si magique.
- Needler = 3 pv.
- Blaster = 4 pv.
- Laser = 6 pv.
- Sorts faibles = 2 pv.
- Sorts normaux = 4 pv.
- Sorts à zone d'effet = 1pv/dé.
- Sorts très puissants = 8 pv (ex: désintégration).
- Sorts à projectile = 1 pv par projectile (ex: projectile magique).

rq : l'armure n'est pas cummulable avec des protection magiques type ring, cape...

Combinaison de plongée

La classe d'armure: 7 - Move: 6" (12" pour 6 rounds pendant les jets de gaz) - Power Disc Drain: 1 charge / tour.

Il s'agit d'un ensemble de matériel de plongée sous-marine, avec une combinaison et un appareil respiratoire dans la plaque de la poitrine avec un dispositif de propulsion installé dans le sac à dos. L'appareil respiratoire est un recycleur attaché au casque par les tubes. Il est activé en appuyant sur le bouton droit du devant de la boîte et s'arrête en appuyant sur le bouton gauche. La façade de ce boîtier à 2 berceaux pour deux disques de puissance. L'appareil de respiration fonctionnera pour 9 tours et puis un bourdonnement se fait entendre à indiquer que 3 tours de temps restant avant recharge. Le dispositif de propulsion est exploité par la détente levier vers la gauche des boutons de la boîte. Il s'agit d'un jet de gaz qui propulse le porteur sous l'eau à 12' pour 6 rounds avant de devenir inutile. S'il est utilisé sur la surface, il provoquera un saut incontrôlable. Le dispositif peut être coupée après un round de saut, puis rallumé. Il ne peut pas être rechargée. Les palmes sont indépendantes du reste de la combinaison. Dans l'eau, ils vont réagir aux mouvements du nageur et se redimensionner en nageoires de 8" de large. Le costume peut être utilisé comme un masque à gaz quand l'appareil de respiration fonctionne car il rend le porteur imperméable aux gaz.

Fusil blaster

Portée: S = 5", M = 10", L = 15" - Zone d'effet: 1" faisceau ou spécial - Disc Power: 2/use - - Cadence de tir: 1/round - Dommage: spécial - jp pétrification - Pour sélectionner la cible il faut réussir un touché AC10.

BLACK - disruption faisceau paramètre utilisable pour une portée maximale. Ce faisceau fera vaporiser le métal quand il touche. Le faisceau affecte jusqu'à six pieds cubes de matériau. Si un individu est la cible dmg=5-30 + jp vs stonned 1-4 round.

WHITE - faisceau de chaleur efficaces pour la mise à moyenne portée. Vague de chaleur balaie dans un faisceau de 4' dmg= 5-20 points de dégâts ou 1/2 + jp 1-6 points de force pour 1-6 tours en raison de l'épuisement par la chaleur.

RED - flamme seulement à courte portée. Plan horizontal sur une zone triangulaire de 5" (Courte portée d'arme). dmg= 4-24 jp 1/2.

Pistolet blaster

Portée : S = 3 ", M = 6", L = 9 "- Zone d'effet : 1 " - Faisceau Disc Power: 1/use - Cadence de tir: 2/round -Dommages: 5-30 points de vie -jp pétrification: 1 / 2 - Pour sélectionner la cible il faut réussir un touché AC10

Pistolet laser

Portée : S = 4 ", M = 8", L = 12 "- Zone d'effet : mince faisceau - Disc Power : 1/use - Cadence de tir: 2/round - créature Dommages: jp pétrification si raté = 2-16 points de vie +10 % découpe membre - Pour sélectionner la cible il faut réussir un touché AC10.

Un jet de sauvegarde doit être fait contre la pétrification pour chaque tir qui touche = de 10% de détruire un membre : 1 tête = (mort !), ou d'avant-2-3/arm membres (Rendant inutilisable jusqu'à guérison), 4-8 = jambe ou élément arrière (aussi rendant inutilisable jusqu'à guérison).

Pistolet paralysie

Portée : S = 2 ", M = 4", L = 6 "- Zone d'effet : 6 "cône de long, 3 de diamètre de base"- Disc Power: 1/use - Cadence de tir: 1/round - Dommage : jp paralysie totale ou ralenti le mouvement.

La Paralysie dure 3 tours à courte distance, 2 tours à moyenne portée et de 1 tour à long terme. Un jp réussi = ralenti 2-12 rounds à courte distance ; 1-6 rounds à moyenne distance et 1-4 round à longue distance.

Grenades incendiaires ; sommeil et toxique (3 de chaque) :

Porté : 3 m par point de force - Zone d'effet : diamètre de 10' - Cadence : 1/round - Save : spécial

INCENDIAIRE Toutes les créatures dans le rayon du souffle prennent 2-12 hp sans jp, et tous les matériaux dans la zone qui sont inflammables prennent feu. Le round suivant plus 1-3 rounds, chaque créature initialement dans l'explosion subie 1-6 points de dégâts de combustion de résidus chimiques

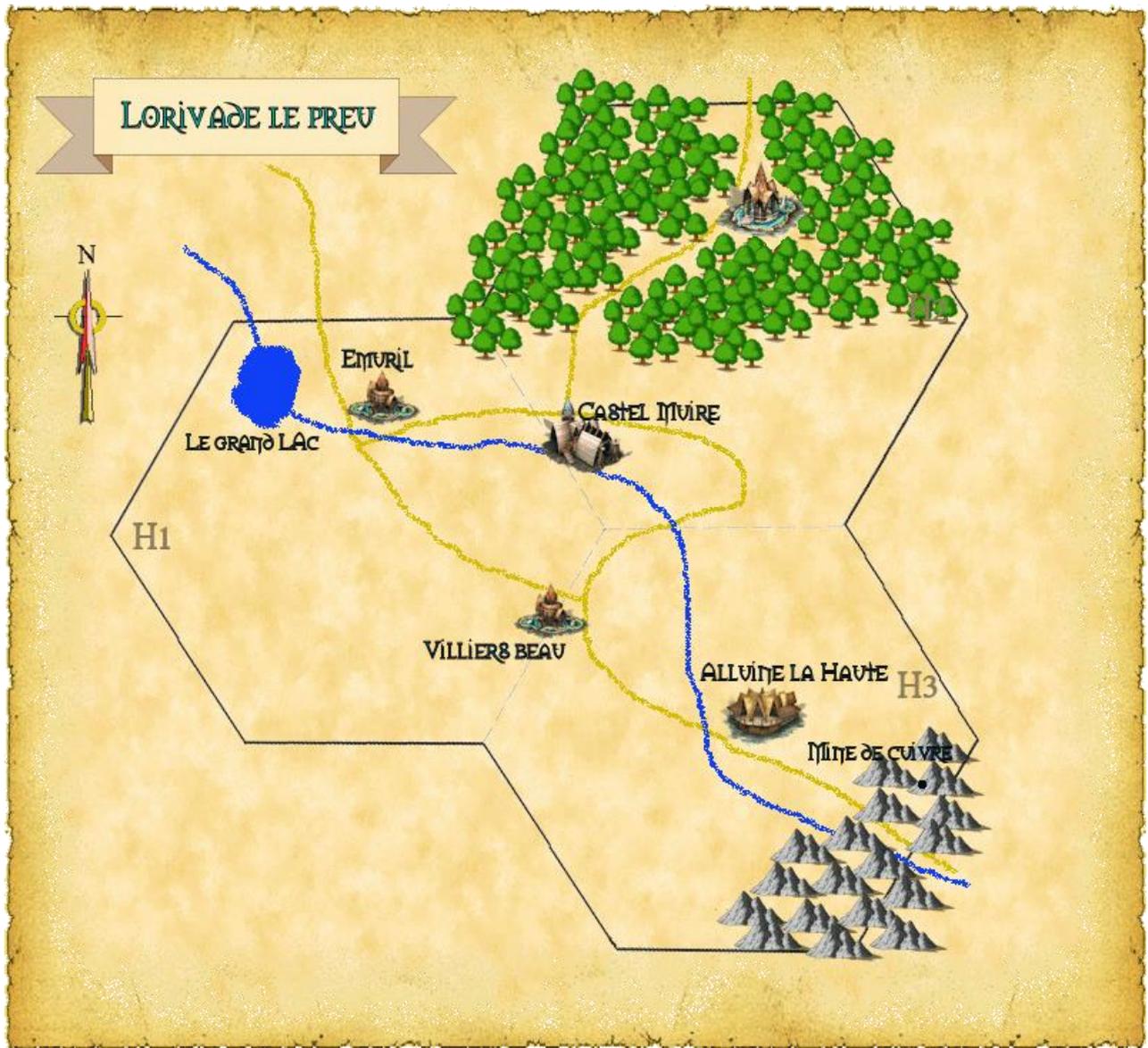
GAZ SLEEP Toutes les créatures respirant l'air dans la zone de 10' de diamètre doivent se sauver contre le poison ou tomber dans un sommeil comateux durant 2-5 tours.

