

SNOWL Edward Hilaire



Mahatma de l'Ordre du Lotus d'Or
La voix des vents / Fermier

SNOWL Edward Hilaire

Classe **Clerc** Titre **Mahatma** Niveau **34**
 Race **Humain** Sexe **M** Age **40 éternel** Poids **79 kg** Taille **1m79**
 Dieu **Lakshmi** Age réel **84 ans** Mort init **94 ans**
 Talents acquis **Maçon** Classe sociale **UUC**

Couleur de peau **Blanche** Couleur des yeux **Vert** Couleur des cheveux **Chauve (rasé)**
 Signes particuliers **Beauté : 18** Alignement **Chaotique Good** Langues **Lit, parle et comprends toutes les langues**
 Vision **Ultra-vision à 12 "** Infra-vision à 24 "

Détection **Illusion 1F/jour** Résistances **20% de MR incompressible**

Immunité **Total maladie, Emprisonnement de l'âme, Jamais surpris, Régénère 4PV/tour, Immunisé à l'acide, Touché par arme +3 only**

Wisdom Immunity Cause fear, Charm person, Command, Friends, Hypnotism, Forget, Hold person, Ray of enfeeblement, Scare,
 Fortune Beguiling, domination, Fear, Charm monster, Confusion, Emotion, Fumble, Suggestion, Telepathic projection,
 1,032,000 po Chaos, Feeblemind, Hold monster, Magic jar, Mass domination, Quest, Geas, Mass suggestion, Rulership,
 1 gemme de 250000 Antipathy/sympathy, Finger of death, Mass charm, Otto's irresistible dance

Force

F₈ **F₁₁**

Ajustement	toucher +1	dommages +2	Ajustement poids	/	Défonçage porte	1-2	Torsion barreau	2%
------------	----------------------	-----------------------	------------------	---	-----------------	------------	-----------------	-----------

Intelligence

I₁₆ **I₁₇**

langues additionnelles	6	Chance de connaître les sorts	\	Min. de sorts/niv.	\	Max. de sorts/niv.	\
------------------------	----------	-------------------------------	---	--------------------	---	--------------------	---

Sagesse

S₁₇ **S₂₅**

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

Dextérité

D₁₈ **D₁₈**

Ajustement réaction	+3	Ajustement projectiles	+3	Ajustement classe d'armure	-4
---------------------	-----------	------------------------	-----------	----------------------------	-----------

Constitution

C₁₆ **C₁₆**

Ajustement point de vie	+2	Choc métabolique	95%	Chance de résurrection	96%	Nbre de résurrections	6
-------------------------	-----------	------------------	------------	------------------------	------------	-----------------------	----------

Charisme

Ch₁₁ **Ch₂₄**

Nbre max. de suivants	45	Ajustement loyauté	100	Ajustement réaction	65%
-----------------------	-----------	--------------------	------------	---------------------	------------

Nombre de sorts / niveau

Clerc / Eolide

Niveau 1 : 9 + 3 = **12**
 Niveau 2 : 9 + 3 = **12**
 Niveau 3 : 9 + 4 = **13**
 Niveau 4 : 9 + 4 = **13**
 Niveau 5 : 9 + 4 = **13**
 Niveau 6 : 9 + 3 = **12**
 Niveau 7 : 7 + 1 = **8**
 Niveau 8 : 3 + 1 = **4**

Magot

Niveau 1 : **4**
 Niveau 2 : **4**
 Niveau 3 : **4**
 Niveau 4 : **4**
 Niveau 5 : **4**
 Niveau 6 : **1**

Classe d'armure

Armure portée	Elfin Chain Mail +5	CA	0
Bouclier portée	Grand +5	Bonus	-6
Autres	Bottes de Speed +3	Bonus	-3
Dextérité	-2 vs Evil	Bonus	-4
CA de Dos	-3	CA de Face	-13 (-15)
CA Optimale		-13	

Jets de protection

Poison/Mort magique
Pétrification/Paralyisie
Souffle
Baton/Baguette/Batonnet
Sorts
Psionic Blast

Bonus sagesse

2	+4
5	Objets
6	Cape +4/+6
8	Bottes +3
7	Bonus dextérité
0 / -1	+3

Armes utilisées

Toucher AC0	Att./Round	Arme	Force	Magie	P/M	G	Force	Magie	Commentaires	
9	8 sur MD	1	Masse	+1	+5	2-7	1-6	+2	+5	Disruption
			Masse +3	+1	+1	2-7	1-6	+2	+1	
To hit Back +2			Criquet infernal	2 Att à 12d4+20 à 30 mètres, touché à 9 - dext						Arme à plasma
Bâton, Fléau, Marteau, Masse, Massue, Morning star, Cricket, Bo stick										

Points de vie	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33
Tiré : 109; Total 17;	34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116
Ajustement +2	

Vitesse de déplacement
Pied Vol Nage
12" 24" —
(B)

Aptitudes Spéciales

Main droite magique +1
20% de MR incompressible
Jamais surpris, touché par arme +3
 Detect Illusion **1F/J**
 Projection télépathique psy **1F/J**
 A récupérer des points de constitution grâce à Algaric (1/2)

Deux rounds en un : 1F/J

Jouer le round normalement avec initiative. Puis quand le round est terminé le PJ a la possibilité de rejouer en s'accélération temporellement sans que les adversaires puissent agir (Il rejoue un round « normal »).
 Pas d'initiative à tirer, mais tirer l'ordre des actions si plusieurs PJ utilisent cette capacité en même temps.

Souhait : prochaine mort, pas mort

Points d'expérience

Bonus 10 %
5,771,170 xp
 Niv.Sup.à:
5,888,303 xp

POUVOIRS DE SNOWL SOLAR



Possibilité de prendre à volonté la forme physique d'un SOLAR (1 segment pour la transformation dans chaque sens, ne compte pas comme une action).

En sus, d'en prendre toutes les capacités avec l'apparence pour 12 heures, **16FOIS PAR ANS**.

Age physique de 40 ans immuable (Ne vieillit plus, même magiquement, sauf par une action divine).

Pouvoirs magiques équivalents à ceux d'un **Magicien de niveau 12**, tous sorts PH et Arcana (Sorts lancé au **30ème** niveau maxi) mais pas la possibilité d'utiliser les objets réservés aux magiciens.

A chaque niveau supplémentaire, Snowl double sa capacité de se transformer en Solar.

Vol at will à 24'', class B.

Connaissance de l'alignement.

Touché uniquement par arme +3.

Jamais surpris.

L'âme ne peut pas être emprisonnée ou prise au piège.

Régénération de 4 points de vie par tour.

Capacité de lire, parler et comprendre toutes les langues.

Infra-vision à 24 " et ultra-vision à 12 ".

Charisme de 24.

Immunisé à l'acide.

- Auto-métamorphose (1/jour) (C 3s; R 0; D 2r/L; A MU; S Nil).
- Animation d'objet (3/jour) N6 (C 9s; R 30m; D 1r/L; A 30dm cube/L(1m3); S Nil).
- Polymorph any object (1/jour) N8 (C 1r; R 1''/2L; D Spl; A 1Itm; S Spl).
- Mot de pouvoir, tous (1/jour)
 - **Power word: Stun** N7 (C 1s; R 1''/2L; D Spl; A 1 Crt; S Nil)
 - Les créatures possédant 1 à 30 points de vie sont étourdies pour 4d4 rounds, celles possédant 31 à 60 points de vie le sont pour 2d4 rounds et celles possédant 61 à 90 points de vie pour 1d4 rounds.
 - **Power word: Blind** (C 1s; R 1''/2L; D Spl; A 3' dia; S Nil)
 - Le sort agit sur un maximum de 100 points de vie de créatures, mais la durée dépend du nombre exact affecté: pour 25 points de vie ou moins, la cécité est permanente jusqu'à ce qu'elle soit guérie; pour 26 à 50 points de vie, la cécité se prolonge durant 1d4+1 tours; pour 51 à 100 points de vie, le sort n'agit que durant 1d4+1 rounds.
 - **Power word: Banishment** N9 (C 1s; R 5m/L; D Inst; A 1crt; S Nil)
 - Si le lanceur a correctement nommé le plan d'origine du sujet, et si la créature a actuellement 70 ou moins points de vie, elle est bannie.
 - **Power word: Kill** N9 (C 1s; R 1''/4L; D Pmt; A 2'' dia; S Nil)
 - Le mot de pouvoir tue une créature possédant au maximum 60 points de vie, ou plusieurs possédant 10 points de vie ou moins, jusqu'à un maximum de 120 points de vie.
- Sort Astral (1/jour) (C 9s; R Tch; D Spl; A Spl; S Nil).
- Confusion (3/jour) (C 4s; R 12''; D 2r+1/L; A 6''x6''; S Spl).
- Jet prismatique (1/jour) (C 7s; R 0; D Inst; A Spl; S Spl). (1 à 3 : 20, 40, 80 dmgs ; 4 : JP vs poison ou mort ; 5 : JP vs pétrification ; 6 : JP vs bâton ou folie ; 7 : JP vs sorts ou envoyé sur un autre plan ; 8 : relancer 2 fois, ignorer le 8)
- **Holly Word** (1/jour) (C 1s; R 0; D Spe; A 10m rad; S Nil).
- **Téléportation sans erreur** (2/jour). (C 1s; R Tch; D Inst; A Spl; S Nil)
- Charme masse (3/jour) (C 1s; R Tch; D Inst; A Spl; S Nil).
- **Souhait majeur** (1 tous les 3 jours) (see page 94 Players Handbook for guide).
- Marche des vents (7/jour) (C 1r; R Touch; D 1hr/L; A Spe; S Nil).
- **Globe de protection contre le mal** (1 fois par jour pendant 1 tour)
 - Les créatures mauvaises ne peuvent rentrer sauf si elles possèdent une MR supérieure à 85% - (Marche aussi pour les souffles) de taille individuelle à un rayon de 5 mètres, la taille étant à volonté mais la protection accordée est automatiquement maintenue.
 - Cette sphère sert également de protection contre les missiles ≤ +2
 - Globe mineur d'invulnérabilité. – Ne se déplace pas — Laisse passer les sorts dans les deux sens.

AASIMON SNOWL

Int 19-20, Dex 24, TAC0 : -6 (+5 arme), AC : -17, MV 18, F148 (B), HD 22 (177PV), MR: 85%, #Att: 4, 2d20+16 or slaying arrow
Huge composite bow +2 (36" range) with a magical quiver that produces any *arrow of slaying as desired*. Or sword equal to a 2-handed weapon *sword* +5 (2d20+16) and has all the properties of a *sword of dancing* and a *vorpall sword*.
An aasimon, who gazes directly into the eyes of an evil creature, learns its name, nature, and background. This power always functions automatically.

Round 1 : celestial reverence

Round 2 : protection from evil, protection from normal missiles, minor globe of invulnerability,

Round 3 : 4 Att with huge bow+2, 36" + arrow of slaying,

Round 4 : 4 Att with sword,

Round 5 : 4 Att with sword,

Round 6 : 4 Att with sword,

Round 7 : 4 Att with sword, ending dancing,

Round 8 : 4 Att with huge bow+2, 36" + arrow of slaying,

Round 9 : 4 Att with huge bow+2, 36" + arrow of slaying,

Round 10 : 4 Att with huge bow+2, 36" + arrow of slaying,

Capacités

Summon Greater titans 3F/j 75%

Regenerate 7PV/rd,

Never surprised,

detect evil, within 100 feet of a source of evil, automatically detects its direction, strength, and general nature

protection from evil spell with a 70-foot radius at will, serves as *protection from normal missiles* and a *minor globe of invulnerability*

At will

Comprehend languages, *cure* any sort by touch, *detect* any sort, *dispel* any sort by gaze, *heal*, improved *invisibility*, know alignment, *teleport* without error,

7F/j

wind walk,

3F/j

animate object, holy word, resurrection, shape change, symbol (any variety),

1F/j

creeping doom, finger of *death*, fire storm, imprisonment, *polymorph* any object or self, power word (any variety), *prismatic spray*, restoration, *wish*.

Immunités/résistances

energy-level loss from undead or magic, surprise,

charm, confusion, death spell, domination, feeblemind, hold, imprisonment, trap the soul spells,

+4 or better to hit

cold, electricity, magic missile, petrification, poison, any gas, acids

Priest spells

Niveau		Sort	Niveau		Sort
1	7	Bonne fortune Call upon fate Detect magic Sacred guardian	4	5	Dimensional folding Precipitations Probability control Dimensional anchor Dimensional folding
2	7	Bouclier de vent Moment Vylja's Airbolt Find traps	5	4	Appel d'air Globe de foudre Repeat action Vylja's air strike
3	7	Densité Mur de vent Dispel magic Invisibility	6	2	Blade barrier Physical mirror Vylja's lightning strike

GREATER TITANS

TAC0 : -5, AC : -15, MV 36, HD 20 (160PV), MV 36", MR: 50%, #Att: 2, 7d6+14 or spécial pour 10-60
Maul of the titans

Capacités

éthéreal 2F/j

advanced illusion

charm person or mammal

hold person

hold monster

hold undead

invisibility

levitate

light

mirror image

protection from evil, 10' radius

shield

Immunités/résistances

Like the gods themselves, greater titans are simply not subject to aggression from nondivine beings. They are never harmed by such attacks.

OBJETS SYNTHÈSES

MASSE DE DISRUPTION

Détection de la vie 5F/J
Lévitation 1F/J
Vol 1F/J
+2 JP et -1 par dés vs undead



CHAPELET DE PRIERE

Guérison des maladies
Soin majeur
Bénédiction
Lévitation 1F/J



CRICQUET INFERNAL

Cricquet plasma de poche (9 cm de long) :
2 attaques/ round
12d4+20 dommages
Il faut réussir un touché :
9 moins la dext sur un dé 20
portée 30 m
30 charges en tout
Pas considéré comme du feu ni comme de la foudre.



357 MAGNUM

3 revolvers à 6 coups, chaque balle 3d4+5, 36 balles



BATON DE SNOWL

A nécessité 4 ans de fabrication et 4 ans de vieillissement magique
25 charges rechargeables en jeûne et en prière durant 1 mois
Enchantement au 16ème niveau

Sans charge

Lumière
Protect vs evil
Holy symbol
Detect evil

1 charge – 3s

Find traps
Flame strike
Neg. plane Protec
Dispel magic

3 charges – 5s

True seing
Guérison
Mot de rappel
Planeshift
Blade barrier

5 charges

Restauration
Exaction
Symbol
Parole sacrée



MACE OF DISRUPTION: This appears to be a mace +1, but it has a neutral good alignment, and any evil character touching it will receive 5d4 points of damage due to the powerful enchantments laid upon the weapon. If a mace of disruption strikes any undead creature or evil creature from one of the lower planes, may utterly destroy the creature.

Skeletons, zombies, ghouls, shadows, wights, and ghosts, if hit, are instantly blasted out of existence. Other creatures roll saving throws as follows:

CREATURE SAVE

Wraiths	05%	Ghosts	65%
Mummies	20%	Liches	80%
Spectres	35%	Other affected evil creatures	95%
Vampires	50%		

Even if these saving throws are effective, the mace of disruption scores double damage upon opponents of this sort, and twice the damage bonus.

Elle est considérée comme une arme +3.

Intelligence : 15 Ego : 20

LANGUE : commun, alignement, dragon d'or, télépathie.

POUVOIRS : détection de la vie (5F/J), lévitation (1F/J), vol (1F/J), rend la sagesse permanente.

DESSEIN : tuer les morts vivants : +2 au JP et -1 par dés de dégâts.





LE SABLIER DE PRIERE :

Ce petit sablier de 7 cm de haut ne fonctionne qu'une fois par jour au moment de la prière/révision. Le prêtre le retourne au début de sa prière. Le sable (Dents de quickling en poudre) s'écoule en autant de segments que le prêtre a de niveaux.

Ensuite, pendant sa révision, le prêtre dispose de ces segments pour diminuer le casting-time de certains de ses sorts. Il doit choisir, au moment de la révision, les temps d'incantation qui seront diminués pour chaque sort choisi. Il répartit les segments comme bon lui semble.

Une fois fait, il ne pourra plus faire de modification par la suite dans la journée et ce, jusqu'à la prochaine révision.

Il peut à sa guise répartir les segments acquis mais aucun temps d'incantation ne pourra être réduit à moins de deux segments.

En sus, le prêtre bénéficie d'un bonus de +1 au dé 10 d'initiative sur les sorts ainsi modifiés.

FAMILIER

FAUCON : ce familier est présent seulement au alentour du temple principal de Snowl qu'il ne quitte jamais. Lorsque Snowl est dans les parages, il voit par ses yeux quand le faucon détecte des activités anormales. Quand Snowl n'est pas présent dans la zone, le faucon ne lui transmet qu'une alerte de base. Si Snowl est sur un autre plan, aucune alerte ne peut être transmise.



Peut prendre la forme de n'importe quel végétal et peut se déplacer à 9'' sous cette forme, peut lancer des sorts (Casting time x2 si composante vocale), peut utiliser un objet mais ne peut pas combattre.

OBJETS EN AVENTURE

Objet	Charges	Localisation	Drawmij
Corps			
Elfin Chain Mail +5	\	Corps	Non
Bouclier +5	\	Gauche	Non
Cape +4 /+6 vs non-chaotic (5%)	\	Dos	Non
Masse de disruption	\	Droit	Non
Ceinture des poches	\	Ceinture	Non
Phylactère de la foi	\	Cou	Non
Bâton de Snowl	\	Sur moi	Oui
Bottes de speed +3 , 30" (5%)	\	Pied	Non
Sac de contenance	\	Gauche	Non
Chapelet de prière	\	Main droite	Non
Trou portable	Sous la ceinture des poches		Non
Ceinture des poches			
Batonnet de négation	23	Poche #1	Parchemin 1
Potion guérison	5	Poche #2	
Potion x5 constit	20	Poche #3	
Parchemins	\	Poche #5	Parchemin 2&3
Dust of dryness	11	Poche #6	
Batonnet de succor appel	5	Poche #7	
Batonnet de succor rappel	4	Poche #7	
Anneau de saut	\	Poche #8	Parchemin 4
Encens de méditation	20	Poche #8	Parchemin 5
Sacoche			
Carafe d'eau infini	\	Sacoche	Oui
Sablier de Dalneb		Sacoche	Oui
1 Pierre Batterie de Begalund	24	Poche #6	comme perle sur sort



Perle d'une valeur de 10 000 Po, reconnue comme laissez-passer et permettant à son porteur de se déplacer dans le plan élémentaire de l'eau de manière naturelle.



Emeraude d'une valeur de 10 000 po, reconnue comme laissez-passer et permettant à son porteur de se déplacer dans le plan élémentaire de la terre de manière naturelle.



Fait pousser un champ de lotus permettant de distiller les graines pour en faire de l'encens de méditation. Il permet de produire environ 10 batonnets par mois, dont un pour la vente ou l'utilisation personnelle de Snowl les autres sont vendus au prix du DM (7500 po).

FAIT PARTICULIER

A passé un accord avec le **Roy Ericall** pour obtenir un **Comté indépendant** dans **Norwold**, accompagné d'un accord militaire de mutuel assistance. Cette accord a été renouvelé par le nouveau **Roy Algaric 1^{er} de Norwold**.

A renvoyé sur son plan **Olhydra**, Princes of Evil Water Elemental, avec une parole sacrée.

A payé 350.000 pour un voyage sur le **Styx** dans le **Pandemonium** afin d'accéder au domaine de **Ssendam**, un des princes des **Slaad**. Connaît donc une partie du royaume de **Ssendam**.

A voyagé dans l'**espace** lors du scénario avec **Sarre**. S'est fait baisé par Hô et Duncan Idaho, ce qui a principalement entraîné une inimitié de Snowl vis-à-vis de Baelzebul. La rancœur envers Duncan est dissipée, et Baelzebul est mort aujourd'hui. A participé à la **mort de Baelzebul sur le PMP**, grâce à Duncan, Lort, Algaric, Milandrine et Viktor. A invoqué l'An Ankou pour faire sortir Baelzebul de son plan pour l'amener sur le PMP.

A mis à bas avec **Milandrine** et **Valentin** un des temples de **Seth** les plus important sur le PMP et a également empêché le retour d'un des **titans originaux**.

Connaît un lieu dans la **salle d'audience du nouveau Roy Algaric** où se rendre sur invitation.

COUROUX DE SNOWL / SNOWL'S WRATH

(C 7s; R 5m/L; D 10 s + 1d20 s; A sphere 30m rad; S Nil)

Ecole : (Altération) / **Sphère :** (Générale)

Niveau : 7

Portée : 5 mètres / niveau

Composantes : V, S, M

Durée : 10s + 1d20 segments

Temps d'incantation : 7 segments

Zone d'effet : Rayon de 1 mètre de diamètre dans une zone de 30 mètres de rayon

Sauvegarde : Aucune

Description : Avec ce sort, le prêtre invoque la puissance de son dieu dans un rayon de puissance extraordinaire, localisée dans une zone de 30 mètres de rayon dans une portée de 5 mètres par niveau du prêtre. Le prêtre doit se concentrer pour contrôler le rayon.

En extérieur, cette puissance se concrétise par l'apparition d'un rayon venant du ciel d'un diamètre de 1 mètre qui frappe la créature visée par le prêtre, lui infligeant 10 dommages par segment, sans sauvegarde, MR toujours possible. Si la MR fonctionne, le prêtre peut diriger le rayon sur une autre cible dans la zone du sort, ceci prenant 1 segment.