Ceux qui ont réussi leur jp doivent faire une 2eme sauvegarde même si ils ne sont plus dans la zone d'effet sur le round suivant.

GAZ TOXIQUE outes les créatures respirant l'air dans la zone de 10' de diamètre doivent se sauver contre le poison ou un mourir. Jp réussi = nausées et incapable de s'engager dans un combat pour 1-6 rounds. Le nuage de vapeurs toxiques persistera pendant 6 rounds dans une zone de stagnation, mais dans les zones ventilées, il sera passé en 2 rounds. Dans les situations de vent il ne durera que un rounds. La grenade ne peut pas être utilisé efficacement dans des situations très venteux.

Parure de DAO :

½ ration en eau par jour / Marche dans le sable sans fatigue / Transformation en sable (1 tour/niveau) 1 fois par jour



Baronnie de LORIVADE

Hexagone 1

Emuril (100 H)

Agriculture 2000
Pêche 1000
Élevage 600
Commerce 5000

Hexagone 2

Castel Muire (2000 H)

Agriculture 2000
Pêche 1000
Élevage 1200
Commerce 5000
Forêt 200
Construction de maisons 750
Viticulture 500

Hexagone 3

Alluine la Haute (3000 H)
Villiers Beau (300 H)

Agriculture 1500
Pêche 2000
Élevage 1200
Commerce 5000
Armes de Guerre 2000
Constructions navales 1000
Mine de Cuivre 2000
Alimentation Exotique 300
Banque 1000

Total ressources annuelles : 35 250 PO entièrement réinvesties pour la bonne marche de la baronnie.

SORTILÈGES

Sorts du Premier Niveau

Bonne fortune

Portée: 20 m

Composantes: V, S, M

Durée: 2 rounds/ niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde: Aucun

Bonne fortune confère de la chance à une créature engagée dans un combat. Son adversaire peut ainsi glisser au plus mauvais moment, à moins que le bénéficiaire du sort ne remarque le soldat cherchant à le contourner ou encore que sa parade, bien que ratée, ne désarme son ennemi. Plus le prêtre est puissant, plus l'aide prodiguée est importante. Le bonus conféré est égal à +1 tous les 3 niveaux du prêtre (+2 au 4e niveau, +3 au 7e, etc., jusqu'à un maximum de +5 au 13e niveau). L'assistance reçue varie à chaque round et est déterminée par le jet de 1d6.

1d6	Effet
1	Rien ne se passe
2	Meilleure défense (le bonus est soustrait de la CA de la créature)
3	Veine de pendu (bonus aux jets de sauvegarde)
4	Précision diabolique (bonus à l'attaque)
5	Force de géant (bonus aux dégâts)
6	Ouverture (une attaque supplémentaire, le bonus étant appliqué, au choix, au jet d'attaque ou aux dégâts).

Si le personnage n'effectue pas le jet de dés favorisé au cours du round, le sort ne lui est d'aucune utilité. Par exemple, s'il bénéficie d'un bonus à tous ses jets de sauvegarde au cours d'un round où il ne lui faut en jeter aucun, bonne fortune ne lui sert à rien. Mais, le round suivant, il est bien évidemment possible que le sort lui soit plus utile. Notez toutefois que, sur un 1 au d6, l'enchantement est sans effet pendant le round en cours. Telle est la nature du chaos.

Capture de pensée

Portée : 0

Éléments : V, S

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 10 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

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

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

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

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

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

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

Connaissance de la direction

Portée : 0

Éléments : V, S, M

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Connaissance de la direction permet au prêtre de connaître instantanément la direction du nord. Le sort est efficace dans n'importe quel environnement, que ce soit sous l'eau, sous terre ou dans l'obscurité (y compris les ténèbres magiques).

Création d'Eau / Destruction d'Eau

Portée : 30 mètres **Éléments:** V, S, M

Durée: Permanente

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'Effet : maximum de 1 mètre cubique

Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsque le prêtre invoque ce sort, il peut créer un maximum de seize litres d'eau par niveau d'expérience qu'il possède (un prêtre de niveau 2 crée jusqu'à 32 litres d'eau, un prêtre de niveau 3 jusqu'à 48, etc.). L'eau est propre et potable comme de l'eau de pluie. Il est possible de la dissiper lors du round qui suit sa création, après quoi la magie s'en détache, ne laissant qu'un liquide normal pouvant être bu, répandu, évaporé, etc. L'inverse de ce sort, Destruction d'Eau, fait disparaître totalement (sans production de vapeur, de brume, de brouillard ou de condensation) une quantité d'eau équivalente. Il est possible de créer ou de détruire de l'eau dans une zone allant du minimum requis pour contenir le liquide jusqu'à 1 mètre cubique.

Le sort requiert au moins une goutte d'eau pour la création et une pincée de poussière pour la destruction.

Notez qu'on ne peut ni créer, ni détruire de l'eau au sein d'une créature. L'eau pèse 1 kilo par litre et 30 décimètres cubiques d'eau représente environ 30 kilos.

Gardien sacré

Portée : toucher

Éléments : V, S, M

Durée : 1 jour/niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : créature touchée

Jet de sauvegarde : aucun

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

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

Invisibilité aux Animaux

Portée: Toucher

Éléments: S, M

Durée: 1 tour + 1 round/niveau

Temps d'Incantation: 4

Zone d'Effet: 1 créature touchée/niveau

Jet de Sauvegarde: Aucun

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

Invisibilité aux Morts-Vivants

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: 6 rounds

Temps d'incantation: 4

Zone d'Effet: Créature touchée

Jet de Sauvegarde: Spécial

Les morts-vivants affectés perdent la trace de la créature protégée et l'ignorent pendant toute la durée du sort. Ceux qui ne possèdent que 4 Dés de Vie ou moins sont affectés automatiquement, mais les autres bénéficient d'un; et de sauvegarde contre les Sorts pour éviter l'effet. Notez qu'un prêtre protégé par le sort ne peut repousser les morts-vivants affectés. L'invisibilité prend fin immédiatement si son bénéficiaire attaque. Il lui est en revanche possible de lancer des sorts tels que Soins des Blessures Légères, Augure ou Cantique en demeurant invisible.

Soleil ardent

Portée: 40 m

Composantes: V, S

Durée: Instantanée

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: Annule

Ce sort fait apparaître un rayon de lumière brûlante qui descend du ciel pour frapper la cible choisie par le prêtre.

La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle le réussit, le rayon la rate. Dans le cas contraire, il la touche et lui inflige 1d6 points de dégâts plus 1 point par niveau du prêtre. Morts-vivants et monstres vulnérables à la lumière subissent, pour leur part, 1d6 points de dégâts plus 2 points par niveau du personnage. De plus, les créatures vivantes sont automatiquement aveuglées pendant 1d4 rounds.

L'astre du jour doit être visible dans le ciel quand le sort est jeté, sans quoi celui-ci reste sans effet. On ne peut donc s'en servir sous terre, en intérieur ou de nuit, mais quelques nuages passagers ne l'empêchent en rien de fonctionner.

Vénération

Portée: 10 mètres

Composantes: V, S

Durée: Spéciale

Temps d'incantation: 4

Zone d'effet: Variable

Jet de sauvegarde: Aucun

Subtilité: +3

Renversement: Aucun

Signature: Visuelle/auditive, réduite

Effet critique: Aucun

Vénération est le plus humble des sorts de prêtre. Il s'agit d'une prière dont les effets sont toujours restreints.

Bien souvent, les prêtres en apprennent plusieurs alors qu'ils sont encore novices, ce qui leur permet de se familiariser avec leurs sorts et avec les concepts et idéaux qui revêtent une importance toute particulière pour leur religion. Comme vénération est bien plus faible que n'importe quel autre sort de niveau 1, le prêtre peut en mémoriser un maximum de 3 plus 1 par niveau (jusqu'à un maximum de 9) en lieu et place de 1 sort de niveau 1.

Au 1^{er} niveau, il en a donc 4^e par sort, contre 5^e au 2^e niveau et ainsi de suite. Contrairement à tour mineur, vénération doit absolument avoir un effet spécifique, mais le prêtre n'a pas besoin de le choisir à l'avance.

Quelle que soit la prière choisie, son effet ne peut jamais se prolonger au-delà de 1 round par niveau. Les vénération connues sont les suivantes :

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

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

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

Élocution : pendant toute la durée de vénération, le discours du prêtre est particulièrement clair et compréhensible, ce qui est très utile lorsqu'il lui faut accomplir un rite important, lire un texte sacré, etc. Cette prière n'est pas assez puissante pour contrer le sort charabia.

Mémorisation : tout ce que le personnage cherche à mémoriser pendant la durée de vénération l'est plus aisément. Par la suite, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de dés lui permettant de se rappeler l'aspect, la formulation ou le sens de l'objet, du texte ou du message mémorisé.

Perception magique : si un effet magique de longue durée ou un objet magique se trouve à moins de 10 m de lui, le prêtre le sent sous la forme de picotements. Par contre, il n'a aucun moyen de savoir quel est l'effet (ou l'objet) à l'origine de cette sensation.

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

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

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

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

Sorts du Second Niveau

Allègement

Portée : 30 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 heure/niveau

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : un cube de 3 m d'arête

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort réduit de 50 % le poids de l'équipement, du ravitaillement et des autres objets transportés. Les armes, les provisions et même les personnages handicapés peuvent subir les effets d'un sort allègement.

Ce sort affecte un tas d'objets dont le volume est équivalent à un cube de 3 mètres d'arête ; une fois que le sort est lancé, les objets affectés peuvent être répartis entre plusieurs personnages ou montures. Ce sort n'a pas d'effet sur les objets magiques.

Un objet allégé peut être utilisé normalement ; le sort n'a pas d'effet sur la masse, la texture, la taille, la force ou sur d'autres détails physiques.

Altération du Temps

Portée : 0

Éléments : V, S

Durée : Spéciale

Temps d'incantation : 5

Zone d'Effet : Le prêtre

Jet de Sauvegarde : Aucun

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

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

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

Amollissement de la terre et de la pierre

Portée : 10 m/niveau

Composantes : V, S, M

Durée : Permanente

Temps d'incantation : 5

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

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort amollit la terre et la pierre dans sa zone d'effet, à condition qu'elles se trouvent à leur état naturel (non travaillé). La terre humide devient une boue épaisse, la terre sèche du sable ou de la terre granuleuse, et la pierre une argile qu'il est aisé de modeler ou de découper. Le prêtre affecte une zone de 3 m de côté sur une profondeur pouvant aller de 30 cm à 1,20 m en fonction de la dureté du sol (au MD de voir). La pierre magique ou enchantée ne peut être affectée par ce sort, pas plus que celle qui a été taillée.

Quiconque tente de traverser une zone de boue épaisse voit sa vitesse de déplacement réduite à 3 m par round. Si une créature se retrouve au beau milieu de la zone affectée quand le sort est lancé, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de perdre toute possibilité de se déplacer, d'attaquer ou d'utiliser le moindre sort durant 1d2 rounds (qu'elle passe à barboter et à se remettre debout). Le sable pose moins de problèmes et la VD est seulement réduite de moitié, sans le moindre risque de rester piégé 1 round ou 2. Il est impossible de courir ou de charger sur le sable, pas plus que dans la boue.

La pierre molle ne gêne en rien le mouvement. Par contre, elle permet de tailler, façonner ou creuser des zones qui, sinon, seraient trop dures pour être affectées. Par exemple, des PJ cherchant à sortir d'une caverne peuvent utiliser ce sort pour amollir une paroi.

Ce sort reste sans effet contre la pierre ouvragée mais il est possible de le lancer en prenant pour cible une falaise ou le plafond d'une caverne. En règle générale, cela provoque un petit glissement de terrain, la surface affectée se décollant lentement de l'assise rocheuse. Il est possible d'infliger des dégâts structurels limités à un édifice en amollissant le sol sur lequel il repose, ce qui le fait bouger. Mais une structure bâtie avec soin peut juste être endommagée par ce sort, pas détruite.

Aura de bien-être

Portée : toucher

Éléments : V, S

Durée : 1 heure/niveau

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : créature touchée

Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé, une faible aura scintillante entoure le bénéficiaire. Elle l'isole des effets du froid et du chaud non magiques dans une fourchette de -28°C à 60°C. Dès qu'un voyageur rencontre des températures situées dans cette échelle, elle assure une confortable température de 21°C, quelles que soient les conditions climatiques. De plus ce sort fait office de bouclier contre la pluie, la neige et la grêle, qui sont bloquées par l'aura.

Si le bénéficiaire rencontre des températures au-delà de la fourchette, la température à l'intérieur de l'aura évolue d'autant de degrés. Par exemple, si un bénéficiaire rencontre une température de 65°, la température intérieure de l'aura passe à 26°.

Tous les objets physiques autres que la pluie, la neige et la grêle peuvent traverser l'aura. Le bénéficiaire peut lancer des sorts normalement pendant qu'une aura de bien-être est effective. Le sort n'offre pas de protection contre le climat généré magiquement, comme par les sorts conjuration du climat et tempête de glace. Il ne protège pas non plus contre le feu et les attaques basées sur le feu ou le froid.

Coffre véloce

Portée : toucher

Éléments : V, S, M

Durée : permanente

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : cube de 3 m d'arête

Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort le prêtre peut enchanter un coffre, un livre ou n'importe quel autre objet non vivant pas plus grand qu'un cube de 3 m x 3 m x 3 m. Quand n'importe quelle autre créature que le prêtre s'approche à moins de 90 cm de l'objet enchanté, des appendices en surgissent instantanément le faisant s'éloigner de la créature aussi rapidement que possible. L'objet enchanté continue à se déplacer jusqu'à ce qu'il y ait au moins 3 mètres entre lui et la créature la plus proche.

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

L'objet enchanté peut faire apparaître des pieds (V/D24), des ailes (Vo24, Classe de Manœuvrabilité B) ou des nageoires (Na 24) selon ce qui est le plus avantageux. Ainsi, un livre sur une étagère peut employer des ailes pour s'envoler au loin tandis qu'une table peut galoper autour d'une pièce. L'objet enchanté peut librement et instantanément changer d'appendices si cela est nécessaire.

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

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

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

Moment propice

Portée : 0

Éléments : V, S, M

Durée : 1 round/niveau

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : un rayon de 15 cm

Jet de sauvegarde : aucun

Théoriquement, chaque action possède un moment propice pendant lequel elle aura son plus grand effet possible. En utilisant les mathématiques arcaniques de ce sort, le prêtre peut déterminer le moment "idéal" pour n'importe quelle action unique au cours de chaque round d'effet de ce sort. Cette action doit être effectuée par un personnage autre que le prêtre.