En intérieur, le sort se concrétise différemment, apparaissant sur une zone de 30 mètres de rayon au sol et infligeant 10 dommages par segment sans JP, MR possible, à toutes créatures dans la zone. La durée du sort est dans ce cas de 5s + 1d10s.

Ce sort fonctionne à plein puissance contre les créatures mauvaises, au double de sa puissance contre les créatures mort-vivantes, à moitié contre les créatures neutres et ne fonctionne pas contre les créatures bonnes.

Les éléments matériels sont le symbole du prêtre et une larme de Solar. ☺

CARAFE D'EAU INFINI



Carafe d'eau infinie de Snowl : Ce flacon est tout à fait ordinaire au premier abord, mais si la magie est détectée, elle va dévoiler ses propriétés. La carafe a un bouchon, et si elle est retirée, et les mots de commande appropriés prononcés, un flot d'eau se déverse de la flasque. Chaque débit à son propre mot de commande.

Les flux d'eau:

Flux: verse 3 litres par round, pas de limite mais ne peut pas servir pour une attaque, seulement pour faire des fioles d'eau bénite, ou l'eau bénite dans un temple, et entre autre servir de fontaine dans le temple principal de Snowl.

N'est pas utilisable en aventure (il ne faudrait pas inonder le plan négatif.)

Fontaine: 1,5 mètre de long, 15 litres par round, pendant 30 rounds.

Utilisable en aventure, hors combat, pour remplir un fossé par exemple.

Geyser: 6 mètres de long, jet de 90 litres par round, pendant 3 rounds.

Utilisable en combat, pendant 3 rounds seulement.

Aasimon, General Information

Whereas Gehenna, Hades (the Grey Waste), and the Nine Hells (Baator) are populated by fell beasts as terrible and evil as their planes, the Upper Planes are home to powerful beings of goodness and light. The stewards that attend the needs of these good entities are called the aasimon. They are powerful and dangerous creatures, but are tempered by kindness and compassion. Though they dwell primarily in the outer planes, very far removed from the affairs of mankind, aasimon are often called upon by those they serve to intervene in mortal causes to support the cause of goodness there.

Combat: Aasimon take the listed damage from the following attack forms:

Attack Form	Damage	Attack Form	Damage
Acid	None	Iron weapon	Full *
Cold	Half	Magic missile	Full
Electricity (lightning)	Half	Poison	None
Fire (dragon, magical)	Full	Silver weapon	Full *
Gas (poisonous, etc.)	None		

* Unless immune to nonmagical weapons, in which case no damage is sustained.

All aasimon have the spell-like powers *aid*, *augury*, *change self*, *comprehend languages*, *cure serious wounds* (3 times per day), *detect evil*, *detect magic*, *know alignment*, *read magic*, and *teleport without error*. They can travel freely throughout the Upper Planes and may enter the Astral and Prime Material Planes at the request of a greater power. Specific missions may briefly take an aasimon to the Lower Planes.

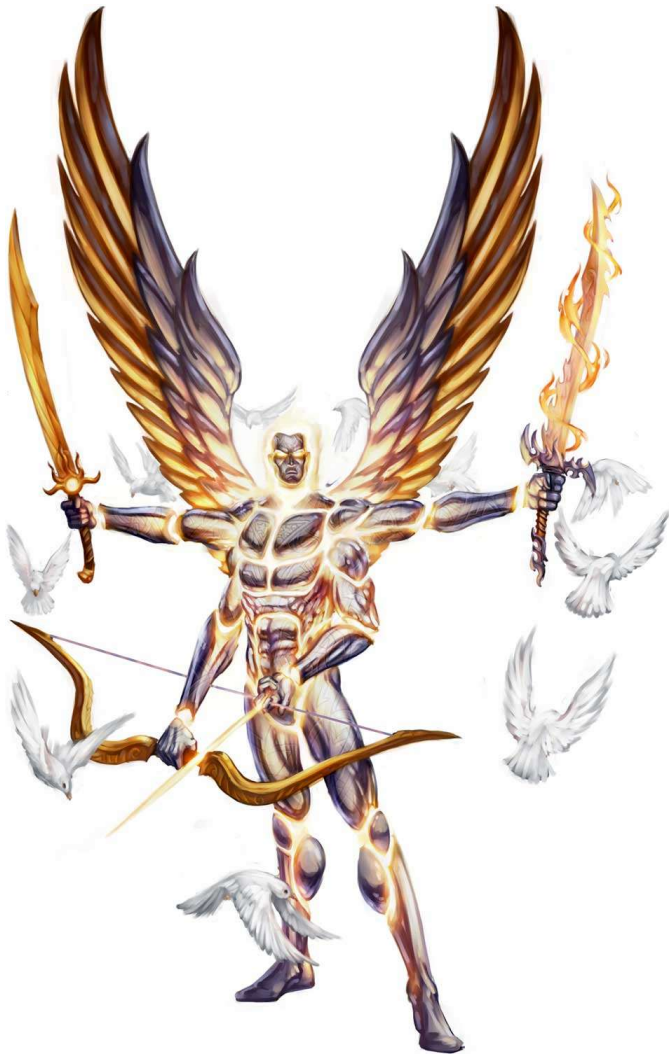
The aasimon's *detect evil* ability goes beyond the spell of the same name. Within 100 feet of a source of evil (strongly aligned individual, powerful evil magical item, and so on) the aasimon automatically detects its direction, strength, and general nature. An aasimon who gazes directly into the eyes of an evil creature learns its name, nature, and background. This power always functions automatically.

Aasimon have a special power over mortals called *celestial reverence*. This power works only in the aasimon's normal, unaltered form. When the aasimon invokes *celestial reverence*, a blinding flash of light draws the attention of all mortals in sight of it. Anyone viewing this spectacle must immediately save vs. paralyzation. Any person of good alignment who fails the save is struck by a strong protective love for the aasimon. Those of evil or neutral alignment who fail to save suddenly fear the aasimon's power and do not attack. Evil creatures of fewer than 8 Hit Dice who fail their save flee the area immediately. The aasimon rarely use this ability, for goodness dictates that they avoid using their powers to manipulate others.

Although aasimon cannot *gate* in others of their kind, they can send out a distress call that other good powers sense. If an aasimon does this, the closest enchanted good beings (for example, [ki-rin](#), [unicorns](#), and [metallic dragons](#)) immediately come to the rescue. This ability does not create or conjure good beings; it only alerts them.

When on the Upper Planes and in dire need, good-aligned worshipers of the utmost faith and power are 20% likely to attract an aasimon's help. Modify the chance if the worshiper is performing a mission for his or her church.

AASIMON, SOLAR



Intelligence:	Supra-genius (19-20)
Treasure:	Nil
Alignment:	Any good
No. Appearing:	1
Armor Class:	-17 (-10 & -6 dext)
Movement:	18, Fl 48 (B)
Hit Dice:	22 (177 hp)
THAC0:	-6 (+5 weapon bonus; + 5 dext)
No. of Attacks:	4
Damage/Attack:	2d20+16
Special Attacks:	Vorpal severing, arrows of slaying
Special Defenses:	See below
Magic Resistance:	85%
Size:	L (9' tall)
Morale:	Fearless (19-20)
XP Value:	32,000

Solars are the most powerful aasimon and the greatest celestial stewards. They appear as large humans who have beautiful muscular bodies, white wings, and brilliant topaz eyes. Their skin and hair take on metallic coloration. A solar's voice is deep and commanding, impossible to ignore, and their Charisma is 24.

A solar is the most powerful of spirits, usually directly serving a greater deity of good alignment and typically as his or her marshal, steward, etc. On rare occasions, a solar will be found attending a lesser deity. There are at least 24 solars. They can go to any place but do so only

in service to their deities. As with devas and planetars, solars can be of any good alignment-lawful, neutral, or chaotic. They are totally faithful and unswerving in their alignment and loyalty.

Each solar has 4 attacks per melee round. Each has a huge composite bow (36" range) and various arrows of slaying. Each also has a sword equal to a 2-handed weapon (usable only by solars) equal to +5 with qualities of dancing and vorpal. The former function operates sans severing. For purposes of attack determination, consider each solar to have a dexterity of 24 (+5 ; -6) and a 21 (TAC0: 0) level as a fighter.

Combat: Solars are never surprised and are immune to attacks from non-magical weapons and magical weapons of +4 or lesser enchantment, to energy-level loss from undead or magic, and to charm, confusion, death spell, domination, feblemind, hold, imprisonment, and trap the soul spells.

Each solar can cast a protection from evil spell with a 70-foot radius at will. This sphere also serves as protection from normal missiles and a minor globe of invulnerability if the solar desires. Solars can use any detect spell at will. When laying hands on a creature, a solar can bestow the ability to survive in any environment for up to 100 years.

Chaotic good solars can summon 1 to 2 greater titans. Solars can perform the summoning three times per day with a 75% chance of success per summons.

Solars are not affected by cold, electrical, magic missile, petrification, poison, or any gas attack. They take no damage from acid attacks. They regenerate 7 hit points per melee round. Unless it is on its home plane, only the material form of a solar can be destroyed. Its spirit requires seven decades to reform.

Each solar attacks four times per round with a sword that only it can wield. The weapon acts as a *sword* +5 (2d20 points of damage) and has all the properties of a *sword of dancing* and a *vorpai sword*.

Solars also use an enormous composite bow with a magical quiver that produces any *arrow of slaying* the solar desires. *Each bow attack has a +2 attack adjustment and slays any target it hits.*

A solar has spells as a 15th-level priest with major access to all spheres. In addition to the powers common to aasimon, solars have the following spell-like powers:

- *Aid*,
- *animate object* (3 times per day),
- *antipathy/sympathy* (3 times per day),
- *astral spell* (once per day),
- *augure*,
- *change self*,
- *commune*,
- *comprehend languages*,
- *confusion* (3 times per day),
- *control weather*,
- *creeping doom* (once per day),
- *cure serious wounds* (3 times per day),
- *detect evil*,
- *dispel evil*,
- *dispel magic*,
- *Drawmij's instant summons*,
- *earthquake* (3 times per day),
- *finger of death* (once per day),
- *fire storm* (once per day),
- *heal*,
- *holy word* (3 times per day),
- *imprisonment* (once per day),
- *improved invisibility*,
- *infravision* (240 feet, always active),
- *know alignment*,
- *mass charm* (3 times per day),
- *permanency* (3 times per day),
- *polymorph any object or self* (once per day),
- *power word* (any variety, once per day),
- *prismatic spray* (once per day),
- *read magic*,
- *restoration* (once per day),
- *resurrection* (3 times per day),
- *shape change* (3 times per day),
- *symbol* (any variety, 3 times per day),
- *teleport vs error*,
- *vanish* (3 times per day),
- *vision* (once per day),
- *wind walk* (7 times per day),
- *and wish* (once per day).

Titan



INTELLIGENCE: Supra-genius to godlike (19-21+)
ALIGNMENT: Chaotic good
ARMOR CLASS: -15
MOVEMENT: 36
HIT DICE: 20 (160PV)
THAC0: -5
NO. OF ATTACKS: 2
DAMAGE/ATTACK: 7-42 weapon +14 (strength bonus)
MAGIC RESISTANCE: 50%
SIZE: G (25+' tall)
MORALE: Fanatic (17-18)

Titans are gargantuan, almost godlike men and woman. They, quite simply, look like 25' tall people of great physical strength and beauty. They are commonly dressed in traditional Greek garb, favoring togas, loincloths, and such. They wear rare and valuable jewelry and in other ways make themselves seem beautiful and overpowering.

In addition to speaking their own language, titans are able to speak the six main dialects of giants. All titans are also conversant in the common tongue as well as that commonly spoken by forest creatures,

as these giants have close ties with nature.

Combat: The basic attack of titans is their great maul (*maul of the titans*). These monstrous beings are capable of attacking twice in a melee round and inflicting 7-42 points of damage per hit. Titans may choose to make a single other attack in a round. This form of special attack is so destructive and deadly, that a titan will use it only if there are no other options left open. The form of each titan's attack will be different (some kick, some punch, others use a breath attack, lightning, etc.), but the effect is the same for each. The special attack inflicts 10-60 points of damage per hit and can be used every other round. These mighty attacks have been known to destroy buildings and sink ships.

Titans can become ethereal twice per day. All titans are able to employ both mage or priest spells (dependent on the individual titan -- only one, not both) as a 20th-level spell caster. In addition, all titans have the following spell-like powers, at 20th level of spell use, usable once per round, one at a time, at will:

advanced illusion
alter self
animal summoning II
astral spell
bless
charm person or mammal
commune with nature
cure light wounds
eyebite

fire storm
hold person
hold monster
hold undead
invisibility
levitate
light
mirror image
pass without trace

produce fire
protection from evil, 10' radius
remove fear
remove curse
shield
speak with plants
summon insects
whispering wind

Titans are not affected by attacks from non-magical weapons.

Greater Titans: Rumors exist of a race of titans more powerful still than common titans.

These *greater* titans are said to be very close to the gods and always accompany one (with some deities and powers being attended by more than one greater titan). Perhaps greater titans were formally common titans who have grown so great in power that the gods brought them closer to themselves. Such matters are not common knowledge.

It is very difficult to provide combat statistics for greater titans. Like the gods themselves, greater titans are simply not subject to aggression from nondivine beings. They are never harmed by such attacks.

OBJETS CHEZ MOI

Masse +5, Fléau +3, Broom of Flying, Wings of Flying, Phylactère des longues années
Batonnet de tout (40 charges) équivalent d'une baguette merveilleuse + 3x une autre baguette au choix.



LIVRE :

Livre relatant l'histoire de ma déesse

Livre relatant l'histoire de la construction du bénitier divin

Plan supérieurs LG – NG – CG en cartes approximatives avec localisation du royaume de ma déesse.

TROU PORTABLE – EN AVENTURE !

250m de corde

30 grappins

20 couvertures, 3 tentes, 20 manteaux de fourrures,

paires de bottes, de gants, de capes

1 grande barque en kit

20 kits d'équipements standard : lanterne, briquet, torche,
corde, cuir, épée courte, petit bouclier, bottes, vêtements
de bases, gourde d'eau,

30 litres d'huile

10 litres d'acide

20 litres d'eau bénite

30 tonnelets de bières

30 litres d'alcool en tout genre

Table, chaise et couvert pour 10

POTION DE SNOWL

Les potions fabriquées par Snowl sont basées principalement sur les sorts de Cure et celui de Heal. De ce fait, les différentes versions de la potion redonnent principalement des points de vie en fonction de la constitution de la personne blessée. Les potions redonnent une à plusieurs fois la constitution en point de vie, jusqu'à atteindre le maximum.

Effets	Quantité disponible	Prix de vente
1 x constitution	250	250 po
2 x constitution	200	500 po
3 x constitution	160	1000 po
4 x constitution	120	2000 po
5 x constitution	100	4000 po
6 x constitution	60	8000 po
Total	30	10000 po

OBJETS DIVERS

Oeil, Cerveau, Aile et 3 écailles d'un Dragon du Chaos.

Un petit tonneau d'eau du Styx.

RING OF FULL ELEMENTAL COMMAND: OBJET PERDU DANS UNE DIJUNCTION DE MORDENKAINEN

A = GUERISON, RESTAURATION, RESURRECTION 1F/J + RAYON X



1. Elementals of the plane to which the ring is attuned can't attack or even approach within 5 feet of the wearer. If the wearer desires, he may forego this protection and instead attempt to charm the elemental (saving throw applicable with a -2 penalty to the die). If the charm fails, however, total protection is lost and no further attempt at charming can be made, but the secondary properties given below will then function with respect to the elemental.

2. Creatures, other than normal elementals, from the plane to which the ring is attuned attack with -1 penalties to their attack rolls. The ring wearer takes damage at -1 on each die of damage and makes applicable saving throws from the creature's attacks at +2. All attacks are made by the wearer of the ring with a +4 bonus to the attack roll (or -4 on the elemental creature's saving throw), and the wearer inflicts +6 damage (total, not per die) adjusted by any other applicable bonuses and penalties. Any weapon used by the ring wearer can hit elementals or elemental creatures even if it is not magical.

3. The wearer of the ring is able to converse with the elementals or elemental creatures of the plane to which the ring is attuned. These creatures will recognize that he wears the ring, and will show a healthy respect for the wearer, if alignments are similar. If alignment is opposed, creatures will fear the wearer if he is strong, hate and desire to slay him if the wearer is weak. Fear, hatred, and respect are determined by the DM.

4. The possessor of a ring of elemental command suffers a saving throw penalty as follows:

Air -2 vs. fire

Earth -2 vs. petrification

Fire -2 vs. water or cold

Water -2 vs. lightning/electricity

5. Only one of the powers of a ring of elemental command can be in use at any given time.

1 Air + A

- Fly - • Invisibility
 - Gust of wind (1 per round)
 - Wall of force (1 per day)
 - Control winds (1 per week)

2 Earth + A

- Feather fall
 - Stone tell (1 per day)
 - Passwall (2 per day),n
 - Wall of stone (1 per day)
 - Stone to flesh (2 per week)
 - Move earth (1 per week)

3 Fire + A

- Fire resistance
 - Burning hands (1 per turn)
 - Pyrotechnics (2 per day)
 - Wall of fire (1 per day)
 - Flame strike (2 per week)

4 Water + A

- Purify water - • Airy water - • Water walking
 - Create water (1 per day)
 - Water breathing (1.5m)
 - Wall of ice (1 per day)
 - Lower water (2 per week)
 - Part water (2 per week)

5 Rien

6 Tout + A

These rings operate at 12th level of experience, or the minimum level needed to perform the equivalent magical spell, if greater. The additional powers have an initiative modifier of +5.

INVOCATION DE L'ANKOU

Parchemin détruit par Baelzebul, l'ayant forcé à sortir de son royaume et ayant entraîné sa chute.

Asservissement

Source : Snowl Adventure

Niveau : 7

Portée: spéciale

Éléments: V, S, M

Durée: spéciale

Conjuration

Temps d'incantation: 2 jours

Zone d'effet: 1 créature

Jet de sauvegarde: spéciale

Par ce sort, le clerc peut invoquer An Ankou lui-même. Ce dernier s'attaque immédiatement à la personne expressément nommé dans le sort. Si le clerc loupe sa sauvegarde contre la mort magique, An Ankou se retourne contre lui. En lançant ce sort, le prêtre perd 1d6 points de vie définitivement. Le fait de casser le sort emprisonne An Ankou.

AN ANKOU

Habitat:	Univers connus et plans connus, aucun en particulier
Organization:	Solitary
Activity Cycle:	Always
Intelligence:	Normal (8-11)
Alignment:	Loyal neutre
Armor class:	-12
Movement:	3" hors combat, Inst en combat
Hit Dice: PV	250 (part quand il lui en reste moins de 15 et revient à fond le lendemain, sans fin)
Thac0:	Guerrier 32 / Assassin 16
No. of Attacks:	3
Damage / Attack:	1-20+6
Att Speciale	Voir plus bas
Size:	M
MR:	95%
Treasure:	Aucun
Morale:	Damned (25)



Seul un exorcisme réussit permet de s'en séparer, mais ne le tue pas.

Aspect: Silhouette noire se déplaçant dans une charrette grinçante tirée par un cheval maigre et noir.

Race : Ce n'est pas un dieu, mais une entité conceptuelle. On ne peut le vénérer ou l'adorer. Il se déplace sur tous les plans pour châtier les dieux, les êtres et les hommes quand leur heure est venue.

Attaques spéciales :

- Aura de froid glacial à 20 m (protection vs souffle tous les rounds pour 2d10 dommages)
- Il se bat avec une faux +6 (1d20+6)
- Sa vue provoque la mort magique avec JP applicable sans bonus suivant les tables ci-dessous :

Sauvegarde :

Guerriers	1-4	20
	5-8	18
	9-12	17
	13-14	16
	15-16	15
	17-18	14
	19+	14

Clerc	1-3	20
	4-6	19
	7-9	18
	10-12	17
	13-15	15
	16-18	13
	19+	10

Voleurs	1-8	-
	9-12	20
	13-16	18
	17-20	16
	21+	15

Magicien	1-10	-
	11-15	18
	16-20	15
	21+	13

CONNAISSANCES DE SNOWL

Coriolan	Hortis	Thorgal	Draugluin
Vorien	Artaxerces	Temti	Skital
Hans Ame	Duncan Idaho	Jahman	Manfred
Déliamber	Hô	Sandust	Gerendil
Rankerox	Xerweg	Amok	Baphomet
Regnar	Thanarodrin	Seem	Peck
Ynamguert	Thargélion	Astaroth	Heita
Algaric	Sénarnilup	Lichna D'Otheim	Pats
Gilbreth Droissy de Haute Plaine	Milandrin	Wonsh	Jurgen
Roherym – Amroth – Ariana	Billy Bear	Valentin	Silverstar
Chayrog le Victorieux	Caniglia	Pelforth	Gurney Halleck
Viktor le bon	Laueria Caldorm		Lort

A fait un voyage dans l'espace lors du scénario avec Sarre.

A passé accord avec le Roy Eric pour devenir indépendant dans le comté de Snowl, accord reconduit avec l'actuel **Roy Algaric**.

A payé Charon afin de pouvoir voyager sur le Styx lors du scénario de la mort du Roy Ericall.

Connait un PMP sur lequel les pierres ne sont pas affectées par le sort de Transmute pierre en boue.

Connait un endroit particulier de la salle d'audience du Roy pour une téléportation sur invitation.