En pratique, un personnage informe le prêtre d'une action qu'il désire entreprendre au cours d'un round. Le prêtre se concentre sur l'action, puis informe le personnage quand l'instant correct est venu. Le personnage obtient alors un bonus de 20 % (+4 sur 1d20) pour le succès de son action. Le sort affecte une seule action dans un round donné. Quand il est utilisé en combat, le prêtre peut conseiller le meilleur instant pour entamer une action (affectant l'initiative) ou quel moment offre les plus grandes chances de succès pour un coup (affectant la chance de toucher).

Si le personnage cherche un conseil concernant l'initiative, il obtient un ajustement de -2 sur son jet d'initiative, mais seulement au prix d'un -2 à sa chance de toucher. Les personnages qui cherchent la meilleure attaque retardent souvent leurs actions subissant un +1 à leur jet d'initiative, mais obtenant un +4 à leur chance de toucher. Le sort ne peut affecter le montant des dégâts provoqués, étant donné que l'action (de frapper) a déjà réussi à ce point.

Les personnages ne sont pas obligés d'attendre l'instant spécifié par le prêtre. Par exemple, un guerrier peut décider que de frapper en premier est plus important que d'obtenir un bonus de +4. Le personnage peut agir normalement, en fonction de son initiative non modifiée.

Le personnage n'obtient aucun bonus du sort moment propice, et le prêtre ne peut affecter une autre action pendant ce round.

Des actions hors combat peuvent également bénéficier du sort moment propice. Par exemple, une voleuse prévoyant d'escalader un mur peut attendre avant de commencer son ascension jusqu'à ce que le prêtre l'informe que le moment est propice. Si elle attend, elle obtient un bonus de 20 % à son jet de grimper (dans ce cas, le bonus est soustrait du résultat de son jet de dé).

Pendant qu'il se concentre sur ce sort, le prêtre ne peut faire aucune autre action. Une rupture dans la concentration du prêtre - dégâts subits au combat, par exemple - fait cesser instantanément le sort.

Musique des sphères

Portée : 50 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : 1 tour + 1 round/niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : cercle de 6 m de diamètre

Jet de sauvegarde : annule

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

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

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

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

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

Le MD devrait supposer que la musique ait le même volume que la voix normale d'un humain moyen en train de parler. Si le sujet potentiel ne pourrait entendre des paroles à la distance appropriée dans les conditions actuelles, le sort ne peut l'affecter. Le sort devrait être virtuellement sans utilité au milieu d'une bataille à grande échelle ou pendant un ouragan.

Obscurcissement

Portée : 0

Éléments : V, S

Durée : 4 rounds/niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : Spéciale

Jet de Sauvegarde : Aucun

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

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

Poing aqueux

Portée: 60 m

Composantes: V, S, M

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet : Spéciale

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort fait apparaître un pseudopode aqueux dans un cours d'eau d'au moins 1,50 m de large et 60 cm de profondeur, ou un bassin de 3 m de diamètre et de 60 cm de fond. Il peut s'étendre à 3 m de distance, plus 30 cm par niveau du prêtre. Un poing aqueux lancé par un personnage de niveau 3 peut donc frapper toute créature se trouvant à près de 4 m de la berge (3,90 m pour être précis), même si elle vole au-dessus du plan d'eau. Le pseudopode obéit aux instructions mentales de son créateur, qui doit rester concentré pour que le sort ne s'arrête pas instantanément.

Le poing est incapable de manipuler quoi que ce soit, mais il peut par contre délivrer des attaques physiques (comme une arme contondante, à moins que l'on ne préfère s'en servir pour broyer son adversaire). S'il donne des coups, il utilise le TACO de son créateur et inflige les dégâts indiqués sur la table ci-dessous. Le prêtre n'est en rien aidé par une Force importante ou des compétences martiales exceptionnelles pour ce qui est de diriger les attaques du poing; par contre, son ajustement contre la magie (déterminé par son score de Sagesse) vient s'ajouter au résultat du dé d'attaque. Le pseudopode peut effectuer une attaque de flanc ou de dos si le personnage l'amène à la position voulue.

Si l'on se sert de poing aqueux pour broyer une cible, le pseudopode doit commencer par toucher (comme ci-dessus). Sa première attaque délivre les dégâts normaux mais, par la suite, il se referme sur sa proie et lui inflige les dégâts indiqués dans la colonne constriction, plus 1 point par round. La progression est donc la suivante : premier round : dégâts indiqués; deuxième round : dégâts indiqués +1; troisième round : dégâts indiqués +2, etc. Le pseudopode serre sa cible avec un score de Force égal à la Sagesse du prêtre.

Niveau du prêtre	Dégâts (coup)	Dégâts (constriction)
1-4	1d6	1d3
5-8	1d10	1d6
9-12	1d12	1d8
13+	2d8	1d10

Poing aqueux disparaît dès que son créateur cesse de se concentrer. L'eau qui le constituait retrouve alors son état naturel, ce qui peut permettre de tremper une créature enserrée de la tête aux pieds ou d'éteindre un feu de petite taille. Le pseudopode est CA 6. Il a 15 PV plus 1 PV supplémentaire par niveau du personnage, mais n'est affecté que par les armes magiques, le feu et le froid. Les autres attaques le traversent sans rien lui faire. Transmutation de l'eau en poussière, séparation des eaux, abaissement des eaux et sphère glacée d'Otiluke le détruisent tous instantanément.

9

Résistance à l'acide et à la corrosion

Portée: Contact

Composantes: V, S

Durée: 1 round/niveau

Temps d'incantation: 5

Zone d'effet : Créature touchée

Jet de sauvegarde: Aucun

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

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

Sieste

Portée : toucher

Éléments : V, S, M

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : une créature/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

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

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

Veille surnaturelle

Portée : 0

Composantes: V, S

Durée: 1 semaine + 1 jour/niveau

Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'effet: Le jeteur de sorts

Jet de sauvegarde: Aucun

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 prête assistance. Il a également besoin d'un minimum de 4 heures de repos par jour qu'il a passé sans boire, manger ou dormir.

Sorts du Troisième Niveau

Choix du futur

Portée : toucher

Éléments : V, S, M

Durée : 1 round

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : une créature

Jet de sauvegarde : aucun

Dans le round suivant immédiatement le lancement de ce sort, la créature affectée a droit à deux jets pour n'importe quel jet d'attaque, d'initiative ou de sauvegarde normal. La créature affectée peut ensuite choisir le jet qu'elle préfère.

Par exemple, un prêtre peut lancer un choix du futur sur un compagnon combattant. Au round suivant, le combattant attaque un ennemi avec son épée. Il fait deux jets d'attaque au lieu d'un, puis choisit celui qui déterminera le résultat de son attaque.

Création d'un campement / Lever le Camp

Portée : 0

Éléments : V, S, M

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : rayon de 25 m

Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort, le prêtre génère une escouade de minuscules servants invisibles qui créent un campement pour le prêtre et ses compagnons. Le prêtre indique la zone désirée pour le campement (une zone de 15 mètres de rayon au moins) et le nombre de personnes pour lequel le campement doit être prévu (un nombre de personnes égal à trois fois le niveau du prêtre au plus).

Les servants nettoient la zone des débris, installent des tentes et des sacs de couchage, allument un feu de camp, vont chercher de l'eau et préparent un bon repas. Le campement est si bien préparé qu'il se fond dans le terrain environnant, réduisant les chances qu'il soit remarqué de 50 %. Les feux de camp, des bruits forts peuvent annuler ce bénéfice.

Le processus prend au total 4-16 (4d4) rounds.

Les servants peuvent faire un campement avec l'équipement fourni ; autrement, ils improviseront avec les matériaux disponibles à proximité immédiate (50 mètres du campement désigné). Par exemple, si le groupe n'a pas de tente ou de couchages, les servants construiront des lits sommaires, mais confortables, avec des racines et de l'herbe et des abris temporaires de feuilles et de branches. Si aucun matériau n'est disponible, comme dans un désert ou dans une contrée désolée, les servants feront de leur mieux pour assurer le meilleur confort possible au groupe dans les limites imposées par l'environnement.

Les éléments matériels sont un morceau de corde, un bout de bois et une goutte d'eau.

L'inverse, lever le camp, fait que les servants invisibles frappent un campement (une zone d'un rayon de 15 mètres ou moins). Ils éteignent les feux, s'occupent des déchets, et emballent l'équipement d'un nombre de personnes égal à trois fois le niveau du prêtre. Le processus prend en tout 4-16 (4d4) rounds. Quand il est achevé, toute trace du campement est éliminée.

Détection des esprits

Portée : 0

Composantes : V, S, M

Durée : 1 tour + 1 tour/niveau

Temps d'incantation : 6

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

Jet de sauvegarde : Aucun

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

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

Détection extra dimensionnelle

Portée : 0

Éléments : V, S

Durée : 1 round/niveau

Temps d'incantation : 3

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

Jet de sauvegarde : aucun

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

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

Ce sort détecte les portes inter planaires et la "porte" ouverte par le sort pliure extra dimensionnelle.

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

Forme éthérée

Portée : 0

Composantes: V, S

Durée: 1 tour + 1 round/ niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : Le jeteur de sorts

Jet de sauvegarde : Aucun

Forme éthérée ressemble au sort de magicien de même nom (niveau 6), à quelques différences près. Pour commencer, le prêtre doit rester en bordure du Plan Éthéré et ne peut, en aucun cas, s'enfoncer dans le cœur du plan (autrement dit, au terme du sort, il n'a d'autre choix que de revenir sur le Plan Primaire). De plus, il est incapable de transporter de la sorte une créature récalcitrante. Il peut emmener un ou plusieurs passagers avec lui, mais uniquement s'ils sont consentants et s'ils le touchent physiquement au moment de l'incantation. Le nombre de voyageurs supplémentaires est égal à 1 tous les 2 niveaux du prêtre, cri arrondissant à l'entier supérieur (3 au 5e niveau, 4 au 7', etc.). Même si le prêtre abandonne ses compagnons dans le Plan Éthéré, ils reviennent automatiquement dans le Plan Primaire au terme du sort.

Dans le Plan Éthéré, le prêtre ne peut être remarqué que par un sort de vision véritable ou de détection de phase. Son environnement direct lui semble gris et perpétuellement masqué par la brume, bref, totalement surnaturel. Ses actions n'affectent en rien le monde réel, mais il peut traverser portes, murs et autres objets solides sans le moindre souci. Il peut mettre fin au sort quand il le souhaite, auquel cas il réapparaît au bout de 1 round.

S'il se matérialise en un endroit occupé par un objet solide, il est automatiquement projeté au cœur du Plan Éthéré, où il demeure dans un état catatonique jusqu'à ce que l'on vienne à sa rescousse.

Invocation d'esprit animalier

Portée : 10 m/niveau

Composantes : V, S, M

Durée: 1 round/ niveau

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet : Spéciale

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort fait apparaître un esprit animalier immature qui vient aider le personnage. Les clercs font le plus souvent appel à des éléments, tandis que les chamans préfèrent contacter des esprits animaliers ou de la nature. Quelle que soit l'origine de l'esprit, il apparaît sous la forme d'un animal fantomatique, loups, ours, lions et tigres étant les choix les plus courants. Il obéit aux instructions mentales du prêtre, attaquant ses ennemis ou entreprenant sans attendre toute tâche qu'il est en mesure d'accomplir. Totalement intangible, l'entité est incapable de manipuler le moindre objet. Par contre, elle voit et entend aussi bien que l'animal qu'elle incarne. On peut donc s'en servir d'éclaireur ou pour faire une diversion.

L'esprit animalier a les caractéristiques suivantes : VD 24, CA 4, TAC0 15, Dég 114. Capable d'attaquer normalement les créatures uniquement touchées par les armes +I, il ne peut quant à lui être blessé que par les armes magiques. Ses points de vie sont égaux à 10, plus 1 par niveau du prêtre (un personnage de niveau 6 appellera donc un esprit animalier doté de 16 PV). Il est immunisé contre le froid, les attaques mentales et les sorts de type sommeil, charme et immobilisation. Par contre, il est vulnérable au sort dissipation de la magie et peut être repoussé comme un mort-vivant ayant autant de DV que le prêtre a de niveaux. S'il est repoussé, détruit ou renvoyé dans son plan, le personnage qui l'a invoqué doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se retrouver étourdi pendant 1d4 rounds.

Bien que dirigé par celui qui l'a appelé, l'esprit est intelligent et dispose de son libre arbitre, ce qui signifie que le prêtre n'a pas besoin de se concentrer pour diriger ses actions. Il est, par exemple, possible de lui ordonner d'attaquer le jeteur de sorts adverse qui se cache à l'arrière de son groupe tandis que le prêtre combat au corps à corps. Il attaque de flanc ou de dos quand l'opportunité se présente, bénéficiant des bonus normaux.

Le personnage communique avec lui par télépathie, et ce, de manière instantanée. Il peut donc lui ordonner de cesser d'attaquer, de changer de cible, etc. Mais l'esprit doit toujours rester dans la portée du sort. S'il s'éloigne du prêtre de plus de 10 m par niveau de ce dernier, il se dissipe aussitôt.

Main secourable

Portée : spéciale

Éléments : V, S, M

Durée : 1 heure/niveau

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Quand un prêtre est piégé ou en danger d'une autre manière, ce sort peut appeler de l'aide. Il crée l'image d'une main fantomatique et en suspension d'environ 30 centimètres de haut. Le prêtre peut lui ordonner de localiser un personnage ou une créature de son choix en fonction d'une description physique. Le prêtre peut spécifier la race, le sexe, et l'apparence, mais pas des facteurs ambigus comme le niveau, l'alignement ou la classe.

Après que la main ait reçu ses ordres, elle commence à chercher la créature indiquée, volant avec une vitesse de déplacement de 48. La main peut chercher dans un rayon de 8 kilomètres autour du prêtre.

Si elle est incapable de localiser la créature indiquée, elle revient vers le prêtre (pourvu qu'il soit toujours dans la zone d'effet). La main montre une paume tendue, indiquant qu'aucun personnage ou créature correspondant à la description n'a pu être trouvé. La main disparaît ensuite.

Si elle localise le sujet indiqué, elle lui fait signe de la suivre. Si le sujet s'exécute, la main se dirige dans la direction du prêtre, menant le sujet par la route la plus directe et praticable. Elle plane à 3 mètres au-dessus du sujet, se déplaçant devant lui. Une fois qu'elle l'a mené au prêtre, elle disparaît.

Le sujet n'est pas obligé de suivre la main ou d'aider le prêtre. S'il choisit de ne pas suivre la main, celle-ci continue de lui faire signe pendant la durée du sort, puis disparaît. Si le sort cesse pendant que le sujet est en route vers le prêtre, la main disparaît ; le sujet devra alors compter sur ses propres moyens pour localiser le prêtre.

S'il y a plus d'un sujet dans un rayon de 8 kilomètres correspondant à la description donnée par le prêtre, la main localise le plus proche. Si cette créature refuse de suivre la main, la main ne cherchera pas un deuxième sujet.

La main fantomatique n'a pas de forme physique. Elle ne peut être vue que par le prêtre et les cibles potentielles. Elle ne peut engager un combat ou exécuter une tâche autre que la localisation du sujet et la conduite de celui-ci vers le prêtre. La main ne traversera pas les objets solides, mais peut passer à travers de petites fissures et fentes.