LAKSHMI

MA Déesse

J'ai pu contempler ma déesse pendant 5 segments. Une éternité ...
J'en suis ressorti transformé à jamais.

A la suite de cette rencontre, Snowl a décidé de construire un temple plus grand que tout ce qui existe dans ce monde, à la gloire de sa déesse.



AUTRES DIEUX RENCONTRES OU VUES

TYR, OSIRIS, LOKI, MIETCANTECUTHLI, SET, BRAGI, GARL GLITTERGOLD, MORADIN, AN ANKOU, DEATH, QVETZALCOATL, FATES

ININITIE DECLARÉE

BAELZEBUL (RIP), YGORL, GRAZ'ZT, MOLOCH

DEMON OU DIABLE RENCONTRE

ASMODEE, GERYON, TIAMAT, SSENÐAM, CHARON

LA CREATION DU NOUVEAU TEMPLE DE LAKSHMI

La création de ce temple a commencé en 1054, un peu après la rencontre avec sa déesse.

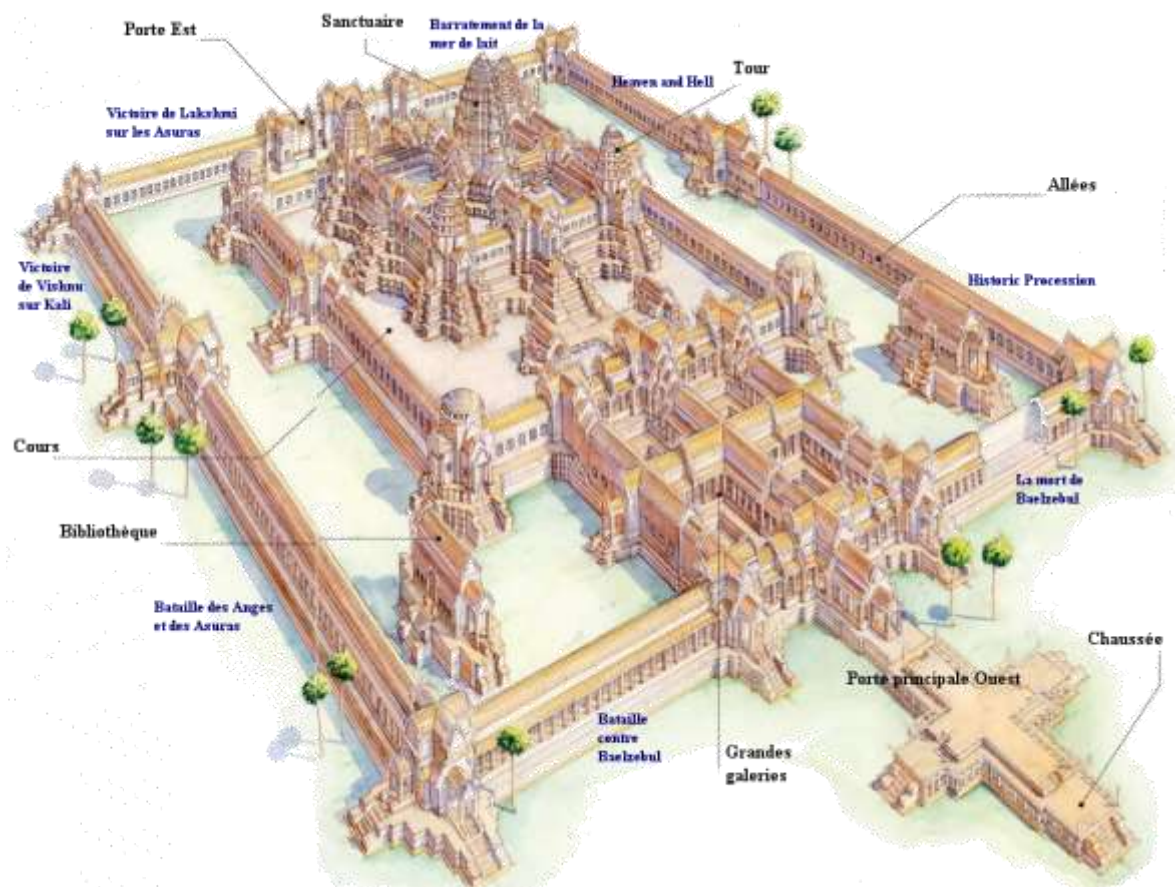
Les travaux vont durer plus de 16 ans et les moyens employés seront énormes. La plupart des ressources du royaume seront convoquées afin de prendre part au projet. Des émissaires partiront vers les contrées avoisinantes pour engager des dizaines d'ouvriers pour réaliser l'édifice.

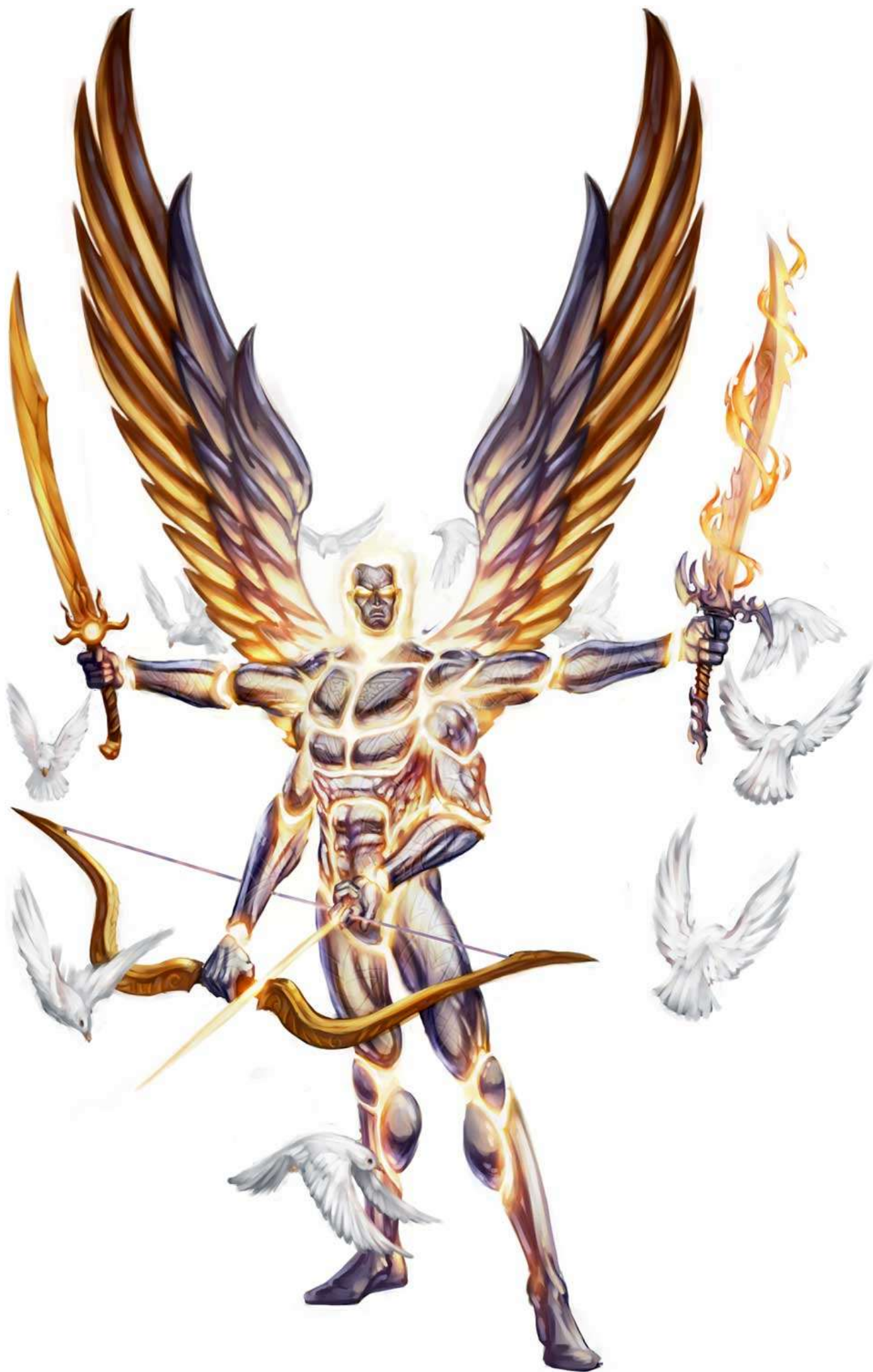
Les emplois sont bien payés, les familles sont accueillies, l'économie profite de ce chantier gigantesque, et les coûts engagés de ce chantier profitent de cet apport.

Une petite ville s'est développée à proximité pour subvenir aux besoins des ouvriers.

Le clergé apporte le maximum d'aide pour aider les travaux avec les moyens magiques mis à leur disposition.

Le coût global de l'édifice représente environ 2.900.000 Po sur les 16 ans de la construction.





Nombre de sorts

Clerc / *Eolide* : N1 : 12, N2: 12, N3: 11, N4: 13, N5: 13, N6: 12, N7: 8, N8: 4 / Magot : N1 : 4, N2: 4, N3: 4, N4: 4, N5: 4, N6: 1

Niveau 1	● ■■■ Bless ! * (C 1r; R 6"; D 6r; A 5"x5"; S Nil) Chapelet x1	● ■ Feather fall (C 1/10 s; R 1"/L; D 1r/L; A Spl; S Nil)
	● ■■■ Bonne Fortune (C 4s; R 20m; D 2r/L; A 1crt; S Nil)	∞ ■■ Light / Darkness ! * (C 4s; R 12"; D 6t+1/L; A 2"sphere; S Spl) Staff
	● □■ Calculate π (C 4s; R 0; D Inst; A lanceur; S Nil)	●■■ Magic missile (C 1s; R 6"+ 1 /L; D Ist; A Crt in 10' sq; S Nil)
	● ■■■ Call upon faith # (C 1s; R 0; D 1r; A pretre; S Nil)	●● □■ Mur obscurcissant (C 2s; R 3"; D 1r/L; A 9m3/L; S Nil)
	∞ ■■■ Detect evil ! * (C 1r; R 12"; D 1t+1/2t/L; A 1"path; S Nil) Staff	∞ ■■■ Protection from Evil / Good ! * (C 4s; R Tch; D 3r/L; A 1Crt; S Nil) Staff
	● ■■■ Detect magic * (C 1r; R Tch; D 1t; A 1"x3"; S Nil)	●● ■■■ Resist cold * (C 1r; R Tch; D 1t/L; A 1Crt; S Nil)
	●● ■■■ Endure cold / Endure heat * (C 1r; R Tch; D 9t/L; A 1Crt; S Nil)	● ■■■ Sacred guardian * (C 1s; R Touch; D 1jr/L; A crt touchée; S Nil) King Algaric
Niveau 2	● ■■■ Aura of confort # (C 2s; R Touch; D 1hr/L; A crt touchée; S Nil)	● ■■■ Nap # (C 2s; R Touch; D Spe; A 1crt/L; S Nil)
	● □■ Bouclier de vent (C 1s; R 0; D 1r/L; A Mag; S Nil)	● ■■■ Nuage de brouillard (C 2s; R 1"/L; D 2r/L; A cube 6m/L; S Nil)
	● ■■■ Find traps * (C 5s; R 3"; D 3t; A 1"path; S Nil) Staff 1c	● □■ Porte de vent (C Spé; R 1"/L; D Perm; A 2m²/L; S Nil)
	●● ■■■ Immobilisation d'Eolide (C 5s; R 6"; D 1r/L; A sph 3m dia; S Neg)	⌘ ■■■ Rop trick (C 2s; R Tch; D 2t/L; A Spl; S Nil)
	● ■■■ Invisibility (C 2s; R Tch; D Spl; A 1 CrT; S Nil)	●●● ■■■ Silence, 25' radius * (C 5s; R 12"; D 2r/L; A 30' sphere; S Spl) [S] Solar
	● ■■■ Invocation d'une nuée (C 1r; R 3"; D 3r/L; A 3" dia; S Nil)	● □■ Vocalise (C 1r; R Tch; D 5r; A 1Caster; S Nil)
	●●● ■■■ Levitate (C 2s; R 2"/L; D 1t/L; A Spl; S Neg) Mass x1, Chap.x1, Crown x1	● ■■■ Web (C 2s; R 1"/2L; D 2t/L; A Spl; S Neg or 1/2)
	● ■■■ Mirror image (C 2s; R 0; D 2r/L; A 6' rad; S Nil)	● ■■■ Withdraw * (C 5s; R 0 ; D 2s+1/L; A Cl; S Nil)
Niveau 3	□■ ■■■ Appel de la foudre (C 1t+1r/éclair; R 0; D 1t/L; A 80" dia; S 1/2)	● ■■■ Invisibilité (C 3s; R Tch; D 2r/L; A Perso; S Nil)
	□■ ■■■ Armure de vent (C 3s; R 0; D 1t/L; A Perso; S Nil)	● ■■■ Lightning bolt (C 3s; R 4"+1/L; D Ist; A Spl; S 1/2)
	■ ■■■ Blink (C 1s; R 0; D 1r/L; A Spl; S Nil)	● ■■■ Mur de vent (C 3s; R 1"/L; D 1t/L; A 10m²/L; S Nil)
	● ■■■ Choose futur # (C 3s; R touch; D 1r; A 1crt; S Nil)	■ ■■■ Negative Plane Protection * (C 1r; R Tch; D 1t/L; A 1Crt; S Nil) Staff 1c
	● ■■■ Cure disease ! * (C 1t; R Tch; D Spl; A 1Crt; S Nil) Chapelet x1	● ■■■ Prayer * (C 6s; R 0; D 1r/L; A 6"rad; S Nil)
	●● ■■■ Death's Door @ (C 5s; R tch; D 1hr/L; A 1Man; S Nil) Scroll x2	● □■ Protection vs foudre (C 3s; R 1"/L; D 1t/L; A 1crt; S Nil)
	● ■■■ Densité (C 3s; R 9"+1"/L; D 3r+1r/L; A 4"x4"; S Nil)	● □■ Protection vs froid (C 3s; R Tch; D 1t/L; A 1crt; S Neg)
	●● ■■■ Dispel magic * (C 4s; R 8"; D Pmt; A 3"cube; S Nil) Staff 1c	● □■ Rafales de vent (C 1s; R 0; D 1r; A l 6m; L 20m/L; S Nil)
	● ■■■ Fireball (C 3s; R 10"+1/L; D Ist; A 2"sphere; S 1/2)	⌘ ■■■ Random Causality * (C 3r+1r/L; R 10m; D Spe; A 1 arme; S Neg)
	● ■■■ Fly (C 3s; R Tch; D 1-6t+1/L; A 1 CrT; S Nil) Masse x1	● ■■■ Respiration autonome (C 3s; R 0; D 1t/L; A Perso; S Nil)
	● ■■■ Haste (C 3s; R 6"; D 3r+1/L; A 1 CrT/L in 4" sq; S Nil)	● ■■■ Slow (C 3s; R 9"+1/L; D 3r+1/L; A 1 CrT/L in 4" sq; S Nil)
Niveau 4	⌘ ■■■ Addition # (C 1r; R 30m; D Spe; A Spe; S Nil)	● ■■■ Free action * (C 7s; R Touch; D 1t/L; A crt touchée; S Nil)
	● ■■■ Area Effect Withdraw (C 4s; R 10ft/L; D Spe; A 1Crt/L 2ft/L rad sph; S Neg)	●● □■ Globe d'air (C 4s; R 0; D 2r+1r/L; A Globe 3m dia; S Nil)
	● ■■■ [S] Auto-métamorphose (1/jour) (C 3s; R 0; D 2t/L; A MU; S Nil) 1F/J	●●● ■■■ Neut.poisn ! * (C 7s; R Tch; D Perm; A crt tch/30dm3 sbst; S Nil) Scroll x4
	●●● ■■■ [S]Confusion (3/jour) (C 4s; R 12"; D 2r+1/L; A 6"x6"; S Spl) 3F/J	● □■ Passage (C 1s; R 0; D 1r; A Perso; S Nil)
	□■ ■■■ Contrôle des vents (C 1s; R 0; D 1t+1t/L; A 30m dia/L; S Nil)	● ■■■ Polymorph other (C 4s; R 1"/2L; D Pmt; A 1 CrT; S Neg)
	■ ■■■ Control temperature, 10' radius * (C 7s; R 0; D 4t+1t/L; A 3m rad; S Nil)	■ ■■■ Precipitations II (C 4s; R 1"/L; D 1r/L; A H 12"; Dia 3"; S Nil)
	● ■■■ Coup de tonnerre (C 4s; R 1"/L; D Inst; A sphere 12m dia; S Nil)	● ■■■ Probability control # (C 4s; R 30m; D Spe; A 1crt; S Neg)
	●● ■■■ Dimension door (C 1s; R 0; D Spl; A MU; S Nil) Crowne x2	■ ■■■ Tempête de glace (C 4s; R 10m/L; D Spé; A Spé; S Nil)
	●● ■■■ Dimensional anchor # (C 1s; R 10m; D 1t+1r/L; A 1crt; S Nil)	● ■■■ Stoneskin (C 1s; R Tch; D Spl; A 1 CrT; S Nil)
	● ■■■ Dimensional folding # (C 1r; R 1.5m; D 1r; A cercle 3m; S Nil)	●●● ■■■ Vylja's Airbolt * (C 7s; R 5yd/L; D Inst; A 1Crt; S 1/2)
	● ■■■ Evard's black tentacles (C 8s; R 3"; D 1r/L; A 30 sqft; S Nil)	⌘ ■■■ Vision (C 4s; R 0; D Spé; A Perso; S Nil)
	● ■■■ Fire shield (C 4s; R 0; D 2r+1/L; A MU; S Nil)	⌘ ■■■ Wall of ice (C 4s; R 1"/L; D 1t/L; A Spl; S Spl)
Niveau 5	● ■■■ Air walk * (C 8s; R Touch; D 1hr+1t/L; A crt touchée; S Nil)	■ ■■■ Plane shift * (C 8s; R Touch; D Perm; A crt touche; S Neg) Staff 3c
	● □■ Appel d'air (C 1t; R 1"/L; D Perm; A 3m3/L; S Nil)	● □■ Protection vs feu (C 5s; R Tch; D 1t/L; A 1crt; S Nil)
	■ ■■■ Commune * (C 1t; R 0; D Spe; A Spe; S Nil)	■ ■■■ Raise dead ! * (C 1r; R 30m; D Perm; A 1pers; S Spe)
	● ■■■ Cone of Cold (C 5s; R 1"/L; D 1r/L; A 4"x2"x2"; S Nil)	●● ■■■ Repeat action # (C 5s; R 30m; D Spe; A 1crt; S Neg)
	● ■■■ Dispel evil ! * (C 8s; R Touch; D 1r/L; A crt touchée; S Neg)	■ ■■■ Telekinesis (C 5s; R 1"/L; D 2r+1/L; A 250 gpw/L; S Nil)
	⌘ ■■■ Feeblemind (C 5s; R 1"/L; D Pmt; A 1 CrT; S Neg)	●● ■■■ Téléportation (C 1s; R Tch; D Inst; A Spé; S Nil)
	●● ■■■ Flame strike (C 8s; R 60m; D Inst; A col 2mdiax10mhaut; S 1/2) Staff 1c	●● ■■■ True seeing (C 8s; R Touch; D 1r/L; A crt touc; S Nil) Staff 3c, Scroll x2
	● ■■■ Globe de foudre (C 5s; R Spé; D 1r/L; A 1cib/L; S 1/2)	●●6 ■■■ Vylja's Air Strike * (C 8s; R 60yd; D Inst; A 7ft rad x 40ft high; S 1/2)
	● ■■■ Hold Monster (C 5s; R 1"/2L; D 1t/L; A 1-4 CrT; S Neg)	● ■■■ Wall of force (C 5s; R 3"; D 1t+1r/L; A 20' sq/L; S Nil)
	⌘ ■■■ Mur de force (C 5s; R 30m; D 1t+1r/L; A sqr 3m/L S 1/2)	■ ■■■ Wall of stone (C 5s; R 1"/2L; D Pmt; A 1crt/L+20sft/L; S Nil)
Niveau 6	●●● ■■■ [S] Animate object * (C 9s; R 30m; D 1r/L; A 30dm cube/L; S Nil)	● ■■■ Physical mirror # (C 6s; R 30m; D 1d4r+8r; A Spe; S Nil)
	●7 ■■■ Blade barrier * (C 9s; R 30m; D 3r/L; A Spe; S Spe) Staff 3c	● ■■■ [S] Power word: silence (C 1s; R 120m; D Spe; A 1crt; S Nil) 1F/J
	⌘ ■■■ Chain lightning (C 6s; R 4"+1/2L; D Ist; A Spl; S 1/2 or Neg)	● ■■■ Project image (C 6s; R 1"/L; D 1r/L; A Spl; S Nil)
	● ■■■ Command Monster π (C 1s; R 60m; D 1r/2L; A 1crt; S Spe)	⌘ ■■■ Repulsion (C 6s; R 1"/L; D 1t/2L; A 1" path; S Nil)
	● ■■■ Disintegrate (C 6s; R 1"/2L; D Pmt; A Spl; S Neg) Crowne x1	■ ■■■ Souffle éolien (C 6s; R 0; D 1r/2L; A 1"/Lx3" dia; S 1/2)
	●● ■■■ Find the path ! * (C 3r; R Touch; D 1t/L; A crt touchée; S Nil)	● ■■■ Stone to flesh (R) (C 6s; R 1"/L; D Pmt; A 9 cuft; S Spl) Crowne x1
	⌘ ■■■ Globe of invulnerability (C 1r; R 0; D 1r/L; A 1" sphere; S Nil)	● ■■■ Suffocation (C 3s; R 3"; D Perm; A 1crt; S Neg)
	●● ■■■ Heal* (C 1r; R Tch; D Perm; A crt tch; S Nil) Staff 3c, Scroll x2, Ring x1	■ ■■■ Transmute water to dust (R) (C 6s; R 6"; D Pmt; A 1cu"/L; S Spl)
	● ■■■ Heroes' feast * (C 1t; R 10m; D 1hr; A 1ind/L; S Nil)	● ■■■ Vylja's Lightning Strike * (C 9s; R 10yds/L; D Inst; A Spe; S 1/2)
	● ■■■ Inversion de la gravité (C 1r; R 1"/L; D 1r/L; A 3"x3"; S Nil)	■ ■■■ Word of recall * (C 1s; R 0; D Spe; A Spe; S Nil) Staff 3c - Scroll
Niveau 7	⌘ ■■■ Confusion * (C 1r; R 80m; D 1r/L; A carré 13mx13m; S Spe)	■ ■■■ Ressurrection ! * (C 1t; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil) Ring x1
	■ ■■■ Energy field (C 9s; R 0; D Inst; A 1/2yd/L rad; S Spe)	■ ■■■ Restoration ! * (C 3r; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil) Staff 5c, Ring
	● ■■■ [S] Jet prismatique (1/jour) (C 7s; R 0; D Inst; A Spl; S Spl) 1F/J	●●5 ■■■ Snowl's Wrath § (C 7s; R 5m/L; D 10s + 1d20s; A ray 1m dans 30 m; S Nil)
	● ■■■ [S] Holy word * (C 1s; R 0; D Spe; A 10m rad; S Nil) Staff 5c	● ■■■ [S] Sort Astral (1/jour) (C 9s; R Tch; D Spl; A Spl; S Nil) 1F/J
	● ■■■ Maitrise des créatures volantes (C 1r; R 0; D 1r/L; A 1crt vol; S Nil)	●5 ■■■ Spacewarp # (C 7s; R 50m; D 1r/L; A sphere 15m dia; S Nil)
	●●● □■ ■■■ [S] Marche des vents (C 7s; R Tch; D 1h/L; A Spé; S Nil) 7F/J	■ ■■■ Symbol * (C 3s; R Touch; D 1t/L; A Spe; S Spe) Staff 5c - Scroll x4
	●● ■■■ [S] Power word, stun (C 1s; R 1"/2L; D Spl; A 1 CrT; S Nil) 1F/J Crown x1	■ ■■■ Mot de pouvoir Stun * (C 1s; R 1"/2L; D Spl; A 1 CrT; S Nil) Crowne x1
	●5 ■■■ Pression (C 7s; R 1"/L; D Inst; A Sphere dia 3m/L; S 1/2)	●● ■■■ [S] Téléportation sans erreur (2/jour) 2F/J
	⌘ □■ Prison de force (C 1r; R 1"/L; D 1h/L; S Neg)	● ■■■ Vylja's Ultimate Protection * (C 1r; R 0; D 1T/L A Caster; S None)
	● ■■■ Razorwind * (C 8s; R 5yd/L; D Inst; A 1Crt; S Spe)	⌘ ■■■ Vylja's Vacuum * (C 1r; R 30yds; D 3r; A 10ft sph; S Neg)
	■ ■■■ Regenerate ! * (C 3r; R Touch; D Perm; A crt touchée; S Nil) Scroll x2	■ ■■■ Marche des vents Eolide
veau 8	●●● ■■■ [S] Charme masse (3/jour) (C 1s; R Tch; D Ist; A Spl; S Nil) 3F/J	● ■■■ Nuage de foudre (C 8s; R 1"/L; D 1r/L; A 1"x1"x1"; S Spé)
	● □■ Champ de force (C 8s; R 0; D 1r/L; A eolide; S Nil)	●● ■■■ [S] Power word, blind (C 1s; R 1"/2L; D Spl; A 3' dia; S Nil) 1F/J Crown x1
	●5 ■■■ Dissipation de l'ozone (C 1r; R 1"+1"/L; D 1r; A 20m dia/L; S 1/2)	● ■■■ [S] Power word: Banishment (C 1s; R 5m/L; D Inst; A 1crt; S Nil) 1F/J