L'élément matériel est un gant de soie noire.

Marche sur les Eaux

Portée: Toucher

Éléments: V, S, M

Durée: 1 tour + 1 tour/niveau

Temps d'incantation: 6

Zone d'Effet: Spéciale

Jet de Sauvegarde: Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut donner à une ou plusieurs créatures le pouvoir de marcher sur toute surface liquide comme s'il s'agissait de terre ferme: ceci comprend la boue, les sables mouvants, l'huile, l'eau courante et la neige. Les pieds du bénéficiaire ne touchent pas la surface mais des dépressions ovales, de la peinture correspondante, profondes de 5 centimètres, s'impriment dans la boue ou la neige. La vitesse de déplacement du bénéficiaire demeure normale. Si le sort est invoqué sous l'eau, son bénéficiaire est attiré vers la surface.

Le prêtre peut affecter une créature supplémentaire par niveau qu'il possède au-dessus du minimum requis pour lancer le sort (niveau 5).

Prémonition infaillible

Portée: 0

Composantes: V, S

Durée: 1 tour + 2 rounds/niveau

Temps d'incantation: 6

Zone d'effet: Le jeteur Lie sorts

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort confère au prêtre un sixième sens temporaire qui lui permet de prévoir toutes les conséquences possibles de ses actes. Il fonctionne au niveau subconscient et le personnage reçoit de vives prémonitions de danger chaque fois qu'il prend une décision pouvant le mettre en péril dans les minutes à venir (risque tic mort, de blessure, etc.). Par exemple, s'il s'apprête à ouvrir un coffre piégé, prémonition infaillible lui fait comprendre (par des frissons, une impression de malaise, etc.) qu'il ferait mieux d'y renoncer. De la même manière, ouvrir une porte menant à l'ancre d'un monstre féroce peut déclencher le sort, tout comme le fait de menacer un [^NI qui risque de réagir en dégainant son arme (par contre, si le même PNJ ne bronche pas et se venge du prêtre une heure après, prémonition infaillible reste sans effet).

Ce sort est également très efficace au combat, du moment que le prêtre suit son instinct à la lettre quand il lui conseille de se baisser, d'esquiver ou de se replier. Le personnage bénéficie d'un bonus de 2 à la CA et de +2 à tous ses jets de sauvegarde, mais il y a également 25% de chances par round qu'il perde l'action qu'il souhaitait accomplir pour obéir au sort.

La prémonition ne fonctionne qu'au niveau des actes du jeteur de sorts, et de lui seul. Si l'un de ses compagnons se prépare à abaisser un levier qui fera tomber un bloc de 10 tonnes sur le crâne du prêtre, celui-ci n'est en rien prévenu.

Protection contre le Plan Négatif

Portée: Toucher

Éléments: V, S

Durée: Spéciale

Temps d'incantation: 1 round

Zone d'Effet: 1 créature

Jet de Sauvegarde: Aucun

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

La protection ne permet de résister qu'à une seule de ces attaques et se dissipe ensuite immédiatement, que le jet de sauvegarde ait été réussi ou non. En cas d'échec, le bénéficiaire du sort reçoit le double des dégâts physiques normaux et subit de plus la perte de Force ou d'énergie qu'implique l'attaque. La protection dure pendant

un tour par niveau du prêtre lançant le sort ou jusqu'à ce que la créature protégée soit frappée par une attaque employant l'énergie négative. Ce sort ne peut être invoqué sur le plan Matériel Négatif.

Sorts du Quatrième Niveau

Abaissement des Eaux / Elévation des Eaux

Portée : 120 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 tour /niveau

Temps d'incantation: 1 tour

Zone d'Effet: Spéciale

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort fait baisser le niveau de l'eau (ou fluide similaire) se trouvant dans l'aire d'effet, jusqu'à une profondeur minimale de deux centimètres. L'abaissement peut être égal à 70 centimètres par niveau du prêtre au maximum. L'eau est abaissée au sein d'une zone carrée dont les côtés sont longs de 3 mètres par niveau. Dans les très grandes étendues d'eau profondes, comme un océan, le sort crée un tourbillon qui entraîne les vaisseaux et embarcations similaires vers le bas, les mettant en danger et les empêchant de s'éloigner pour toute la durée du sort. Invoqué sur des éléments d'eau ou créatures similaires, ce sort se comporte comme une Lenteur: la créature se déplace à la moitié de sa vitesse de déplacement normale et n'a droit qu'à la moitié de ses attaques par round. Le sort n'a aucun effet sur d'autres créatures.

Son inverse, *Élévation des Eaux*, oblige les eaux et fluides similaires à retrouver leur niveau naturel le plus haut : inondations de printemps, marée haute, etc. Ceci peut être utilisé pour interdire l'utilisation d'un gué, mettre à flots un navire en cale sèche et même, si le MD l'autorise, arracher un pont à ses points d'ancrage. Il annule *Abaissement des Eaux* et réciproquement.

Ancre dimensionnelle

Portée : 10 m/niveau

Composantes : V, S

Durée: 1 tour + 1 round / niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde: Aucun

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

Bassin Divinatoire

Portée : 10 mètres

Éléments: V, S, M

Durée: 1 round/niveau

Temps d'Incantation : 2 heures

Zone d'Effet : Spéciale

Jet de Sauvegarde: Aucun

Ce sort permet de faire fonctionner un bassin d'eau normale, trouvée dans un environnement naturel, comme un dispositif de scrutation. Le bassin ne peut mesurer plus d'un mètre par niveau du prêtre. L'effet crée un dispositif similaire à une boule de cristal. La scrutation ne peut s'étendre qu'aux plans d'existence coexistant avec le plan Matériel Primaire

Ou lui étant adjacents - les plans intérieurs (y compris les plans para-élémentaires, le plan de l'Ombre, etc.). Des notes générales concernant la scrutation, sa détection par le sujet et les pénalités frappant les tentatives de scrutation dans un autre plan figurent dans le GDM, ainsi qu'une description de la Boule de Cristal. Les sorts suivants peuvent être invoqués au travers d'un bassin divinatoire, avec 5% de chances de bon fonctionnement par niveau du prêtre: Détection de la Magie, Détection des Collets et des Fosses, Détection du Poison. Chaque tentative de détection demande un round de concentration, quel que soit son résultat. L'infravision fonctionne normalement au travers d'un bassin divinatoire. L'image est presque toujours trop floue pour permettre la lecture d'un texte quelconque.

Contrôle de la Température (Rayon de 3 mètres)

Portée: 0

Éléments: V, S, M

Durée: 4 tours + 1 tour/niveau

Temps d'incantation : 7

Zone d'Effet: Rayon de 3 mètres

Jet de Sauvegarde: Aucun

Lorsque ce sort est invoqué, la température de la zone entourant le prêtre peut être élevée ou abaissée de 18° Celsius par niveau d'expérience. Ainsi un prêtre de niveau 10 pourrait-il élever ou abaisser la température alentour de 1 à 180°C. Le sort peut être utilisé pour lui assurer le confort - ainsi qu'aux personnes se

trouvant avec lui - dans des conditions climatiques extrêmes. Le groupe pourrait demeurer en bras de chemise au cœur du pire des blizzards (néanmoins, il subirait une averse) ou se fabriquer des glaçons pour l'apéritif durant une atroce vague de chaleur.

Le sort protège également des effets intenses des attaques magiques ou normales. Si la température est trop importante pour que le prêtre puisse la ramener à des proportions normales (l'explosion d'une Boule de Feu, le souffle glacial d'un dragon blanc), le sort réduit les dégâts encaissés de 5 points par niveau du prêtre. Les jets de sauvegarde normaux s'appliquent néanmoins, et la déduction s'effectue après que leur résultat a été pris en compte. Dès qu'il a été frappé par une telle attaque, le sort est annulé.