Ni		● ■■■ Gaz mortel (C 8s; R 1"/L; D 1r/L; A 8"x8"x8"; S 1/2)	■ ■ Protection d'esprit * (C 1s; R 3"; D 1 day; A 1 CrT; S Nil) Crowne x3
		● ■ Mot de pouvoir Blind * (C 1s; R 1"/2L; D Spl; A 3' dia; S Nil) Crowne x1	● ■ [S] Polymorph any object (C 1r; R 1"/2L; D Spl; A 1ltm; S Spl) 1F/J
Niv. 9		● ■ [S] Globe de protection contre le mal 1f/j pour 1tour Skill	● ■ [S] Souhait majeur 1F/3J
		● ● ■ [S] Power word, kill (C 1s; R 1"/4L; D Pmt; A 2" dia; S Nil) 1F/J, Crowne x1	

Niveau 1

Bless : donne +1 aux JP et aux jets d'attaques.
Bonne fortune : 1 rien, 2 -5CA, 3 +5 JP, 4 +5 att, 5 +5 dmgs, 6 +1att + bonus
Calculate : calcul de proba d'une action donnée

Call upon faith : +3/+15% sur une action donnée
Mur obscurcissant : 9m3 par niveau, réduit la vision à 0.6m, rafale de vent annule
Sacred guardian : sur chaque joueur pour 33 jours

Niveau 2

Bouclier de vent : immune projectile magic, -6 CA vs thrown weapons, -5 CA vs missiles, -4 CA vs reste, -8JP vs frontales attaques
Moment : sur l'action d'un joueur, +20%/+4. A lire le

détail.
Nuage de brouillard : 6m3 par niveau, réduit la vision à 0.5m, rafale de vent dissipe 1 round
Porte de vent : paroi translucide d'air condensée

Niveau 3

Appel de la foudre : 1 foudre/T, sans concentration sauf le round de la foudre, 34d8 dmgs
Armure de vent : -1/dé de projectile, include magic missile
Choose future : 2 dés sur le round suivant

Densité : -1 Att / +4 init sort
Mur de vent : équivalent du mur de force vs sort
Respiration autonome : adaptation 5.33 heures
Vylja's Airbolt : 1d4/niv sur 1 crt

Niveau 4

Addition : Ajoute un objet de 50kg immédiatement
Area Effect Withdraw: Withdraw sur une aire de 40m diam sphere
Dimensional folding : teleport, avec vieillissement
Globe d'air : protection des attaques physiques
Passage : déplacement de 10m/N en courant d'air

Precipitations : peut annuler les boucliers de feu
Probability Control : +45%/+9 sur une action d'un joueur
Spell immunity : immunité à un sort de niveau < 4
Vision : Infra 24'', Ultra 24'', Lentille d'aigle (100m)

Niveau 5

Appel d'air : vide l'air dans 96m3, mort 2-5 rd
Cage dimensionnelle : pour les créatures des plans extérieurs
Globe de foudre : un éclair par round, 1d6/N-1dé déjà lancé

Repeat action : rejoue à l'identique une action d'un joueur
Time pool : permet de revoir un évènement passé
Vylja's air strike : 1d4 per lvl sur zone

Niveau 6

Command monster : injonction sur un monstre
Entropy shield : permet de contrer les effets de sorts ou d'attaques
Invulnérabilité des hauteurs : free action
Physical Mirror : renvoie à 180° projectiles / sorts

Temps inversé : recommence 1-4 rounds
Suffocation : mort en 2-5 round
Vylja's Lightning Strike : call lightning sans orage 1d4/lvl

Niveau 7

Energy field : 1d4+1 sur les undeads
Fusion : permet de se dématérialiser
Hovering Road : route volante
Maîtrise des créatures volantes : JP none
Pression : 1d6/niv de pression x10
Prison de force : meurt en 2-5rd

Razowind : 1d8 /Lvl + JP vs rod or sharpness
Spacewarp : redéfinit le centre de gravité
Vylja's Ultimate Protection : 330 pts de vie, sur fire, cold, acid, gas, and electricity
Vylja's Vacuum : JP vs magic death

Niveau 8

Champ de force : protège de tout, sans action possible
Dissipation de l'ozone : 1d8/niv, ext jour
Gaz mortel : JP-2 ou mort, sinon 2d10 dmgs/rd, clerc

immune
Nuage de foudre : 10d6 par round dans le nuage

Sorts en extérieurs

N3 Appel de la foudre (C 1t; R 0; D 1t/L; A 120m rad; S 1/2)

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

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

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

N4 Entrench (C 3r; R 60m; D Perm; A cube 3m/2L; S Nil)

Forteresse est une version améliorée du sort fortifications. Ses effets sont approximativement les mêmes, mais les défenses érigées sont plus impressionnantes encore. On peut l'utiliser pour préparer un terrain plat ou vallonné, une forêt et même une salle de grande taille. Comme fortifications, forteresse creuse des fossés et érige des remblais, mais en les renforçant à l'aide de ce que propose le terrain pour constituer une palissade et une succession de pieux ou de pierres acérées visant à décourager les assaillants.

A - Terrain dégagé. Un rempart ou une digue de terre assortie d'un fossé garni de pieux surgit du sol tout autour du périmètre défensif, doté d'une tranchée peu profonde vers l'extérieur. Les défenseurs sont couverts à 75%, contre les tirs de projectiles (-7 à la CA) ou à 25%, (-2 à la CA) s'ils se découvrent pour riposter ou pour affronter les attaquants au corps à corps. Les agresseurs ne peuvent gravir le rempart au pas de charge (ce qui exclut également la course et le sprint) et doivent passer 1 round entier à contourner les défenses avant de pouvoir délivrer la moindre attaque. Les défenseurs bénéficient d'un bonus de +1 au jet d'attaque contre les créatures tentant de se frayer un passage entre les pieux ou les pierres.

B - Terrain encombré. Rochers, arbres morts et fourrés touffus constituent un mur défensif, lui aussi renforcé de pieux ou de pierres acérées, tout autour du périmètre. Les individus qui se cachent derrière sont couverts à 90% contre les projectiles (-10 à la CA) ou à 50% s'ils se découvrent (voir ci-dessus). Les agresseurs sont incapables de courir, sprinter ou charger et doivent passer 1 round complet à progresser entre les pieux, plus 1 autre à gravir la palissade. Pendant ce temps, les défenseurs les attaquent à +1.

C - Site plat ou marécageux. Dans ce cas de figure, le sort creuse une tranchée pleine d'eau autour du périmètre de défense. Large de 5 m, elle fait entre 60 cm et 1,80 m de profondeur. La plupart des créatures ont besoin de 2 rounds pour la traverser, les défenseurs gagnant un bonus de +1 à l'attaque contre tous ceux qui se trouvent dans l'eau.

Les fortifications sont permanentes, bien que l'érosion ou le climat puissent les affaiblir plus ou moins rapidement (de même que les travaux d'excavation ou de comblement effectués dans ce sens).

La composante matérielle de forteresse est une coquille de nautille géant.

N5 Vylja's Air Strike * (C 8s; R 60yd; D Inst; A 7ft rad x 40ft high; S 1/2)

Upon casting this spell, a vertical column of condensed air crashed down in the area of effect. This enormous blast inflicts 1d4 points of damage for each level the caster has attained (maximum 16d4), but a saving throw versus spell for half damage is allowed. Items worn by creatures that fail their saving throws have to roll separate item saving throws versus crushing blow or be destroyed.

N5 Invocation d'élémentaire d'air (C 1r; R 80m; D 1t/L; A Spe; S None)

Le prêtre ayant accès aux sorts des sphères élémentaires (air ou eau) peut conjurer un élémental de la sphère appropriée, de la même manière qu'un druide est, lui, capable d'appeler un élémental du feu ou de la terre. L'élémental conjuré a 60 % de chances d'avoir 12 DV, 35% de chances d'en avoir 16 et enfin 5% de chances d'en avoir de 21 à 24 (20+1d4). Contrairement au sort de magicien, le prêtre n'a nullement besoin de se concentrer pour conserver le contrôle de la créature, cette dernière le considérant comme un ami et lui obéissant implicitement.

L'élémental repart au terme du sort, à moins qu'il ne soit renvoyé plus tôt par le prêtre, ou encore dissipé ou chassé par un sort de renvoi ou de parole divine.

N5 Mur de force (C 5s; R 30m; D 1t + 1r/niv; A carré de 100m; S 1/2)

Ce sort crée une barrière invisible à l'endroit choisi par le magicien, dans la limite de la portée. Le mur de force ne peut être déplacé et n'est absolument pas affecté par la plupart des sorts, y compris dissipation de la magie. Une désintégration le détruit immédiatement, de même qu'un bâtonnet d'annulation ou une sphère d'annihilation. De même, le mur n'est pas affecté par coups, projectiles, froid, chaleur, électricité, etc. Sorts et souffles ne peuvent le traverser, dans un sens ou dans l'autre, mais les sorts tels que porte dimensionnelle ou téléportation permettent de le franchir.

S'il le désire, le magicien peut donner à son mur une forme sphérique dont le rayon est au maximum de 30 cm/niveau, ou en hémisphère ouvert au rayon maximal de 45 cm par niveau. A sa formation, le mur doit être continu et dénué de failles. Si la surface en est brisée par un objet ou une créature quelconque, le sort est gâché. Le magicien peut lui-même y mettre fin à volonté.

L'élément matériel est une pincée de poudre de diamant valant 5.000 po.

N5 Tapis de vent (C 8s; R 1"/niv; D 1t/niv; A 12m²; S non)

Ce sort crée un tapis de vent pouvant supporter un poids de 2000Po /niv en plus de l'éolide.

Il permet de lancer des sorts ou de lancer des projectiles à travers, l'éolide exerçant un contrôle total sur la densité de chaque cm². Le tapis se déplace en classe B.

L'éolide n'est pas obligé d'être dessus pour contrôler le tapis.

N5 Scram (C 1s; R 60ft/L; D 1t/L; A 5HD/L; S Neg)

By use of this spell, the priest may frighten away five Hit Dice of creatures, animal, or people per level of experience. Those affected will avoid physical contact for at least 1 turn per level of priest.

N6 Hammer of Retribution * (C 1r; R 10yds/L; D Inst; A 5ft/L; S 1/2)

This powerful spell is invoked primarily against invading armies or in siege warfare. The spell's primary effect is to destroy troops or fortifications of creatures who have done unredressed damage to a priest or his companions. The spell begins with the priest describing the atrocities an army or band of marauders is guilty of. The priest must have first hand knowledge of these crimes, or must have heard testimony from a witness under the effect of a zone of truth or true speak spell.

The spell strikes as a great column of force that descends from the sky. The area of effect is a circle whose radius is 5 feet per level of priest. All creatures within the area of effect take 1d6 HP per level of priest in damage. Creatures making a saving throw versus spell take half damage. Small objects must save versus crushing blow or be destroyed. Structures suffer damage as if hit by a heavy catapult (2d12). Any creature unfortunate enough to be flying over the area of effect takes 1d6 points of damage for every 10 feet above the ground the creature was flying to a maximum of 10d6 plus the normal damage due to the crushing blow of the spell.

When cast over water, the spell raises a wave 10 feet high per level of the priest, travelling 30 feet per minute in a circle that grows outward from the area of effect. On land, the force of this spell often crushes trees and rends the earth producing a great cloud of dirt and dust, obscuring the area for 1d4+1 rounds.

The material component of this spell is the priest's holy symbol and a war hammer which the priest throws into the air as the spell is cast. The hammer is destroyed in the casting.

N6 Passer par l'eau (C 8s; R 0; D 2r/L; A Caster; S None)

The first effect of this spell is to allow the priest to walk on water, as per the 3rd level spell water walk. The spell's major effect, however, is to allow the priest to transport himself via any moving body of water with a velocity of up to 9 mile per level; the priest walks on the water, takes a step upstream or downstream, and is instantly transported the desired distance; those along the way can see a fleeting image of the priest if they happen to be looking at the body of water at the time.

The priest may only transport himself once during the spell duration, though he may walk on the water surface until it ends. If the current starts or ends before the specified distance, the priest's travel ends there. The material component for this spell is a miniature bucket, which is consumed in the casting.

N6 Souffle Éolien (C 6s; R 0; D 1r/2niv; A 1"/niv x 3" Ø; S 1/2)

Ce sort permet à l'éolide de souffler de l'air avec une énorme puissance. Tous les feux, même magiques sont éteint instantanément. Les feux permanents se rallument au bout de 2-5 rounds à l'issue du souffle. Les créatures présentes dans la zone d'effet subissent 4d8 chaque rounds passés dans le souffle.

L'éolide ne peut rien faire d'autre pendant qu'il souffle, mais peut s'arrêter quand il le désire.

N7 Amitié des vents (C 1r; R 1"/niv; D 1j/niv; A 1km²/niv; S None)

Ce sort permet à l'éolide de devenir intime avec les vents environnants.

Ceux-ci gardent alors la zone d'effet et préviennent l'éolide dès qu'un événement anormal survient.

Ils connaissent parfaitement le volume d'air de la zone et sentent inévitablement toutes les perturbations liées à une intrusion, même invisible.

L'éolide est ainsi au courant quasi instantanément de tout ce qui se passe dans la zone surveillée, à condition d'y être lui-même présent.

Les éolides utilisent souvent ce sort pour protéger leur demeure.

N7 Black Storm of Vengeance (C 1r/L; R 400yds; D 1r/L; A 120yds rad cir; S Spe)

This powerful spell is invoked primarily against invading armies or in siege warfare. The spell's primary effect is to destroy or prevent the passage of troops who have attacked the priest or his comrades. This spell requires the priest to concentrate for the full duration of the spell. The casting time and duration are simultaneous.

In the **first** round of casting, the priest summons an enormous black storm cloud over the area of effect. Lightning and crashing claps of thunder rock the area, and creatures within the area of effect must save versus paralysis or be deafened for 1d4 turns.

On the **second** round, the priest calls six lightning bolts down from the cloud. Each is directed at a specific target, and each bolt does 8d8 points of damage (A successful saving throw indicates half damage).

On the **third** round, hail stones pound those in the area of effect for 3d10 points of damage (no saving throw).

On the **fourth** and fifth rounds, tornadoes sweep through the area of effect toppling 1 creature in 4, and doing 3d6 points of damage to 1 creature in 6.

On the **sixth** and seventh rounds, acid rains down on the area of effect inflicting 1d4+1 points of damage. No saving throw is allowed.

On the **eighth** and **subsequent** rounds, violent rain and wind gusts reduce visibility to five feet and movement is reduced 75%. Missile fire and spell casting from within the area of effect are impossible.

The sequence of effects ceases immediately if the priest is disrupted from spell casting at any time. The priest may opt to cancel the effects at any time.

N7 Marche des vents (C 7s; R touché; D 1hr/L; A spécial; S None)

Ce sort permet à une créature, qui peut être aussi grande que le plus colossal des géants, de marcher sur l'air comme s'il s'agissait d'une surface solide. S'élever revient à faire l'ascension d'une colline : L'angle maximum de ce déplacement est de 45°, mais il est possible de conserver sa vitesse normale; tel est aussi le cas des descentes. Une créature marchant dans les airs contrôle toujours sa vitesse de déplacement, hormis en cas de vent. Elle perd ou gagne alors 3 mètres de déplacement par tranche de 15 km/h de la vitesse du vent. A l'option du MD, elle pourra de plus être soumise à diverses pénalités, notamment perte de contrôle et dégâts éventuels, en cas de vents exceptionnellement puissants ou turbulents.

L'éolide en revanche ne subit aucun désagrément lié aux conditions de vents. Il devient de plus indétectable à 90%, et sa vitesse est de 10''/Niv.

Le sort peut être posé sur une monture entraînée, afin de chevaucher dans les airs. Un animal n'étant pas habitué à un tel mode de déplacement aura besoin d'un entraînement long et minutieux, dont les détails sont laissés au MD.

Les éléments matériels de ce sort sont le symbole religieux du prêtre et un peu de duvet de chardon.

N7 Sunbow of Disruption (C 9s; R 120yd; D 1r/L; A Crt touché; S Spe)

The spell creates a shimmering composite short bow in the caster's hands. It is light and easy to pull, so that any character can use it without penalty for non-proficiency. It is equivalent to a +3 weapon, grants a +3 bonus to attack rolls, and inflicts 3d8+3 points of damage. The bow can fire one missile per level of the caster before disappearing. It can be fired up to four times per round.

The material component is a light source, which is extinguished in the casting.

Creature	Saving Throw	Mummies	11
Ghouls	None*	Spectres	9
Shadows	20	Vampires	7
Wights	17	Ghosts	5
Ghasts	15	Liches	3
Wraiths	13		

* Automatically disrupted.

N8 Champ de force (C 8s; R 0; D 1r/niv; A cleric; S non)

Ce sort crée un champ de force autour de l'éolide.

Il le protège des gaz, des attaques physiques ou magiques.

L'éolide peut se déplacer à vitesse normale mais ne peut entrer en contact avec un quelconque objet qu'il ne portait pas au moment où le sort a été lancé.

Il ne peut lancer de sort, ni combattre.

Seules les attaques psi peuvent être menées par et contre lui.

N8 Imago Interrogation * (C 1t; R 0; D 8pe; A Caster; S None)

L'imago est une image mentale - une forme de corps magique mental. Après avoir lancé ce sort (nécessitant 1 tour), le lanceur s'endort. Après 1d6 tours de sommeil, l'imago du prêtre commence à voyager. L'imago n'est soumis à aucune forme d'attaque et n'a pas d'attaques efficaces.

L'imago peut se rendre à jusqu'à quatre endroits différents séparés par n'importe quelle distance, même à travers les plans et / ou vers l'arrière dans le temps. À ces endroits, l'imago peut interroger les imagos de pas moins de 10 autres créatures sensibles (autres que les Puissances), les obligeant à répondre honnêtement à ses questions. Un maximum de 40 questions peuvent être posées pendant la durée du sort.

Poser une question et écouter la réponse prend 4 tours de temps dans le monde du lanceur. Chaque saut planaire/temps dure 3 tours dans ce monde.

Les communications imago sont télépathiques. Les questions doivent pouvoir être répondues dans une phrase d'une durée raisonnable, ou la créature interrogée devient confuse et ne peut pas répondre.

Les imagos des créatures interrogées n'auront aucun souvenir de leurs interrogatoires.

Par conséquent, l'historique ne peut pas être modifié par le voyage dans le temps en arrière en utilisant ce sort.

N8 Interdiction * (C 2t; R 240yds; D 1d; A 200ft cube/L; S Spe)

Ce sort puissant affecte tous les ennemis du prêtre qui entrent dans la zone d'effet. Le sort inflige une pénalité de -2 sur les JP, une pénalité de -1 à la classe d'armure, et une pénalité de -1 aux attaques et aux dommages. Les créatures amicales au clerc gagnent des bonus correspondants --+2 aux JP, +1 aux attaques et aux dégâts, et un bonus de 1 à AC.

Des effets supplémentaires sont possibles, selon la puissance accordant le sort; les effets doivent correspondre (ou du moins ne pas entrer en conflit) avec les sphères que le prêtre utilise normalement. Des effets multiples sont possible

La variation pour la Sphère des Wards exige que chaque créature hostile entrant dans la zone d'effet effectuer une sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 ou subir 4d6 points de dégâts. Une créature affectée doit alors fuir la zone; il est incapable de revenir. La créature doit effectuer un deuxième JP contre les sorts avec une pénalité de -4 alors qu'elle quitte la zone ou être aveuglée jusqu'à ce qu'elle soit guérie comme par magie.

La variation pour la Sphère du Chaos exige que les créatures hostiles font des JP contre les sorts à -4 ou soient affectées par la confusion (selon le sort). Les créatures affectées ont 5% de chances par tour d'être soudainement attaquées par un tueur fantasmagorique.

Toutes les créatures qui entrent dans la zone d'effet sont soumises aux effets du sort. Tous les effets sauf la cécité cessent 3 tours après qu'une créature affectée quitte la zone.

Les créatures qui rentrent de nouveau la zone d'effet doivent effectuer de nouveaux JP.

N8 Libération d'un monolithe (C 1j; R 120m; D 1t/niv; A spéciale; S aucune)

Ce sort est une forme de conjuration élémentaire qui permet d'amener une créature à peine intelligente faite de matière élémentaire sur le plan Matériel Primaire. La créature, appelée un monolithe élémentaire, est composée soit de feu élémentaire, soit d'eau, soit d'air ou soit de terre — selon ce que le magicien appelle. Il est appelé à détruire tout et n'importe quoi qui se trouve sur son passage. Il est plus puissant et moins intelligent qu'un élémentaire ordinaire du même type — et ainsi bien plus dangereux.

Les élémentaires ordinaire sont décrits dans le Bestiaire Monstrueux. Les mêmes caractéristiques s'appliquent aux monolithes, avec cependant les quelques modifications suivantes: tous les monolithes ont 30 Dés de Vie. Ils sont inintelligents et infligent le double des dégâts d'un élémentaire ordinaire. (Le monolithe de vent inflige 4d10)

Il n'est pas facile d'ouvrir un seuil interplanaire pour l'une de ces créatures. Un magicien doit passer un jour entier en méditation minutieuse et à chanter pour lancer le sort. Durant ce temps, il ne peut se reposer, dormir, ou manger, faute de quoi la préparation est ruinée. Toute nuisance durant l'incantation interrompt l'incantation, gâchant le sort.

Lorsque le jour prend fin, le magicien doit réussir un test de Constitution pour voir s'il a accompli correctement l'incantation du sort. Si tel est le cas, le magicien est lié au monolithe qui se voit entravé sur son plan d'origine, attendant d'être relâché.

Le mage pourra alors invoquer et libérer le monolithe dans un laps de temps de 1J/Niv

Invoquer le Monolithe nécessite 1R d'incantation.

Le monolithe n'est pas contrôlé à son arrivée. La magie qui permet généralement de "soigner" les élémentaires n'a aucun effet sur les élémentaires monolithes. La créature est prête à détruire tout ce qu'elle peut avant la fin du sort, cherchant à évacuer la frustration de son entrave. Lorsque le sort expire, le monolithe disparaît, retournant sur son plan d'origine (à condition qu'il ne soit pas tué ou banni plus tôt).

Etant donné le temps et les risques encourus, les magiciens réservent ce sort pour des occasions particulières. S'il a l'intention de survivre, le magicien devrait prévoir un issue de secours — par une téléportation ou un autre seuil. De cette façon, il peut éviter la vengeance du monolithe, ainsi que celle de toute chose qui aura pu survivre.

L'élément matériel de ce sort varie suivant le type de monolithe conjuré:

Un monolithe de vent demande une grande quantité d'air en déplacement. De telles conditions ne sont pas requises durant toute l'incantation, mais uniquement à sa conclusion. L'orage peut être magiquement créé par

quelqu'un d'autre. Le monolithe de vent est un tourbillon de 9 mètres de haut ayant une forme humanoïde. Ses yeux ressemblent à des éclairs.

N8 Transformation * (C 1r; R 0; D 3t; A 100yds rad psh; S None)

The transformation spell allows the priest to alter extradimensional and relative geometries within the area of effect. This enables the priest and his companions to use extradimensional links to facilitate rapid movement as follows.

All allies of the priest are able to blink (as per the 3rd-level wizard spell) once per round, with the ability to select the direction of movement.

As many as 10 creatures (designated by the priest at the time of spellcasting) can use the teleport without error spell. They may teleport anywhere within the area of effect of the transformation spell once during the duration of the spell.

As many as 10 creatures (specified by the priest at the time of spellcasting) gain abilities as if wearing boots of striding and springing for the spell duration.

At any time during the spell, the priest and as many as 10 other creatures can be affected as per a shadow walk spell. Creatures to be affected must stand in a circle and touch hands. As soon as the priest who cast the transformation spell leaves the area of effect via the shadow walk, all other effects of the transformation are canceled.

Sorts personnels

N3 Air lance (C 4s; R 0; D 1r/L; A Line or cone; S Spe)

This spell creates a force of air directed by two of the priest's arms. The line version of this spell creates a 90-foot "lance of air" which strikes the target if the priest succeeds to hit AC 10 minus Dexterity adjustments for target. The force of the blow causes 3d6 points of damage and causes the target to make a Dexterity check with modifiers as below. This version opens doors as a 20 Strength.

The cone version has a width of 5 feet at the base and 60 feet at the end of the cone, and a length of 60 feet. All in the area of the cone take 1d6 points of damage (save versus petrification to avoid) and are knocked over unless they make a Dexterity check with a +1 modifier, also applying the modifiers below.

Target	Modifier	Target	Modifier
is smaller than man sized	-1	has Strength of 20	+3
is larger than man sized	+2	has Strength over 20	+4
has Strength under 12	-1	has 4 or more legs	+3
has Strength of 18	+1	is under 100 pounds	-2
has Strength of 19	+2	is over 1000 pounds	+2

Other modifiers may be applied at the DM's discretion, such as a target on a ledge, off balance, embraced, etc. This spell was originally created by a thri-kreen who would use his bottom two arms to scoop up air and use his top two arms to aim the lance. Similar somatic gestures should be used for two-armed creatures. The material component of this spell is a small fan which is consumed in the casting.



La voix des vents

Niveau I

Amitié volatile

(Divination)(R)

Niveau : 1

Portée : 10m

Composants : V, S, M

Durée : Perm.

TI : 1h

Zone d'effet : 1 Volatile

JP : Oui

Ce sort est équivalent au sort de druide amitié animale, sauf qu'il n'affecte ici que les volatiles.

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

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

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

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

Chute de plume

(Altération)(R)

Niveau : 1

Portée : 10m /Niv

Composants : V

Durée : 1R/ Niv

TI : 1

Zone d'effet : spé.

JP : Aucun

Lorsque ce sort est utilisé, les créatures ou objets affectés voient leur masse réduite à celle d'une feuille de papyrus. Leur vitesse de chute est instantanément réduite à 1 mètre par seconde (60 mètres par round) et aucun dégât n'est infligé lors de l'impact avec le sol si le sort est encore en oeuvre. Lorsqu'il expire, la vitesse de chute normale est retrouvée. Le sort peut être utilisé sur le magicien ou tout autre objet, créature se trouvant. à portée et se prolonge durant un round par niveau du magicien. Le sort Feuille Morte affecte un ou plusieurs objets (créatures) se trouvant dans un cube de 3 mètres d'arête, tant que leurs poids combiné n'excède pas 100 kg +100 kg par niveau du magicien.

Par exemple, Shadow, un magicien de niveau 2 dispose de la puissance suivante: Portée 20 , Durée 2 rounds, Poids 300 kg. Un guerrier tombant de plus de 500 mètres recevant le sort Feuille Morte à 200 mètres du sol, tombera 120 mètres tranquillement (2 rounds à 60 m/rounds) pour ensuite finir sa chute à vitesse normale, la chute totale sera de 80 m, ce qui lui restait à parcourir (200-120=80).

Ce sort ne fonctionne que sur les objets en chute libre; ceux qui volent et ceux qui sont propulsés (tel que projectiles) demeurent innaffectés par ce sort. Il n'a aucun effet sur un coup d'épée ou sur la charge d'une créature. Ce sort peut être combiné efficacement avec d'autres sorts, tel Rafale de vent

Invisibilité aux volatiles

(Divination)

Niveau : 1

Portée : Tou

Composants : S, M

Durée : 1T+1R/ Niv

TI : 4

Zone d'effet : 1 volatile /Niv

JP : Aucun

Ce sort est équivalent au sort de druide invisibilité aux animaux, sauf qu'il n'affecte ici que les volatiles.

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

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

Localisation des volatiles

(Divination)(R)

Niveau : 1

Portée : 100m+20m/Niv

Composants : V, S, M

Durée : 1R/Niv

TI : 1R

Zone d'effet : 7mx100m

JP : Aucun

Ce sort est équivalent au sort de druide localisation des animaux, sauf qu'il ne concerne ici que les volatiles.

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

Si le MD le désire, certains prêtres ne pourront localiser que les

animaux et les plantes étroitement associés à leurs croyances.

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

L'élément matériel est le symbole religieux du prêtre.

Langage des volatiles

(Divination)

Niveau : 1

Portée : 10m

Composants : V,S

Durée : 2r/ Niv

TI : 5

Zone d'effet : 1 volatile

JP : Aucun

Ce sort est équivalent au sort de druide langage animale, sauf qu'il n'affecte ici que les volatiles.

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

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

Levitation

(Divination)

Niveau : 1

Portée : 20m

Composants : V,S,M

Durée : 1T / Niv

TI : 2s

Zone d'effet : 1 Créat. Ou 1Obj. **JP :** Oui

Lorsqu'un sort de lévitation est lancé, le magicien peut le placer sur sa personne, sur un objet ou sur une créature, dans la limite de poids maximum de 50 kilos par niveau d'expérience. Si le sort est lancé sur lui-même, il peut se déplacer verticalement, en haut et en bas, à une vitesse de déplacement de 2 par round. S'il est lancé sur un objet ou une autre créature, le magicien peut faire léviter celui ou celle-ci à la même vitesse, selon sa volonté. Le sort ne permet pas d'effectuer des mouvements horizontaux, mais son bénéficiaire pourrait par exemple s'aider du flanc d'une falaise pour se déplacer latéralement. Le magicien peut mettre fin au sort lorsqu'il le désire. Si le sujet du sort n'est pas consentant, ou si l'objet est en possession d'une créature, un jet de protection contre les Sorts est autorisé. En cas de réussite, la lévitation ne l'affecte pas.

Une fois invoqué, le sort ne requiert aucune concentration, sinon pour changer de hauteur. Une créature en lévitation qui tente d'utiliser ses armes à projectiles s'aperçoit que sa position est de moins en moins stable. Son premier jet d'attaque s'effectue avec une pénalité de -1, le second avec une pénalité de -2, et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de -5. Passer un round complet à se stabiliser lui permet de recommencer le cycle à -1. Compte tenu de l'absence de point d'appui, il est impossible d'armer une arbalète moyenne ou lourde. L'élément matériel de ce sort est soit une petite boucle de cuir, soit un morceau de fil d'or plié en forme de coupe (l'une des extrémités étant munie d'une longue branche).

Mur obscurcissant

(Divination)

Niveau : 1

Portée : 3''

Composants : S,M

Durée : 1R/niv

TI : 2S

Zone d'effet : 9m3/niv

JP : Aucun

En lançant ce sort, l'éolide crée un cube de 9m3 par niveau de vapeur brumeuse. Ce mur réduit la vision, y compris l'infravision, à 0,6m. Le mur persiste jusqu'à expiration du sort, qu'il soit dissipé, ou par un vent puissant comme le sort de rafale de vent.

Plainte

(Evocation)

Niveau : 1

Portée : 10m+5m/Niv

Composants : S,M

Durée : 3R

TI : 1R

Zone d'effet : sphère de 3''

JP : Aucun

En lançant ce sort, l'Eolide fait apparaître une forme fantomatique particulièrement impressionnante. Au Round suivant, des tentacules apparaissent et la forme se montre menaçante envers les créatures présentes dans la zone d'effet désignée par l'eolide : celle-ci jettent un JP. Au Round suivant la forme fantomatique se rue à la vitesse de 48'' en poussant un cri lugubre vers la zone d'effet. Les créatures présentes dans la zone d'effet ayant raté leur JP précédent fuient terrorisées. Les autres ont droit à un nouveau JP pour éviter de fuir. La fuite dure 1d6R. Si les victimes sont acculées, elles fondent en larmes au lieu de fuir. Le fantôme se dissipe à l'issue de sa charge.

Poussée

(Divination)(R)

Niveau : 1

Portée : 3m+2.5m/niv

Composants : V,S, M

Durée : instant.

TI : 1

Zone d'effet : Spé.

JP : Aucun

En prononçant les syllabes de ce sort, le magicien crée une force invisible qui frappe l'objectif qu'il montre du doigt. La force de la poussée n'est pas grande, 15 cm/kg et par niveau du magicien, mais elle peut faire bouger de petits objets sur 30 cm dans la direction opposée au magicien, elle peut faire tomber un objet ou faire perdre l'équilibre à une créature. La masse de

cette dernière ne doit pas dépasser la force de la poussée par un facteur de plus de 50. Une poussée employée sur un objet tenu par une créature fait que la force exercée en pieds/livres sera soustraite de la probabilité de toucher l'adversaire ou sera rajoutée aux jets de sauvegarde contre la magie quand le sort est lancé.

L'élément matériel de ce sort est une pincée de poudre qui doit être soufflée de la paume de la main, avant de pointer le doigt sur l'objectif visé.

Souffle

(Invocation)

Niveau : 1

Portée : 0

Durée : 1R

Zone d'effet : Arc de 120° x 1''/niv

Composants : S,M

TI : 1

JP : Aucun

Quand ce sort est lancé, un souffle d'air puissant part de la bouche de l'éolide et se déplace dans la direction qu'il désire.

Le souffle éteint les bougies, les torches, et les flammes non protégées.

Ce sort n'a pas d'effet sur les flammes protégées et les grands feux.

Niveau II

Bouclier de vent

(Altération)(R)

Niveau : 2

Portée : 0

Composants : S,M

Durée : 1R/Niv

TI : 1

Zone d'effet : le mage

JP : non

Lorsque ce sort est lancé, une barrière d'air se forme devant le lanceur.

Ce bouclier bloque totalement les attaques par projectiles magiques, baisse la CA de 6 points contre les armes de jets, de 5 points contre les projectiles à propulsion (flèches, carreaux), et de 4 contre les autres formes d'attaques.

De plus il donne un bonus de 1 tous les 4 niveaux aux JP contre les attaques magiques frontales

Charme volatile

(Abjuration)

Niveau : 2

Portée : 80m

Composants : V,S

Durée : Spé

TI : 5

Zone d'effet : 1 volatile

JP : Oui

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

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

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

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

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

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

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

Trait d'Intelligence | Période Séparant les jets

3 ou moins | 3 mois

4 à 6 | 2 mois

7 à 9 | 1 mois

10 à 12 | 3 semaines

13 à 14 | 2 semaines

15 à 16 | 1 semaine

17 | 3 jours

18 | 2 jours

19 ou plus | 1 jour

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

Immobilisation d'éolide

(Altération)(R)

Niveau : 2

Portée : 6''

Composants : V,S,M

Durée : 1R/Niv

TI : 5

Zone d'effet : sphère de 3m Ø

JP : Oui

L'air autour des victimes devient extrêmement dense au point qu'elle ne peuvent plus faire un mouvement.

Invocation d'une nuée

(Invocation)

Niveau : 2

Portée : 3''

Composants : V,S,M

Durée : 3R/niv

TI : 1R

Zone d'effet : 3'' de Ø

JP : Non

Ce sort invoque une nuée de petits volatiles qui gênent la vision et empêchent de lancer des sorts.

On peut s'en débarrasser par de fortes rafales de vent, ou du feu.

Invocation d'un familier

(Alteration, Enchantment)

Niveau : 2

Portée : 3km+2km/Niv

Composants : V,S, M

Durée : Spé.

TI : 1 à 2 h

Zone d'effet : Spé.

JP : Aucun

Sort équivalent au sort de magicien Niv.1, mais avec la lise de familiers ci-dessous :

1d20	Familier	Sens
1-2	Mouche	
3-6	Corbeau	Vision excellente
7-10	Faucon	Vision parfaite à 100m
11-14	Hibou	Vision Nocturne
13-16	Chauve-Souris	Sonar
17	Spécial	
18-20	Rien	

Familiers spéciaux

- Neutre Bon : Sprite
- Neutre : Pixie
- Neutre Mauvais : Diablotin

Missile de foudre

(Evocation)

Niveau : 2

Portée : 0 Composants : V,S, M

Durée : 2R / Niv TI : 2

Zone d'effet : Spé. JP : Aucun

Ce sort permet d'insuffler la foudre dans les projectiles utilisés par l'Eolide (Flèches, Carreaux, ...).

Les projectiles gagnent un bonus de +2 au Tou et ajoutent 1d6+1 dégâts de foudre à leurs dégâts initiaux.

Nuage de brouillard

(Evocation)

Niveau : 2

Portée : 1''/Niv Composants : S,M

Durée : 2R/niv TI : 2

Zone d'effet : Cube de 6m/Niv JP : None

Ce sort crée un nuage de brume réduisant considérablement la vision, y compris l'infravision et l'ultravision.

Celle-ci est limitée à 0,5m.

Le nuage est si dense qu'il ne se dissipe pas facilement.

Une rafale de vent ouvre temporairement le nuage qui se reforme aussitôt.

Nuage puant

(Evocation)

Niveau : 2

Portée : 6'' Composants : V,S, M

Durée : 1R / Niv TI : 2

Zone d'effet : 3''x3''x3'' JP : Spé.

Lorsqu'il lance un nuage puant, le magicien crée une masse bouillonnante de vapeurs nauséabondes, à un maximum de 30 mètres de sa propre position. Toute créature prise dans ce nuage doit réussir un jet de sauvegarde contre le Poison sous peine de se plier en quatre et de ne pouvoir attaquer à cause de la nausée, et ce pendant 1d4+1 rounds après avoir quitté le nuage. Celles qui réussissent leur JS peuvent sortir du nuage sans subir d'effets désagréables. Si elles y demeurent, elles doivent cependant lancer un JS par round. Ces effets nocifs peuvent être ralentis ou neutralisés par des moyens magiques appropriés. La durée du nuage est diminuée de moitié par une brise modérée. Le nuage est dispersé en un round par une brise plus forte.

L'élément matériel du sort est un œuf pourri ou quelques feuilles de choux en décomposition.

Pont Aerien

(Alteration)

Niveau : 2

Portée : 3'' Composants : S, M

Durée : 1R/Niv TI : 2

Zone d'effet : Spé JP : Non

Ce sort crée un pont composé d'air condensé pouvant soutenir 1000po / Niv du mage. La surface de ce pont est de 12m²/Niv. Il dure jusqu'à expiration du sort, qu'une dissipation de la magie soit lancée, ou que le mage le décide.

precipitations I

(Evocation)

Niveau : 2

Portée : 1''/Niv Composants : S, M

Durée : 1S/Niv TI : Spé.

Zone d'effet : cylindre H :12'', Ø :3'' JP : Aucun

Ce sort cause une averse brève qui éteint les petites flammes instantanément, les grands feux après 1R, et les feux magiques après 2R. Ces derniers provoquent un nuage de vapeur de 3''x3''x3'' causant 10d4 dégâts.