Pliure dimensionnelle

Portée : 1,5 mètre

Éléments : V, S, M

Durée : 1 round

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : cercle de 3 m

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de déformer sélectivement la structure de l'espace, la pliant en une dimension supérieure.

Cet effet est peut-être mieux expliqué par un exemple. Si une fourmi rampant le long du bord ouest d'une carte décide de traverser vers le bord est, elle devrait parcourir toute la largeur de la carte. Mais si la carte était pliée en deux de telle manière que les bords ouest et est se touchent, la fourmi devrait franchir une distance quasiment nulle. Le monde de la fourmi (la carte) aurait été ainsi plié en une troisième dimension. Le sort pliure dimensionnelle accomplit quelque chose de similaire avec le monde tridimensionnel ; il le plie en une dimension supérieure (la quatrième), permettant un voyage instantané entre deux lieux sur le même plan de l'existence.

Bien que cet effet puisse sembler similaire à celui du sort de magicien téléportation, il est en pratique très différent. Le sort pliure dimensionnelle ouvre une porte qui permet un accès direct et dans les deux sens vers un endroit éloigné sur le même plan. Cette porte est circulaire, d'un diamètre maximal de 3 mètres et existe pendant 1 round entier. Le prêtre et toute autre créature peuvent passer à travers la porte dans les deux directions tant qu'elle reste ouverte. Les projectiles et les sorts peuvent également franchir la porte.

La Porte apparaît comme un anneau scintillant, luisant d'une lumière pale équivalente à celle des étoiles. La vision à travers la porte est claire et dégagée dans les deux directions, permettant au prêtre de "regarder avant de sauter". Cependant, quiconque se trouvant de l'autre côté est capable de voir le prêtre et son endroit d'origine.

Le "côté proche" de la porte apparaît toujours à moins de 1,5 mètres du prêtre. La localisation du "côté éloigné" de la porte s'ouvre toujours à moins d'un mètre cinquante de là où le désire le prêtre. Ainsi, il n'y a aucune chance d'arriver à une mauvaise destination, comme avec le sort de magicien téléportation.

Mais, il y a un risque dans l'utilisation de pliure dimensionnelle. De nombreux philosophes croient que ce que nous connaissons comme le temps est simplement une autre dimension, et le comportement de ce sort semble soutenir cette thèse.

À moins que le prêtre ne soit extrêmement familier avec la destination, il y a une chance significative que n'importe quelle créature traversant une porte de pliure dimensionnelle subisse un vieillissement instantané. Les théoriciens croient qu'il s'agit du même type de "glissement" qui fait qu'un magicien se téléportant atterrisse en haut ou en bas, sauf que dans ce cas, le glissement se fait dans la dimension temporelle.

Les chances d'un vieillissement instantané dépendent du degré de familiarité du prêtre avec sa destination. La table suivante décrit les conditions et les effets du vieillissement.

La destination est	Chance de Vieillissement	Vieillissement
Très familière*	2 %	1 an
Étudiée avec attention	5 %	1d2 ans
Vue occasionnellement	10 %	1d3 ans
Vue une fois	15 %	1d6 ans
Jamais vue	25 %	1d10 ans

* Utilisez cette ligne si la localisation désirée est dans le champ de vision du prêtre.

Si le jet de dé indique l'intervention d'un vieillissement, toute créature passant à travers la porte dans l'une ou l'autre direction subit les effets du vieillissement.

Plusieurs créatures passant à travers la porte dans la même direction vieillissent toutes du même âge déterminé par un seul jet de dé. Bien que les chances de vieillissement soit basses et que le vieillissement potentiel soit minimal pour des destinations familières, les effets peuvent se cumuler et devenir significatifs avec le temps.

Bien que le mot "destination" soit utilisé pour se référer au "côté éloigné" de la porte, il n'est pas nécessaire que le prêtre fasse partie du voyage. Un prêtre peut par exemple ouvrir une porte à proximité d'un allié éloigné afin que celui-ci le rejoigne instantanément.

Solipsisme

Portée : 10 mètres/niveau

Éléments : V, S, M

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 10 m2 + 10 m2/niveau

Jet de sauvegarde : spécial

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

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

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

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

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

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

Sorts du Cinquième Niveau

Autorisation préalable

Portée : 150 mètres

Éléments : V, S

Durée : 1 tour/niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : une créature

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort ne peut être lancé que sur des créatures ayant au moins 2 en Intelligence et la capacité de communiquer avec le prêtre. Le sort interfère avec la capacité de la victime à prendre des décisions. Il empêche la victime d'effectuer toute action sans avoir initialement obtenu l'autorisation du prêtre ou d'un personnage désigné par celui-ci. La victime ne tient compte que de la personne désignée par le prêtre.

Avant qu'elle n'entreprenne n'importe quelle action, elle doit avoir la permission. Elle ne continuera pas une action sans en avoir obtenu l'autorisation. Si celle-ci lui est refusée, la victime ne peut agir jusqu'à ce qu'elle pense à une autre action et qu'elle obtienne l'autorisation pour l'effectuer.

La victime doit décider son action pour chaque round ; au moment de la détermination de l'initiative de la victime, elle doit demander l'autorisation d'effectuer son action. Si elle lui est refusée, elle ne peut faire aucune action pendant ce round. Les seules actions exemptes de permission sont les actions involontaires comme la respiration.

Demander et obtenir la permission ne prend que quelques brefs instants dans la plupart des cas. Une simple requête, comme le fait de demander l'autorisation d'utiliser une épée dans la mêlée, peut être accomplie rapidement. Des requêtes compliquées comme l'obtention de l'autorisation de mettre à exécution un plan compliqué, prendront naturellement plus de temps. Le MD peut ajouter un ajustement au jet d'initiative de la victime dans de tels cas.

Autretemps

Portée : 0

Composantes : V, S, M

Durée : Spéciale

Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : Le jeteur de sorts

Jet de sauvegarde : Aucun

Lorsque le prêtre entre dans l'autretemps, il pénètre dans une réalité alternative dans laquelle le monde qui l'entoure est comme pétrifié, quelques instants, dans son propre avenir. Tant qu'il n'a pas rejoint le cours normal du temps, il peut agir à sa guise, se déplacer, observer les environs, etc. Rien ne peut le détecter ou l'atteindre, mais lui aussi est incapable d'affecter le monde réel. Il est, par exemple, capable de lire un livre ouvert avant qu'il lance le sort, mais il est incapable de tourner la page, car cela l'obligerait à déplacer un objet qui, pour lui, est temporairement inamovible. Pour tous ceux qui l'entourent, le prêtre semble tout simplement disparaître l'espace de quelques instants.

La durée de ce sort est assez étrange. C'est le prêtre qui la détermine, tant qu'il ne dépasse pas la limite imposée par son niveau : 1 round du 7e au 9e niveau, 2 du 101 au 12e, 3 du 13e au 17e, 4 du 17e au 19e et 5 (le maximum) à partir du 20e.

C'est la durée choisie qui détermine l'effet du sort. Si le prêtre décide qu'il a besoin de 2 rounds d'autrement, l'enchantement le transporte 2 rounds dans l'avenir, mais tout est alors comme pétrifié autour de lui. Il dispose de 2 rounds pour faire ce qu'il souhaite avant que le cours normal du temps le rattrape, mais ne peut en aucun cas affecter le monde qui l'entoure, que ce soit à l'aide de moyens physiques, magiques ou mentaux.

Pendant que le personnage se trouve dans l'autretemps, il ignore totalement ce qui s'est produit au cours de l'intervalle qu'il a "manqué". Pour reprendre l'exemple précédent, si ses amis ont été téléportés au cours du round suivant son départ, puis remplacés par une bande de doppelgängers, il n'a aucun moyen de s'apercevoir de la supercherie, puisqu'il voit juste que ses "amis" sont paralysés dans la position qu'ils occuperont quand le sort s'achèvera. Bien évidemment, les attaques telles que les souffles de dragon, nuages de mort et autres décharges mentales n'ont aucun effet sur lui, car il n'existe plus tant que le monde réel ne l'a pas rattrapé.