Les créatures très chaudes telles que les salamandres ou les Effrits, subissent 1d4 deg / segments d'expositions.

ventilation

(Evocation)

Niveau : 2

Portée : 1''/Niv Composants : S, M

Durée : 1R TI : 1

Zone d'effet : Sphère de 2'' de Ø / Niv JP : Aucun

L'eolide peut faire pénétrer de l'air frais dans un tunnel ou tout autre endroit où il n'y a pas de courant d'air.

Attention : l'Eolide ne fait que déplacer de l'air. Il ne doit donc pas y avoir de fermeture hermétique entre cet air et l'endroit a aérer.

Porte de vent

(Evocation)

Niveau : 2

Portée : 1''/Niv Composants : S, M

Durée : Perm. TI : Spé.

Zone d'effet : 2m²/Niv JP : Aucun

Ce sort peut être lancé de 2 façons :

- Sur une porte, comme un verrou magique
- Sur une ouverture, en créant une paroi translucide faite d'air condensé. On ne peut pas passer au travers qu'après l'avoir dissipée, ou à l'aide d'une marche des vents. L'Eolide peut la traverser a volonté.

Niveau III

Appel de la foudre

(Invocation/Evocation)

Niveau : 3

Portée : 0

Composants : S,M

Durée : 1T/niv

TI : 1T+1R / Eclair

Zone d'effet : 80'' de Ø

JP : 1/2

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

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

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

Armure de vent

(Altération)(R)

Niveau : 3

Portée : 0

Composants : S,M

Durée : 1T/niv

TI : 3

Zone d'effet : Perso.

JP : Non

Ce sort créé une protection d'air qui confère au bénéficiaire une invulnérabilité totale aux projectiles normaux, et réduit de 1 point / dé de dégâts les dommages causés par les gros projectiles et les projectiles magiques : Rochers, flèches magique, sort de projectile magique, projectiles d'engins de guerre

Densité

(Altération)(R)

Niveau : 3

Portée : 9''+1''/Niv

Composants : V,S,M

Durée : 3R+1R/Niv

TI : 3

Zone d'effet : 4''x4''

JP : Aucun

Grâce à ce sort, l'éolide augmente la densité de l'air dans la zone d'effet.

Toutes les créatures s'y trouvant se sentent alourdies et peinent à effectuer les mouvements les plus simples.

Elles s'essoufflent vite, et chaque Round passé à l'intérieure voit leurs capacités réduites telle que :

- les combattants perdent une att/r

- les mages ont un malus de 4 sur leur temps d'incantation

L'inverse de ce sort diminue la densité de l'air et augmente la vivacité des créatures présentes dans l'air d'effet dans les mêmes proportions.

Forme Venteuse

(Altération)(R)

Niveau : 3

Portée : 0

Composants : S,M

Durée : 1R/niv

TI : 3

Zone d'effet : Perso.

JP : Non

Ce sort donne au bénéficiaire une forme floue et translucide, tout en créant 1d4+1 images reproduisant exactement tous les mouvements qu'il exécute, comme le fait le sort d'image miroir de magicien.

Le mage gagne un bonus de 1/images à sa CA

Les images ont une CA 6.

Lors d'un combat, l'assaillant et l'éolide jettent tous deux 1d6.

Le jet de l'éolide indique quelle image il occupe, celui de l'assaillant quelle image il attaque.

Lorsqu'une image est touchée par un coup ou un sort, elle disparaît.

Vision réelle permet de savoir où se trouve le mage, mais ne retire pas les bonus de CA.

Invisibilité

(Altération)(R)

Niveau : 3

Portée : Tou.

Composants : V,S,M

Durée : 2R/niv

TI : 3

Zone d'effet : Perso.

JP : Non

Ce sort fait que la créature touchée disparaît et devient indétectable par la vision normale ou même l'infravision. La créature invisible n'est cependant pas rendue silencieuse et certaines conditions peuvent la rendre détectable. Ses alliés ne peuvent la voir, pas plus que son équipement, sauf s'ils ont la capacité de voir les choses invisibles. Les objets lâchés par la créature invisible deviennent visibles. Ceux qu'elle ramassent deviennent invisibles, s'ils sont glissés dans ses vêtements ou dans une bourse. Notez cependant que la lumière ne peut être rendue invisible, bien que la source le puisse: l'effet est alors d'une lumière sans source visible.

Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit magiquement rompu ou dissipé, que le magicien ou le bénéficiaire l'annule, que le bénéficiaire attaque une créature quelconque, ou que 24 heures se soient écoulées. L'être invisible peut donc ouvrir une porte, parler, manger, monter un escalier, etc., mais s'il attaque, il redevient immédiatement visible. Par contre, sa première attaque se fait sous le bénéfice de l'invisibilité. Notez aussi que les sorts de bénédiction, cantique et prière ne sont pas considérés comme des attaques. Toutes les créatures intelligentes (Intelligence de 13 ou plus) et possédant 10 Dés de Vie ou plus, ont une chance de détecter les objets invisibles en réussissant un jet de sauvegarde contre les Sorts.

Les éléments matériels du sort d'invisibilité sont un cil et un morceau de gomme arabique, le premier inclus le second.

Invocation de volatiles

(Conjuration)

Niveau : 3

Portée : 10''/niv

Composants : V,S,M

Durée : 2R/Niv

TI : 1R

Zone d'effet : Spéciale

JP : Oui

Ce sort permet d'invoquer une ou plusieurs créatures différentes :

D100	Créatures
01-20	Stirges
21-40	Hypogriffes
41-60	Aigles géants
61-80	Harpies
81-90	Pégase
91-00	Peryton

Le nombre total de dés de vie est égal à 1DV + 1DV/niv.

Les créatures manquant leurs JP sont sous le contrôle total du mage pendant toute la durée du sort.

Elles apparaissent en 1-4 rounds.

Language des creatures ailees

(Altération)(R)

Niveau : 3

Portée : 0

Composants : V,S,M

Durée : 2R/niv

TI : 5

Zone d'effet : Sphère 12'' de Ø

JP : None

Ce sort permet de converser avec toutes les créatures volantes présentes dans l'aire d'effet.

Mur de vent

(Altération)(R)

Niveau : 3

Portée : 1''/niv

Composants : S,M

Durée : 1T/niv

TI : 3

Zone d'effet : 10m²/niv

JP : Non

En lançant ce sort, le MDT crée une barrière de vents violents en mouvement constant qu'il est impossible de traverser.

Aucun sort physique ne peut être lancé au travers

Protection contre la foudre

(Abjuration)

Niveau : 3

Portée : Tou

Composants : S,M

Durée : 1T/niv

TI : 3

Zone d'effet : 1 Créature

JP : Non

Les effets de ce sort diffèrent selon son bénéficiaire -qu'il s'agisse du prêtre ou d'une autre créature. Dans les deux cas, le sort ne dure pas plus d'un tour par niveau du lanceur.

Si le sort est invoqué sur le mage, il lui confère une immunité totale à l'électricité naturelle (foudre, effets électromagnétiques divers, touché naturel d'une anguille, ...) et à l'exposition aux effets électriques magiques tels qu'un sort de foudre, un souffle de dragon bleu, etc ..., jusqu'à ce qu'il ait absorbé 12 points de dégât de foudre ou d'électricité par niveau - moment auquel le sort est annulé.

*Si le sort est invoqué sur une autre créature, il lui confère l'immunité totale à l'électricité naturelle, un bonus de +4 sur les jets de sauvegarde contre les attaques basées sur l'électricité, et une réduction de 50% des dégâts infligés par foudres magiques.

Protection contre le froid

(Abjuration)

Niveau : 3

Portée : Tou

Composants : S,M

Durée : 1T/Niv

TI : 3

Zone d'effet : 1 Créature.

JP : Oui

Les effets de ce sort diffèrent selon son bénéficiaire -qu'il s'agisse du prêtre ou d'une autre créature. Dans les deux cas, le sort ne dure pas plus d'un tour par niveau du prêtre.

*Si le sort est invoqué sur le prêtre, il lui confère une invulnérabilité totale au froid et à l'exposition au froid magique tels que souffle de dragon blanc ou sorts Tempête de glace, ..., jusqu'à ce qu'il ait absorbé 12 points de dégât de froid par niveau du prêtre - moment auquel le sort est annulé.

*Si le sort est invoqué sur une autre créature, il lui confère l'invulnérabilité au froid, un bonus de +4 sur les jets de sauvegarde contre les attaques basées sur le froid, et une réduction de 50% des dégâts infligés par le froid magique.

Rafales de vent

(Evocation)

Niveau : 3

Portée : 0

Composants : S,M

Durée : 1R

TI : 1

Zone d'effet : l : 6m L : 20m/Niv

JP : Aucun

Lorsque ce sort est invoqué, un grand souffle d'air part du magicien et se déplace dans la direction à laquelle celui-ci fait face. Sa force (environ 50 km/h) suffit à éteindre les chandelles, les torches et les flammes non-protégées. Les flammes protégées (comme celles des lanternes) se mettent à danser follement et ont 5% de chances par niveau d'expérience du magicien d'être elles aussi éteintes. La rafale éteint aussi les feux de grande taille: de 1d6 x 30 cm, dans la direction où la rafale souffle. Elle repousse les petites créatures volantes de 1d6 x 10 mètres et immobilise les créatures de taille humaine si celles-ci tentent d'aller contre elle. Elle ralentit de 50% les créatures volantes de grande taille pendant un round. Elle renverse les objets légers, disperse la plupart des vapeurs et repousse les créatures sous forme gazeuse ou celles qui lèvitent sans point d'attache. Sa zone d'effet mesure 10 mètres de long par niveau de l'invocateur sur 3 mètres de large.

Vol de l'éolide

(Altération)

Niveau : 3

Portée : Tou

Composants : V,S

Durée : 2T/Niv

TI : 3

Zone d'effet : Créature Tou.

JP : Aucun

Ce sort permet à l'éolide de conférer à la créature touchée le pouvoir de voler. La créature affectée peut se déplacer horizontalement et verticalement à une vitesse de 18 (la moitié si elle monte, le double si elle plonge). Sa classe de manœuvrabilité est A. L'utilisation d'un sort de vol requiert autant d'attention que la marche, aussi la plupart des sorts peuvent-ils être jetés en position stationnaire ou en se déplaçant lentement (vitesse de 6).

Respiration autonome

(Abjuration)

Niveau : 3

Portée : 0

Composants : V,S

Durée : 1T / niv

TI : 3

Zone d'effet : Perso

JP : Aucun

Ce sort permet à la créature touchée de respirer normalement dans des lieux où elle suffoquerait normalement (dans l'eau, sous une avalanche, enterré par une tempête de sable, au milieu de gaz mortels, ...).

Niveau IV

Contrôle des vents

(Altération)

Niveau : 4

Portée : 0

Composants : S,M

Durée : 1T+1T/niv

TI : 1

Zone d'effet : 30m de Ø /Niv

JP : Non

Grâce à ce sort, l'éolide peut altérer la force du vent dans l'aire d'effet. Il lui est possible de l'abaisser ou de l'augmenter d'un degré pour chaque trois niveaux d'expérience qu'il possède. Les degrés de force du vent sont les suivants:

Force du Vent	Kilomètres-heure
Brise légère	3-10
Brise modérée	11-27
Brise puissante	28-46
Vent fort	47-81
Tempête	82-108
Ouragan	109-258

Les vents supérieurs à 28 kilomètres heure emportent les petites créatures volantes (taille d'aigle et inférieure), affectent grandement la précision des projectiles et rendent la navigation difficile. Les vents plus rapides que 47 kilomètres-heure emportent même les créatures volantes de taille humaine et causent des dégâts mineurs aux vaisseaux. Au-dessus de 82 kilomètres-heure, aucune créature ne peut voler, les petits arbres sont déracinés, les bâtiments de bois abattus, les toits emportés, etc., et les vaisseaux se retrouvent en grand danger. Les vents dont la vitesse est supérieure à 109 kilomètres-heure sont considérés comme des ouragans.

Il existe autour du prêtre un "oeil" de 13 mètres de rayon, dans lequel le vent est calme. Notez que si le sort peut être utilisé dans des souterrains, la taille de l'œil diminue d'un mètre par mètre de confinement - si l'espace disponible est inférieur à l'aire d'effet: si, par exemple, le sort est invoqué dans une zone de 120 mètres de rayon, alors que sa Zone d'effet est un rayon de 130 mètres, l'œil n'a plus que 3 mètres de rayon; un espace ne mesurant que 110 mètres l'éliminerait totalement et rendrait le prêtre sujet aux effets du vent).

Une fois le sort invoqué, la force du vent augmente (ou décroît) de 8 kilomètres heure par round jusqu'à ce que la vitesse maximale (OU minimale) soit atteinte. Par un round complet de concentration, le prêtre peut stabiliser le vent à sa force actuelle, ou le programmer pour une augmentation ou une diminution - bien que la vitesse du changement ne puisse être modifiée. Les effets du sort demeurent effectifs durant un tour par niveau du prêtre.

Lorsqu'il expire, la force du vent décroît (ou croît) à la même vitesse, jusqu'à ce qu'elle retrouve le degré qu'elle possédait avant l'incantation. Il est possible à un second prêtre d'utiliser un Contrôle des Vents pour contrer l'effet du premier, dans les limites de ses propres capacités.

Coup de tonnerre

(Altération)

Niveau : 4

Portée : 1"/Niv

Composants : V,S,M

Durée : Instant.

TI : 4

Zone d'effet : Sphère 12m de Ø JP : Aucun

Le sort boule de tonnerre déclenche un coup de tonnerre accompagné d'éclair dans la zone d'effet. La foudre cause 1d4 +1 points de dégât / Niv à toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (ou moitié) et le tonnerre oblige tous ceux se trouvant dans la zone d'effet à réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être sourd durant 1d4 rounds.

L'élément matériel pour ce sort est un bâtonnet d'ambre.

Dissipation de la magie

(Abjuration)

Niveau : 4

Portée : 8"

Composants : S,M

Durée : Perm.

TI : 4

Zone d'effet : Cube de 10m.

JP : Aucun

Lorsqu'un prêtre invoque ce sort, il a une chance de neutraliser ou d'annuler la magie avec laquelle l'effet entre en contact, comme suit: Tout d'abord, il a une chance d'annuler sorts et effets similaires (notamment effets des objets et capacités magiques innées) produits par des créatures ou objets. Il peut de plus faire échouer l'invocation ou l'utilisation de ces mêmes effets, se déroulant dans la zone au moment où le sort est jeté. Enfin, il lui est possible de détruire des potions magiques (lesquelles sont en cette matière considérées de niveau 12).

Il est nécessaire de faire un jet pour chaque effet et potion se trouvant dans la zone, afin de déterminer s'il ou elle est dissipé(e). Le prêtre peut toujours dissiper sa propre magie; le pourcentage de chances dépend sinon de la différence en niveaux existant entre lui et le créateur de l'effet magique. Le nombre de base nécessaire pour une dissipation réussie est de 11 ou plus sur 1d20. Si le prêtre est de plus haut niveau que le créateur de l'effet à dissiper, la différence est soustraite de ce nombre de base. Si c'est l'inverse, elle y est ajoutée. Un résultat de 20 est toujours un succès, un résultat de 1 toujours un échec. Si le prêtre possède 10 niveaux de plus que le créateur de la magie qu'il cherche à dissiper, seul un 1 peut donc empêcher la dissipation.

Celle-ci peut aussi affecter un objet enchanté (comme un parchemin, un anneau, une baguette, une canne, un bâton, une arme, un bouclier, une armure ou un objet divers) si elle est invoquée directement sur lui. Ceci le rend inopérant pendant 1d4 rounds. S'il est possédé ou porté par une créature il bénéficie alors du jet de sauvegarde de celle-ci contre cet effet; sinon il est désactivé automatiquement. Une interface dimensionnelle (telle qu'un Sac de Contenance) rendue inopérante est temporairement fermée. Notez que les propriétés physiques de l'objet demeurent inchangées : une épée magique inopérante reste une épée.

Les reliques ne sont pas sujettes à ce sort, mais certains de leurs

effets pourront l'être, à l'option du MD.

Notez qu'en cas de réussite, ce sort relâchera les créatures charmées ou pareillement contrôlées. Certains sorts ou effets ne peuvent être dissipés: la chose est précisée dans leur propre description.

Résumé des Effets de la Dissipation de la Magie

Sources de l'Effet	Résiste comme	Résultat de la dissipation
Le prêtre	N/a	Automatique
Un autre lanceur	Niveau ou DV	Annulation
Baguette	Niv 6	Annulation 1d4R
Bâton	Niv 8	Annulation 1d4R
Potion	Niv 12	Destruction
Relique ou Spé.	Choix du MD	Choix du MD

Globe d'air

(Alteration)

Niveau : 4

Portée : 0

Composants : S,M

Durée : 2R + 1R / Niv

TI : 4

Zone d'effet : Globe de 3m de Ø JP : Aucun

Ce sort entoure l'éolide d'un globe d'air de 3m de Ø le protégeant des attaques physiques. Celles-ci lui infligent désormais ½ dommages.

Passage

(Altération)

Niveau : 4

Portée : 0

Composants : S,M

Durée : 1R

TI : 1

Zone d'effet : Perso

JP : Non

Le corps et le matériel de l'éolide se transforme subitement en courant d'air qui lui permet de se déplacer brusquement de 10m/niv. L'effet sur son passage est équivalent à une rafale de vent.

Precipitations II

(Evocation)

Niveau : 4

Portée : 1''/niv

Composants : V,S,M

Durée : 1R/niv

TI : 4

Zone d'effet : H :12'' Ø :3''

JP : Non

Ce sort entraine de très fortes précipitations dans la zone d'effet. Tout est trempé. Les feux normaux ou magiques s'éteignent. Les feux magiques permanents se rallument 1d4R après les précipitations. Les sorts tels que Mains brulantes et Pyrotechnie sont annulés. Lorsqu'ils s'éteignent, les feux magiques libèrent un nuage de vapeur qui inflige la moitié des dégâts que le feu aurait infligé normalement. Le sort de bouclier de feu s'annule en infligeant au porteur 1d4 dég / Niv du porteur de vapeur ou de glace, en fonction de la version du sort utilisé.

Les sorts de froids en revanche voient leurs dégâts doublés et transforment pendant leur propre durée les précipitations en tempête de grêle.

Repulsion des volatiles

(Abjuration)

Niveau : 4

Portée : 0

Composants : S,M

Durée : 1T/niv

TI : 1 R

Zone d'effet : 4m de Ø

JP : Non

Empêche les créatures volantes de 4DV ou moins d'entrer dans la zone d'effet.

Les créatures volantes de plus de 4DV peuvent entrer dans la zone mais subissent un malus de 2 à leurs attaques contre l'éolide a cause de la gêne qu'ils ressentent.

Tempete de glace

(Invocation)

Niveau : 4

Portée : 10m/niv

Composants : V,S,M

Durée : Spé.

TI : 4

Zone d'effet : Spé. JP : None

Ce sort peut avoir deux effets possibles au choix: soit de gros grêlons qui tombent pour un round dans une aire de 13 mètres de diamètre infligeant 3d10 points de dégâts à toute créature s'y trouvant; soit une neige dense tombe dans un diamètre de 25 mètres pour un round par niveau du mage. La neige aveugle les créatures dans la zone pour la durée du sort et entraîne un sol verglacé réduisant les déplacements de 50% et créant 50% de chances que toute créature voulant se déplacer tombe. La neige éteint toute torche et petit feu.

Notez que ce sort annule les effets du sort métal brûlant.

Les éléments matériels pour ce sort sont une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Vision

(Altération)

Niveau : 4

Portée : 0

Durée : Spé.

Zone d'effet : Perso.

Composants : V,S

TI : 4

JP : None

Ce sort altère la vision de l'éolide et lui confère les capacités suivantes :

- Infravision jusqu'à 24''
- Ultravision
- Vision d'aigle (100x supérieure à la normale)

Voile de brume

(Altération)

Niveau : 4

Portée : 10''

Durée : 2h/Niv

Zone d'effet : Perso.

Composants : S,M

TI : 4

JP : None

Ce sort fait apparaître un nuage de 2m de diamètre.

L'éolide peut monter dessus ainsi que 20kgs+10kgs/Niv de matière non vivante, ou 10kgs/Niv de matière vivante.

Il se dirige mentalement à une vitesse de 10''+2''/niv en classe A.

Seul l'éolide et les créatures autorisées peuvent monter dessus.

Le nuage peut recevoir un message télépathique jusqu'à une distance de 10''+1''/niv.

Niveau V

Appel d'air

(Invocation)(R)

Niveau : 5

Portée : 1''/niv

Composants : S,M

Durée : Perm.

TI : 1T

Zone d'effet : 3m³/niv

JP : Non

Ce sort fait disparaître 3m³ d'air par niveau de l'éolide. Toutes les créatures présentent dans l'air d'effet meurent d'asphyxient en 2-5 Rounds si elles ne sortent pas à temps.

Les sorts à composantes verbales ne peuvent être jetés à l'intérieur de la zone.

Un collier d'adaptation permet de survivre au manque d'air, mais ne permet pas de lancer des sorts à composantes verbales.

Conjuration du climat

(Conjuration)

Niveau : 5

Portée : 0

Composants : V,S

Durée : Spé

TI : 1T

Zone d'effet : Spé.

JP : Non

Par ce sort, le prêtre conjure des conditions correspondant au climat et saison de la zone dans laquelle il se trouve.

Ainsi, au printemps, il pourrait conjurer une tornade, un orage, une température froide ou chaude ou une tempête de neige fondante. L'été se prêterait à des pluies torrentielles, une vague de chaleur ou une averse de grêle. En automne, le prêtre pourrait obtenir une température chaude ou froide, du brouillard, de la neige fondante, etc. L'hiver permettrait de conjurer des grands froids, blizzards; un dégel, etc. Près des régions côtières, des vents de la force d'un ouragan pourrait être conjuré à la fin de l'hiver et au début du printemps.

Le climat conjuré n'est pas sous le contrôle du prêtre. Un climat "violent" (tornade, ouragan, violente tempête, etc.) ne pourra durer qu'un tour, alors qu'un climat plus "doux" (légère brume, bruine, réchauffement ou refroidissement, etc.) pourrait durer des heures voire des jours. Aussi, la zone d'effet varie d'environ 1 kilomètre carré à 150 kilomètres carrés. Notez que plusieurs prêtres agissant en conjonction peuvent affecter le climat jusqu'à conjurer des conditions extrêmes.

Quatre tours après l'invocation du sort, le temps qu'il va faire devient apparent lentement: Le ciel se dégage ou s'obscurcit, bouffées d'air chaud, etc. Le climat conjuré se manifeste en force 1d12+5 tours après l'invocation. Notez qu'une fois le climat conjuré, il ne peut être modifié ou ajusté et lorsque ce climat est en place, il ne peut être dissipé. Si le sort est dissipé avec succès avant que le climat entre en effet, les conditions climatiques retournent complètement leur état original.

Contrôle des créatures volantes

(Charmes)

Niveau : 5

Portée : 6''

Composants : V,M

Durée : 1R+1R/Niv

TI : 5

Zone d'effet : Perso.

JP : Spé.

Ce n'est qu'en réussissant un jet de RM que des créatures volantes invoquées peuvent échapper au contrôles de l'éolide.

Les créatures volantes non invoquées ont droit à un JP

Le contrôle est complet, l'éolide pouvant même forcer les créatures à se battre entre elles.

Il peut contrôler jusqu'à 1DV /niv.

Ce sort n'a aucun effet contre les créatures élémentaires.

Contrôle des élémentaires d'air

(Charmes)

Niveau : 5

Portée : 0

Composants : V,S,M

Durée : 1T/Niv

TI : 5

Zone d'effet : Perso.

JP : Spé.

Grâce à ce sort, l'éolide bénéficie des effets suivants :

- Les élémentaires de l'air ne peuvent approcher à moins de 3m de l'éolide. Celui-ci peut annuler cette protection pour tenter de charmer l'élémentaire (JP-2). Si la tentative échoue, la protection est perdue, et aucune autre tentative de charmes ne peut être effectuée. En revanche les autres effets perdurent.

- Les créatures originaires du plan élémentaire de l'air attaquent avec un malus de -1

- Les dégâts infligés à l'éolide sont réduits de 1point / dés de dégâts.

- L'éolide effectue ses JP à +2 contre les attaques de ces créatures.

- L'éolide peut attaquer avec un bonus de +4 au TOU et +6 au total des dégâts.

Globe de foudre

(Invocation)

Niveau : 5

Portée : Spé.

Composants : V,S,M

Durée : 1R/Niv

TI : 5

Zone d'effet : 1 Cible/R.

JP : 1/2

Ce sort fait apparaître un globe d'énergie électrique dans la main de l'éolide qui peut dès lors chaque round lancer soit un éclair de 2''x8'', soit un éclair de 1''x16'', ou effectuer toute autre action ne nécessitant pas de composantes somatiques. Chaque éclair inflige 1d6/Niv - 1d6 / éclair déjà lancé. Chaque éclair demande 1seg d'action.

Invocation d'un Élémentaire d'air

(Conjuration)

Niveau : 5

Portée : 80m

Composants : S,M

Durée : 1T/Niv

TI : 1R

Zone d'effet : 1 Créature.

JP : Non

Le prêtre ayant accès aux sorts des sphères élémentaires (air ou eau) peut conjurer un élémentaire de la sphère appropriée, de la même manière qu'un druide est, lui, capable d'appeler un élémentaire du feu ou de la terre. L'élémentaire conjuré a 60 % de chances d'avoir 12 DV, 35% de chances d'en avoir 16 et enfin 5% de chances d'en avoir de 21 à 24 (20+1d4). Contrairement au sort de magicien, le prêtre n'a nullement besoin de se concentrer pour conserver le contrôle de la créature, cette

dernière le considérant comme un ami et lui obéissant implicitement. L'élémental repart au terme du sort, à moins qu'il ne soit renvoyé plus tôt par le prêtre, ou encore dissipé ou chassé par un sort de renvoi ou de parole divine.

Mur de force

(Invocation/Evocation)

Niveau :5

Portée : 30m.

Composants : V,S,M

Durée : 1T+1R/Niv

TI : 5

Zone d'effet : Carré de 3m/Niv JP : ½

Ce sort crée une barrière invisible à l'endroit choisi par le magicien, dans la limite de la portée. Le mur de force ne peut être déplacé et n'est absolument pas affecté par la plupart des sorts, y compris dissipation de la magie. Une désintégration le détruit immédiatement, de même qu'un bâtonnet d'annulation ou une sphère d'annihilation. De même, le mur n'est pas affecté par coups, projectiles, froid, chaleur, électricité, etc. Sorts et souffles ne peuvent le traverser, dans un sens ou dans l'autre, mais les sorts tels que porte dimensionnelle ou téléportation permettent de le franchir.

S'il le désire, le magicien peut donner à son mur une forme sphérique dont le rayon est au maximum de 30 cm/niveau, ou en hémisphère ouvert au rayon maximal de 45 cm par niveau. A sa formation, le mur doit être continu et dénué de failles. Si la surface en est brisée par un objet ou une créature quelconque, le sort est gâché. Le magicien peut lui-même y mettre fin à volonté.

L'élément matériel est une pincée de poudre de diamant valant 5.000 po.

Nuage lethal

(Evocation)

Niveau :5

Portée : 1''

Composants : S,M

Durée : 1R/niv

TI : 5

Zone d'effet : Sphère de 30m Ø JP : Oui

Ce sort génère un nuage bouillonnant de sinistres vapeurs vert-jaunâtres, si toxiques qu'il tue instantanément toute créature possédant moins de 4+1 Dés de Vie. Celles qui possèdent entre 4+1 et 5+1 Dés de Vie bénéficient d'un jet de sauvegarde contre le Poison à -4. Jusqu'à 6 Dés de Vie (inclus), le JS est normal. Retenir son souffle n'a aucun effet sur la toxicité du sort. Les créatures possédant plus de 6 niveaux ou Dés de Vie doivent quitter le nuage immédiatement sous peine de recevoir 1d10 points de dégâts dus au poison par round.

Le nuage mortel s'éloigne de son créateur à une vitesse de 3 mètres par round, suivant la surface du sol. Une brise modérée le fera changer de direction (la nouvelle est déterminée aléatoirement), mais ne pourra le renvoyer vers le magicien. Un vent fort le dissipe en quatre rounds. Tout souffle plus puissant en empêche l'utilisation. Une végétation extrêmement dense peut le dissiper en deux rounds. Les vapeurs étant plus lourdes que l'air, elles ont tendance à descendre le plus possible, glissant par soupiriaux ou conduits d'évacuation; ce sort est donc idéal pour l'extermination d'un nid de fourmis géantes, par exemple. Le nuage ne peut pénétrer les liquides, ni être invoqué sous l'eau.

Protection contre le feu

(Abjuration)

Niveau :5

Portée : Tou

Composants : S,M

Durée : 1T/Niv

TI : 5

Zone d'effet : 1 Créature.

JP : Oui

Les effets de ce sort diffèrent selon son bénéficiaire -qu'il s'agisse du prêtre ou d'une autre créature. Dans les deux cas, le sort ne dure pas plus d'un tour par niveau du prêtre.

*Si le sort est invoqué sur le prêtre, il lui confère une invulnérabilité totale aux feux normaux et à l'exposition aux feux magiques tels que souffle de dragon rouge ou sorts de boule de feu, ..., jusqu'à ce qu'il ait absorbé 12 points de dégât de feu par niveau du prêtre - moment auquel le sort est annulé.

*Si le sort est invoqué sur une autre créature, il lui confère l'invulnérabilité aux feux normaux, un bonus de +4 sur les jets de sauvegarde contre les attaques basées sur le feu, et une réduction de 50% des dégâts infligés par le feu magique.

Tapis de vent

(Conjuration)

Niveau : 5

Portée : 1''/niv

Composants : S,M

Durée : 1T/niv

TI : 8

Zone d'effet : 12m²

JP : non

Ce sort crée un tapis de vent pouvant supporter un poids de 2000Po /niv en plus de l'éolide.

Il permet de lancer des sorts ou de lancer des projectiles à travers, l'éolide exerçant un contrôle total sur la densité de chaque cm². Le tapis se déplace en classe B.

L'éolide n'est pas obligé d'être dessus pour contrôler le tapis.

Teleportation

(Evocation)

Niveau : 7

Portée : Tou

Composants : V

Durée : Instant

TI : 1s

Zone d'effet : Spé.

JP : Aucun

Idem au sort de magicien

Niveau VI

Coffre d'air

(Altération)(R)

Niveau : 6

Portée : 1''

Durée : 1J/Niv

Zone d'effet : Spé.

Composants : S,M

TI : 1T

JP : Non

Ce sort crée un coffre d'air pouvant contenir 9m³ de matière non vivante. Il ne peut être ouvert que par l'éolide lui-même. Seule une désintégration peut en détruire une paroi. Il est de même nature qu'un mur de force et sa taille peut être réduite à 9cm³ sans que le contenu n'en soit affecté.

Contrôle du climat

(Invocation)

Niveau : 6

Portée : 0

Durée : 8-96 Heures

Zone d'effet : 10-80 Km²

Composants : S,M

TI : 1T

JP : None

Avec ce sort, un prêtre peut modifier le climat dans une région. Le climat est affecté sur une étendue de 10d8 kilomètres carrés, pendant une période de 8D12 heures. Il faut 1 tour pour jeter le sort et 4 tours pour que les effets commencent à se faire sentir. Les conditions climatiques présentes au début du sort sont décidées par le MD, en tenant compte du type de climat et de la saison. Elles ont 3 éléments : les précipitations, la température et le vent. Le sort peut modifier chacune de ces 3 conditions de 2 catégories en plus ou en moins :

PRECIPITATION	TEMPERATURE	VENT
Très Clair	Torride	Calme Plat
Clair	Etouffant	Calme
Legerement Nuageux	Chaud	Vent Léger
Partiellement Nuageux	Tiède	Vent Modéré
Nuageux	Frais	Vent Fort
Brume / Pluie fine / Grésil	Froid	Coup de vent
Forte Pluie	Froid Arctique	Typhon / Ouragan / Blizzard
Grêle / Tempête		
Neige / Glace		

Les contradictions, brouillard et vent fort par exemple, sont impossibles. On peut parfaitement utiliser plusieurs sorts de contrôle climatique, un à la suite de l'autre.

Il est évident que ce sort ne fonctionne que dans des régions où existent des conditions climatiques appropriées.

grêle

(Invocation)

Niveau : 6

Portée : 1''/Niv

Durée : 1R / Niv

Zone d'effet : 1''x1''x1'' / Niv

Composants : V,S,M

TI : 6

JP : Non.

Ce sort transforme toute averse de pluie en averse de grêlons gros comme des œufs de poules qui cause 2D8 de dégâts par round passé dessous.

Vision troublee

(Alteration)

Niveau : 6

Portée : 0

Durée : 1R / Niv.

Zone d'effet : Perso

Composants : S,M

TI : 6

JP : Non

En troublant l'air à la manière des ondes de chaleur, l'image de l'éolide est déplacée de 60cm. Les premières attaques ratent, puis il bénéficie d'un bonus de 2 points à la CA et aux JP

Inversion de la gravité

(Alteration)

Niveau : 6

Portée : 1''/Niv

Durée : 1R / Niv

Zone d'effet : 3''x3''

Composants : V,S,M

TI : 1R

JP : Non

Ce sort inverse la gravité dans la zone d'effet, faisant "tomber" vers le haut toutes les créatures et objets dénués de point d'ancrage. L'inversion se poursuit pendant aussi longtemps que le désire le magicien, ou jusqu'à ce que le sort se termine. Si la "chute" provoque un contact avec un objet solide, les dégâts sont les mêmes que pour une chute normale. À la fin de la durée du sort, les objets et les créatures affectées retombent vers le bas. La hauteur de la zone d'effet étant indéterminée, il est possible d'affecter des objets se trouvant à des dizaines, des centaines, voire même des milliers de mètres de hauteur. Les éléments matériels de ce sort sont un morceau de magnétite et de la limaille de fer..

Invulnérabilite des hauteurs

(Altération)

Niveau : 6

Portée : 0

Durée : 1R/Niv

Zone d'effet : Perso

Composants : V,S,M

TI : 1R

JP : Non

Ce sort confère à l'éolide les capacités suivantes :

- Immunité totale aux sorts affectant le mouvement, ainsi qu'à toutes formes d'immobilisation : Rapidité, Ralentissement, Paralysie (toutes), ... Il devient 'libre comme l'air'.
- Immunité aux attaques basées sur l'air, ou issues de créature liées au plan élémentaire de l'air.
- Bonus de +4 au JP contre tous les gaz, et réduction de 1pts par dés de dégâts.

Serviteur aerien

(Abjuration)

Niveau : 6

Portée : 10m

Durée : 1J/Niv.

Zone d'effet : Spé.

Composants : V,S

TI : 6

JP : Aucun

Ce sort permet au prêtre de conjurer un serviteur aérien, créature invisible à l'œil nu, et de lui demander de trouver et

ramener un objet, ou une créature, décrit par le prêtre.
Contrairement à un élémentaire, le serviteur aérien ne peut être forcé de se battre pour le prêtre.

L'objet ou créature recherchée doit pouvoir être ramener physiquement par le serviteur, qui peut transporter plus de 500 kilos. Dès que le serviteur a accompli sa mission, que la durée du sort expire, qu'il est dissipé (Dissipation de la Magie), qu'il est relevé de sa tâche par le prêtre ou que ce dernier meure, le serviteur aérien retourne sur son propre plan d'existence. Notez que le sort dure un jour par niveau du prêtre.

Si la créature devant être ramenée ne peut voir les objets invisibles, le serviteur aérien obtient automatiquement l'effet de surprise. Dans le cas contraire, la créature recherchée souffre d'une pénalité de -2 sur son jet de surprise.

Lors de chaque round de combat, la réussite d'un jet de combat signifie que le serviteur aérien a saisi l'objet ou créature convoitée. Toute créature ayant un score de Force bénéficie d'une chance de se libérer de l'étreinte du serviteur. Cette chance est le double de la probabilité de Barreaux et Herses de la créature (Voir Force). Si la créature n'a pas de score de Force, lancer 1d8 pour chaque Dé de Vie qu'elle a. Faites la même chose pour le serviteur aérien. Celui qui obtient le plus haut résultat l'emporte. Une fois saisie, la créature ne peut, ni par Force, ni par Dextérité, se libérer de l'emprise du serviteur et est aussitôt ramener au prêtre conjurateur.

Contrairement au sort de prêtre, l'Éolide n'a rien à craindre du serviteur aérien.

Souffle Eolidien

(Evocation)

Niveau : 6

Portée : 0

Durée : 1R/2Niv.

Zone d'effet : 1''/Niv x 3'' Ø.

Composants : V,S,M

TI : 6

JP : 1/2

Ce sort permet à l'Éolide de souffler de l'air avec une énorme puissance. Tous les feux, même magiques sont éteint instantanément. Les feux permanents se rallument au bout de 2-5R à l'issue du souffle. Les créatures présentent dans la zone d'effet subissent 4d8 chaque rounds passés dans le souffle. L'Éolide ne peut rien faire d'autre pendant qu'il souffle, mais peut s'arrêter quand il le désire.

Suffocation

(Altération)

Niveau : 6

Portée : 3''

Durée : Perm.

Zone d'effet : 1 créature

Composants : V,S,M

TI : 3

JP : Oui

Grace à ce sort, l'Éolide supprime toute l'air présente dans le corps de la victime.

Celle-ci doit lancer un Jp contre la magie, ou périr étouffée au bout de 2-5 R. Même un collier d'adaptation ne peut prévenir la suffocation, l'environnement n'ayant pas changé. Seule une dissipation de la magie peut endiguer l'étouffement.

Tourbillon

(Invocation / Evocation)

Niveau : 6

Portée : 0

Durée : 1R/Niv.

Zone d'effet : Spé.

Composants : V,S,M

TI : 1R

JP : 1/2

Ce sort crée un tourbillon de 1'' de Ø à la base, 3'' au sommet et 7'' de hauteur autour de l'Éolide. Il cause 2-12 pts dégâts ou moitié à toutes les créatures qu'il touche. Il repousse toutes les créatures dont le poids est inférieur à 15kgs / Niv. Les autres peuvent entrer à l'intérieur, mais subissent les dégâts à chaque round et sont ralenties.

Niveau VII

Amitie avec les vents

(Charmes)

Niveau : 7

Portée : 1'' / Niv

Composants : V,S,M

Durée : 1J / Niv

TI : 1R

Zone d'effet : 1Km²/niv x 1Km

JP : Aucun

Ce sort permet à l'éolide de devenir intime avec les vents environnants.

Ceux-ci gardent alors la zone d'effet et préviennent l'éolide dès qu'un événement anormal survient.

Ils connaissent parfaitement le volume d'air de la zone et sentent inévitablement toutes les perturbations liées à une intrusion, même invisible.

L'éolide est ainsi au courant quasi instantanément de tout ce qui se passe dans la zone surveillée, à condition d'y être lui-même présent.

Les éolides utilisent souvent ce sort pour protéger leur demeure.

Fusion

(Charmes)

Niveau : 7

Portée : 0

Composants : S,M

Durée : 2R / Niv

TI : 7

Zone d'effet : Perso.

JP : Aucun

Ce sort permet à l'éolide de modifier l'intégralité des molécules de son corps et de progressivement se dématérialiser.

Il prend un aspect flou, translucide et peut sous cette forme traverser n'importe quel matériau. Le sort lui permet même de vaincre la résistance des sorts de forces tels que mur de force.

L'éolide doit réussir un jet de dissipation pour pouvoir passer au travers des sorts de ce type.

Sous cette forme, tous les dégâts, physiques ou magiques sont réduits de moitié.

L'Eolide ne peut plus lancer que les sorts à composantes verbales.

Maitrise des elementaux d'air

(Charmes)

Niveau : 7

Portée : 0

Composants :S,M

Durée : 1h/Niv

TI : 7

Zone d'effet : Perso.

JP : Non

Version plus puissante du sort de contrôle des éléments d'air, ce sort permet à l'éolide de bénéficier des effets suivants :

- Les élémentaires de l'air ne peuvent approcher à moins de 3m de l'éolide. Celui-ci peut annuler cette protection et charmer automatiquement un élémentaire ciblé.

- Les créatures originaires du plan élémentaire de l'air attaquent avec un malus de -2

- Les dégâts infligés à l'éolide sont réduits de 2point / dés de dégâts.

- l'éolide effectue ses JP à +4 contre les attaques de ces créatures.

- L'eolide peut attaquer avec un bonus de +4 au TOU et +12 au total des dégâts.

Maitrise des créatures volantes

(Charmes)

Niveau : 7

Portée : 0

Composants : V,S,M

Durée : 1R/Niv

TI : 1R

Zone d'effet : 1 Créat. Volante

JP : Non

Ce n'est qu'en réussissant sa résistance à la magie qu'une créature volante ayant un nombre de dés de vie inférieur au niveau de l'éolide que celui-ci peut échapper au contrôle complet.

Marche des vents

(Altération)

Niveau : 7

Portée : Tou

Composants : S,M

Durée : 1h/Niv

TI : 7s

Zone d'effet : Spé.

JP : None

Ce sort permet à une créature, qui peut être aussi grande que le plus colossal des géants, de marcher sur l'air comme s'il s'agissait d'une surface solide. S'élever revient à faire l'ascension d'une colline : L'angle maximum de ce déplacement est de 45°, mais il est possible de conserver sa vitesse normale; tel est aussi le cas des descentes. Une créature marchant dans les airs contrôle toujours sa vitesse de déplacement, hormis en cas de vent. Elle perd ou gagne alors 3 mètres de déplacement par tranche de 5 km/h de la vitesse du vent. A l'option du MD, elle pourra de plus être soumise à diverses pénalités, notamment perte de contrôle et dégâts éventuels, en cas de vents exceptionnellement puissants ou turbulents.

L'eolide en revanche ne subit aucun désagrément lié aux conditions de vents. Il devient de plus indétectable à 90%, et sa vitesse est de 10''/Niv

Le sort peut être posé sur une monture entraînée, afin de chevaucher dans les airs. Un animal n'étant pas habitué à un tel mode de déplacement aura besoin d'un entraînement long et minutieux, dont les détails sont laissés au MD.

Les éléments matériels de ce sort sont le symbole religieux du prêtre et un peu de duvet de chardon..

Pression

(Alteration)

Niveau : 7

Portée : 1''/niv

Composants : V,S,M

Durée : instantanée

TI : 7

Zone d'effet : Sphère Ø 3m/Niv

JP : 1/2

La pression dans la zone d'effet devient 10x plus forte que la normale, causant 1d6 deg /niv

Prison de force

(Abjuration)

Niveau : 7

Portée : 1''/niv

Durée : 1h/niv

Zone d'effet : Spé.