Comme cela est indiqué plus haut, il bénéficie d'un intervalle de temps subjectif égal à la durée du sort. En partant 3 rounds dans l'avenir, il dispose donc de 3 rounds pour agir comme bon lui semble. Il peut ainsi boire une potion, lancer un sort et se mettre en position d'attaque, par exemple, à moins qu'il ne préfère mettre ses 3 rounds à profit pour s'enfuir. S'il utilise le temps dont il dispose pour étudier son environnement et se positionner au mieux, il gagne un bonus de -4 à l'initiative et un autre de +4 à son jet d'attaque lors du round où il quitte l'autretemps.

Mais quitter le cours normal du temps n'est pas sans danger. Chaque fois que le prêtre emploie ce sort, il y a 1 %, de chances (non cumulables) qu'il reste piégé dans l'autretemps. Si cela se produit, il est condamné à mort à plus ou moins longue échéance (quand il n'a plus rien à boire ou à manger). Il faut un véritable miracle (souhait, intervention divine, etc.) pour le tirer d'un tel pétrin. Dans l'autretemps, il lui est impossible d'obtenir de nouveaux sorts (s'il parvenait en effet à attirer l'attention de son dieu, il y aurait de bonnes chances que ce dernier le fasse sortir!).

Bénitier Magique

Portée : Toucher

Éléments : V, S, M

Durée : Spéciale

Temps d'incantation : 1 heure

Zone d'Effet : Spéciale

Jet de Sauvegarde : Aucun

Ce sort permet d'utiliser un bénitier comme appareil de scrutation. Il ne fonctionne que si le prêtre est en bon termes avec sa divinité. Le bénitier, rempli d'eau bénite, devient semblable à une Boule de Cristal. Pour chaque fiole qu'il peut contenir, le prêtre dispose d'un round de scrutation; la durée du sort est donc intimement liée à la taille du bénitier. Le MD connaît les chances d'une personne de détecter une scrutation.

Le symbole saint du prêtre et le bénitier ne sont pas détruits par l'incantation.

Force du champion

Portée : 0

Éléments : V, S, M

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Force du champion confère à l'un des membres du groupe les bonus d'attaque et de dégâts des autres membres du groupe.

Le bénéficiaire de ce sort peut alors combattre en tant que champion du groupe.

Le sort draine les bonus d'une personne par tranche de deux niveaux du prêtre. Tous les personnages impliqués doivent être dans un rayon de 9 mètres autour du prêtre. Au moment du lancement, le prêtre désigne le bénéficiaire du sort et les participants. Tous les personnages doivent contribuer au sort volontairement.

Quand l'incantation est terminée, le personnage désigné (le champion du groupe) obtient tous les bonus non magiques au TAC0 et aux dégâts possédés par les personnages ayant contribué au sort. Il est concevable que des personnages sans bonus ou avec des pénalités de combat puissent être inclus dans le sort, mais ils jouent contre le nombre maximum de créatures pouvant être affectées. Les pénalités sont appliquées de la même manière au champion ; les participants au sort doivent donc être choisis avec précaution.

Les bonus gagnés par ce sort sont ajoutés à que possèdent déjà (si c'est le cas) le personnage. Le champion canalise l'énergie des autres à travers même, augmentant sa capacité de combat.

Le champion doit être dans la ligne de vue du prêtre et à moins de 9 m. des personnages l'aidant. Les personnages donnant leurs bonus doivent se concentrer sur le champion pendant la durée du sort. Si cette concentration est interrompue (en se déplaçant de plus de 3 m, par round, en combattant, en étant frappé, ou en perdant de vue le champion) la contribution du personnage est immédiatement perdue.

Le sort s'achève quand le dernier personnage contribuant au pouvoir du champion cesse sa concentration. Un champion ne peut bénéficier que d'une force du champion à la fois. Les participants ne peuvent aider qu'un champion à la fois.

Production de glace

Portée : 60 m

Composantes : V, S, M

Durée : 2 rounds/niveau

Temps d'incantation : 8

Zone d'effet: Cube de 30 cm d'arête/niveau

Jet de sauvegarde: Aucun

Ce sort génère un grand froid dans la zone d'effet, ce qui a pour résultat de transformer en glace toute l'eau présente (qu'elle soit à l'état liquide ou de condensation). S'il n'y a pas d'eau à proximité et si le taux d'humidité est trop faible, le MD peut décider que le sort reste sans effet. Le prêtre peut affecter un cube de 30 cm d'arête par niveau, soit, par exemple, une zone de 3,60 m de côté au 12^e niveau (il ne peut toutefois dépasser un maximum de 7,50 m d'arête, atteint au 25^e niveau). Le sort peut avoir plusieurs conséquences. Pour commencer, les créatures prises dans la zone d'effet subissent 2d4 points de dégâts, plus 1 point par niveau du prêtre (donc, 2d4+12 pour le personnage de l'exemple précédent), un jet de sauvegarde réussi contre les sorts réduisant ce total de moitié. Tous les feux se trouvant dans la zone d'effet sont fortement atténués et ont 50% de chances de s'éteindre.

Les créatures entrant dans la zone d'effet une fois que la glace a été créée ne subissent pas le moindre dégât, bien que l'air ambiant reste froid et sec. Par contre, la glace rend toutes les surfaces glissantes. Quiconque entre dans la zone affectée (ou en sort) doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas tomber par terre. La glace perdure au moins 2 rounds par niveau du prêtre, suite à quoi elle se met à fondre en fonction des conditions atmosphériques.

Lancé sur une étendue d'eau suffisamment importante, le sort crée un iceberg ayant les dimensions indiquées. Une créature aquatique (ou un nageur) peut se retrouver prise dans la glace et emprisonnée jusqu'à ce que celle-ci fonde. La plupart des êtres devant respirer à l'air libre ont de fortes chances de périr asphyxiés, mais certains amphibiens ou poissons peuvent éventuellement survivre (au gré du MD).

Vieillessement d'objet / Rajeunissement d'objet

Portée : 10 mètres

Éléments : V, S, M

Durée : permanente

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : un volume cubique de 30 cm de côté/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort, le prêtre peut faire vieillir dramatiquement une certaine quantité de matière non vivante et non magique. Le vieillissement peut atteindre 20 ans/niveau du prêtre. La table suivante donne les résultats typiques pour un vieillissement de 100 ans sur divers objets, dans l'ordre croissant de sévérité :

Objet	Résultat du vieillissement	Objet	Résultat du vieillissement
<i>Diamant</i>	<i>aucun</i>	<i>Fer</i>	<i>rouille et se corrode</i>
<i>Argent</i>	<i>se ternit</i>	<i>Parchemin</i>	<i>se fendille et devient cassant</i>
<i>Maçonnerie</i>	<i>se fissure et s'affaisse</i>	<i>Bois</i>	<i>pourrit, s'effrite, devient de la sciure</i>

Le prêtre contrôle l'étendue du vieillissement ; ainsi, il pourrait faire vieillir un livre de manière à ce que ses pages deviennent jaunes et cassantes, mais arrêter avant qu'il ne tombe en poussière. En règle générale, chaque tranche de 100 années de vieillissement provoque une réaction sévère croissante. Ainsi, après 200 ans, les parchemins deviendront à peine plus que de la poussière, tandis que le fer commencera à s'effriter au toucher.

De nombreux objets (en particulier les gemmes) montrent peu de réaction au vieillissement. Le MD doit décider tous les effets. L'inverse de ce sort, rajeunissement d'objet, fait revenir à son état original un objet ravagé par les effets du temps ; ainsi du fer rouillé redevient solide et étincelant une maçonnerie écroulée se raffermi, et le bois pourri redevient solide. Le vieillissement d'une matière peut être réduit de 20 ans par niveau du prêtre.