Composants : V,M

TI : 1R

JP : Oui

La victime de ce sort est emprisonnée dans un cube de 1''x1''x1'' d'arête à moins qu'elle ne réussisse un JP à -2 contre la magie.

Rien ne peut passer au travers.

Après 3h, la victime commence à suffoquer à cause du manque d'air : si rien n'est fait, elle meure en 2d5 R.

L'éolide peut lancer le sort d'air (appel d'air réversible) au travers afin de permettre au prisonnier de respirer pour 3h encore.

L'Eolide peut le libérer quand il le désire.

*Niveau VIII Champ de force

(Altération)(R)

Niveau : 8

Portée : 0

Durée : 1R / Niv

Zone d'effet : l'éolide

Composants : S,M

TI : 8

JP : non

Ce sort créé un champ de force autour de l'éolide.

Il le protège des gaz, des attaques physiques ou magiques.

L'éolide peut se déplacer à vitesse normale mais ne peut entrer en contact avec un quelconque objet qu'il ne portait pas au moment où le sort a été lancé.

Il ne peut lancer de sort, ni combattre.

Seules les attaques psi peuvent être menées par et contre lui.

Dissipation de l'ozone

(Altération)(R)

Niveau : 8

Portée : 1''+1'' / Niv

Durée : 1R

Zone d'effet : 20m de Ø / Niv

Composants : V,S,M

TI : 1R

JP : 1/2

En lançant ce sort, l'éolide détruit l'ozone dans l'aire d'effet. Les ultraviolets ne sont plus filtrés ce qui cause 1d8 pts de dégâts / niv à toutes les créatures présentes dans l'aire d'effet.

Ce sort n'est utilisable qu'à l'extérieur, et de jour.

Gaz mortel

(Invocation / Evocation)

Niveau : 8

Portée : 1'' / Niv

Durée : 1R/Niv

Zone d'effet : 8''x8''x8''

Composants : V,S,M

TI : 8

JP : 1/2

Ce sort créé un nuage de vapeurs semblables à un nuage puant. Toutes les créatures présentes dans l'air d'effet doivent sauver contre le poison à -2 ou mourir. Si le jet est réussi, les créatures subissent 2d10 dég chaque round passé à l'intérieur, et ne cherche qu'une chose : retrouver l'air libre.

L'éolide étant immunisé contre ces vapeurs, il utilise souvent ce sort pour tuer et écarter les éventuels assaillants.

Ceux qui lutterait contre les effets des gaz et continueraient le combat contre l'éolide se battraient avec un malus de -4, les effets lacrymogènes et irritants les empêchant de se battre convenablement.

Le collier d'adaptation immunise contre les effets du poison et les dégâts, mais ne protège pas contre les effets lacrymogènes et irritants

Nuage de foudre

(Invocation / Evocation)(R)

Niveau : 8

Portée : 1''/niv

Durée : 1R/Niv

Zone d'effet : 1''x1''x1'' /Niv

Composants : V,S,M

TI : 8

JP : Spécial

Ce sort créé un nuage en perpétuel mouvement, parcouru d'arcs électriques constants.

L'électricité en son sein frappe en causant 10d6 pts de dégâts / round passé en son sein.

Libération d'un monolithe (N8)

Ecole(s) : Conjuración/Convocation,Invocation/Évocation

Source(s) : Arabian Adventures (Al Qadim)

Portée : 120m

Durée : 1T/Niv

Temps d'incantation : 1j

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Composantes : V, S, M

(Composantes matérielles :
monolithes différents)

Ce sort est une forme de conjuration élémentaire qui permet d'amener une créature à peine intelligente faite de matière élémentaire sur le plan Matériel Primaire. La créature, appelée un *monolithe élémentaire*, est composée soit de feu élémentaire, soit d'eau, soit d'air ou soit de terre — selon ce que le magicien appelle. Il est appelé à détruire tout et n'importe quoi qui se trouve sur son passage. Il est plus puissant et moins intelligent qu'un élémentaire ordinaire du même type — et ainsi bien plus dangereux.

Les élémentaires ordinaire sont décrits dans le *Bestiaire Monstrueux*. Les mêmes caractéristiques s'appliquent aux monolithes, avec cependant les quelques modifications suivantes: tous les monolithes ont 30 Dés de Vie. Ils sont inintelligents et infligent le double des dégâts d'un élémentaire ordinaire. (**Le monolithe de vent inflige 4d10**)

Il n'est pas facile d'ouvrir un seuil interplanaire pour l'une de ces créatures. Un magicien doit passer un jour entier en méditation minutieuse et à chanter pour lancer le sort. Durant ce temps, il ne peut se reposer, dormir, ou manger, faute de quoi la préparation est ruinée. Toute nuisance durant l'incantation interrompt l'incantation, gâchant le sort.

Lorsque le jour prend fin, le magicien doit réussir un test de Constitution pour voir s'il a accompli correctement l'incantation du sort. Si tel est le cas, le magicien est lié au monolithe qui se voit entravé sur son plan d'origine, attendant d'être relâché. Le mage pourra alors invoquer et libérer le monolithe dans un laps de temps de 1J/Niv

Invoquer le Monolithe nécessite 1R d'incantation.

Le monolithe n'est pas contrôlé à son arrivée. La magie qui permet généralement de “soigner” les élémentaux n'a aucun effet sur les élémentaux monolithes. La créature est prête à détruire tout ce qu'elle peut avant la fin du sort, cherchant à évacuer la frustration de son entrave. Lorsque le sort expire, le monolithe disparaît, retournant sur son plan d'origine (à condition qu'il ne soit pas tué ou banni plus tôt).

Etant donné le temps et les risques encourus, les magiciens réservent ce sort pour des occasions particulières. S'il a l'intention de survivre, le magicien devrait prévoir un issue de secours — par une *téléportation* ou un autre *seuil*. De cette façon, il peut éviter la vengeance du monolithe, ainsi que celle de toute chose qui aura pu survivre.

L'élément matériel de ce sort varie suivant le type de monolithe conjuré:

Un *monolithe de vent* demande une grande quantité d'air en déplacement. De telles conditions ne sont pas requises durant toute l'incantation, mais uniquement à sa conclusion. L'orage peut être magiquement créé par quelqu'un d'autre. Le monolithe de vent est un tourbillon de 9 mètres de haut ayant une forme humanoïde. Ses yeux ressemblent à des éclairs.

DEFENSE DE LA COMTE

La défense du comté est organisée autour des tours et des bastions de garde à la frontière, ainsi que les défenses dans les villes principales. Le clergé prend une grande part à la prévention et à la défense de l'ensemble des villes et des villages, ayant tous à disposition un bâtonnet de succor leurs permettant de rejoindre la ville la plus proche. De plus, dans chaque ville, le clerc principal a également un bâtonnet de succor pour appeler Snowl ou un des prêtres N12 ou N18 à la rescousse dans les cas critiques.

Chaque tour est au minimum équipée d'un scorpion et de 4 hommes d'armes (1 guerrier Niv 2, 2 guerriers Niv 1, équipés d'épée longue, de bouclier, de cotte de maille et d'un arc). Se trouve également 4 clercs (1 clerc Niv3 et 3 clercs Niv 1) pour assister les gardes avec des sorts de bases de protection.

Chaque bastion est au minimum équipé d'une baliste et de 14 hommes d'armes (1 guerrier Niv 5, 3 guerriers Niv 3, 10 guerriers Niv 1, équipés d'épée longue, de bouclier, de cotte de maille et d'un arc). Se trouve également 5 clercs (1 clerc Niv5 et 4 clercs Niv 2) pour assister les gardes avec des sorts de bases de protection.

Pour les villes et villages, se référer au tableau ci-dessous pour le nombre de troupe et de clercs disponibles pour la défense.

Pour chaque ville et village, se référer aux plans si le site.

Sur le site du temple, une petite ville s'est construite aux abords de sa construction. La région est sous la garde des troupes et des clercs définis dans le tableau ci-dessous.

L'équipement des troupes est le même que celui d'une petite ville.

Les villes sont équipées de catapultes et de diverses armes de guerres lourdes comme les balistes ou les scorpions. Les tours de gardes sont classiques dans les sites fortifiés.

En temps de guerre, 5% de la population est réquisitionnée pour l'armée régulière, et 20% de la population est préparée à la guérilla (résistances civiles).

	Village	Petite ville	Moyenne ville	Grande ville	Temple	Tour	Bastion	
Prêtre	3	30	55	109	86	4	5	1012
1	2	10	20	40	40	3		388
2	1		20	10	10		4	241
3		10		24	10	1		124
4		7	8					112
5				16	16		1	45
6		2	4					44
7		1		8	6			22
8			2	4				18
9			1	4	3			14
12				2	1			3
18				1				1
Guerrier	4	14	37	50	66	4	14	825
1	3	10	24	30	40	3	10	565
3	1	3	8	12	16	1	3	186
5		1	4	5	8		1	62
7			1	2	2			11
13				1				1

HACHE D'AKIM



Cette extraordinaire relique a été forgée dans des temps anciens par le peuple des Nains Sombres du sud du monde d'ELIA (Autre PMP) à la demande d'Akim. Ces nains mauvais se sont acoquinés avec des puissances démoniaques pour créer cet objet capable d'affronter les diables de haut rang et ainsi s'emparer de leur richesse.

Hache de bataille +6 dont la taille s'adapte à celle du porteur, de naine à géante. A considérer comme une relique. Ne peut être utilisée que par des porteurs d'alignement CM / NM / CN / N pur. Sinon sans effet / 100 points de dommage sans sauvegarde si touchée par un LB ou NB.

Pouvoir principal : Lorsque le porteur affronte un diable, diable majeur ou diable power la hache abaisse de 60% la MR de base de son adversaire (Valable pour tout le groupe). Cette arme est sans aucun effet contre les démons, Asmodée et Méphistophélès.

De plus, son ennemi n'est plus en mesure ni de fuir le combat engagé ni de se soigner (Ce qui ne l'empêche pas de se téléporter pendant le combat, mais seulement de le fuir). Si le possesseur de la hache (Qui connaît en permanence les points de vie de son adversaire) parvient à le tuer grâce à un coup porté avec cette hache, la mort devient définitive ou dure 1000 ans (Référence temps PMP) dans le cas d'un Power.

Pouvoirs majeurs : Vision réelle (1/jour) – Œil magique (2/jour) — Auto-métamorphose (7/semaine) – Nuée de météores au 30ème niveau (2/semaine).

Pouvoirs mineurs : Clairaudience - Clairvoyance - Ajoute un point à la caractéristique principale du possesseur.

Effet néfaste majeur : 1 fois par an le possesseur doit sacrifier une jeune vierge à JUIBLEX ou vieillir de 10% de son espérance de vie.

LOCALISATION

La hache d'Akim est en la garde de Snowl, qui a mis cette relique sous bonne garde. Pour qu'elle soit sous bonne protection, Snowl a engagé de lourds travaux d'aménagement.

La hache est localisée sur l'île de Lakshmi, le lieu central du clergé. Sur l'île se trouve le temple principal de Lakshmi, ainsi qu'un lac recouvert de nénuphars magiques. Sur cette île est venu Baelzebul et il y est mort. A l'endroit même de sa mort repose la hache, en sous-sol.

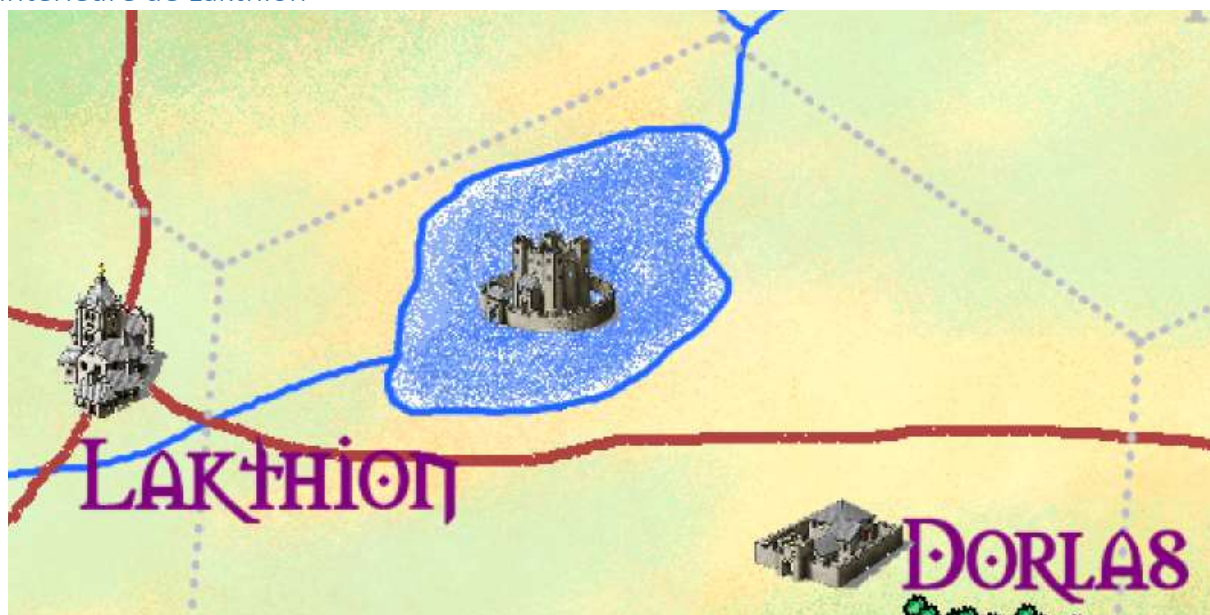
L'ensemble des constructions est fait à partir des pierres du PMP alternatif que Snowl a visité il y a quelques décennies maintenant : un seuil est ouvert en permanence pour faire parvenir les pierres nécessaires à la construction. Le premier bâtiment construit est le complexe de protection pour la hache d'Akim. Commencé en 1054, les travaux s'achèvent en 1057. La construction de ce complexe a attiré beaucoup de corps de métier et une petite ville se met tout doucement en place autour du lieu du futur temple de Lakshmi. Ce temple a débuté en même temps que le complexe pour tout ce qui était terrassement et structure niveau 0. Il sera terminé environ dans les années 1067.

Comté de Snowl :

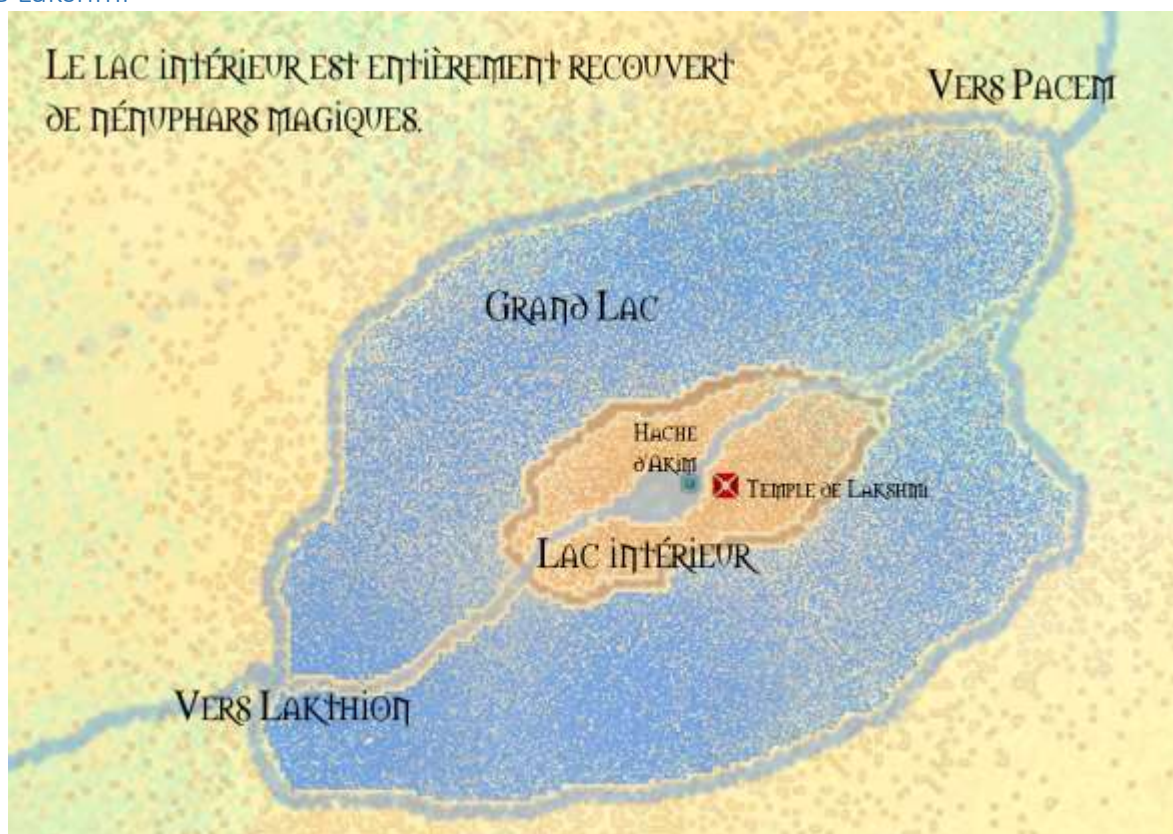


Tout le lac dans la zone en rouge est une zone protégée pour la sauvegarde des espèces volatiles. Personne n'y chasse sans autorisation sous peine de mort. Les espèces présentes sont contrôlées par le clergé.

Mer intérieure de Lakthion



Ile de Lakshmi



Toute la zone du lac intérieur est protégée par un sort d'*Amitié avec les vents*. Toutes les activités inhabituelles dans la zone sont immédiatement portées à sa connaissance si le prêtre est dans la zone. Snowl a étendu cette alerte à l'ensemble des prêtres qui gardent le temple et la hache.

Dans toute cette zone, notamment dans le lac intérieur, se trouve une faune d'oiseaux comme il n'en existe nulle part ailleurs. Des flamands rose, des hérons et tout un éco système permet à ce lac de survivre en autonomie. Cette zone est interdite à toute personne n'étant pas autorisé dans cette région. Toute anomalie extra « naturelle » fera que tous les animaux s'envoleront naturellement pour fuir la zone.



La fausse hache en surface

La fausse hache en surface est une réplique à l'identique de la vraie. Elle repose dans une vasque de granit remplie d'eau bénite. La zone entière est enchantée par des sorts afin de masquer le fait que la Relique est une copie.

Les oiseaux présents dans la zone sont également une source d'alerte quand un événement non naturel survient. Certains nichent sur le toit du temple.

Les protections :

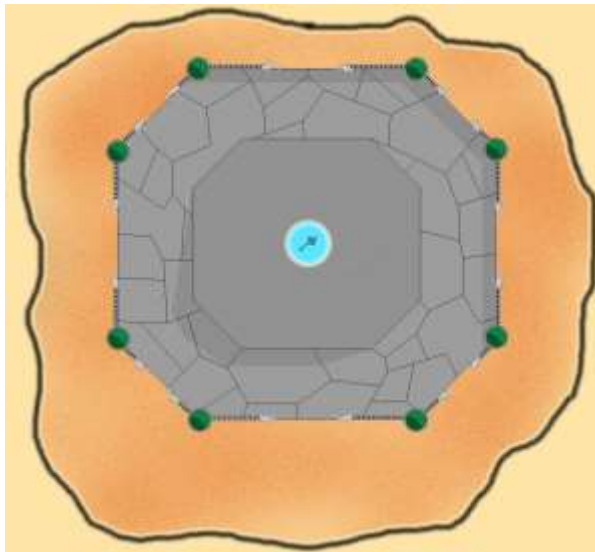


1. Cette zone est un sanctuaire béni, permanent.
2. Les nénuphars du toit : JP vs poison ou hallucination pendant 1-12 heures,
3. Protection vs mal en permanence,
4. Protection pour le passage des portes sous mots de passe : un sort de *Forbiddance* protège la zone et les portes, personne ne peut se téléporter dans cette zone, sans le mot de passe.
5. 4 golems d'argile se trouvent réparti autour de la hache,
6. Passer les portes dans le sens inverse avec le mot de passe permet de se rendre dans la caverne souterraine,
7. La vasque est sous un mur de force permanent,
8. Essayer de prendre la hache déclenche les sorts suivants :
 - *Dissipation de l'ozone* pour 32d8 dommages (moy 144)
 - *Pression* pour 32d6 dommages (moy 112)
9. Il n'y a pas d'autre protection sur la hache, sinon qu'elle est magique +5, et identique à la vraie.

LA CAVERNE SOUTERRAINE

La caverne a été creusée par des élémentaires de terre. L'intérieur de la caverne a été ensuite doublé d'un mur en fer de 30 cm pour éviter les intrusions classiques. Des conduits dirigés vers le lac ont été installés pour inonder la caverne en cas d'invasion. Les conduits sont ouverts, soit par mot de commande connu seulement par Snowl et 4 prêtres, soit au moment où la première défense de la hache lâche.

Un office religieux hebdomadaire maintient la bénédiction et le sanctuaire en place. La vasque est placée au centre d'une structure en pierre circulaire magique, protégée par des statues divines. Le toit de la structure est entièrement recouvert de nénuphars magiques.



Les protections :

1. La zone complète est encensée en permanence par des bâtonnets d'encens magique provenant du lac (60% de la production) ce qui octroie aux clercs qui lance des sorts de ne pas lancer les dés de dommages mais de faire le maximum,
2. Zone sanctuaire bénit et sous protection vs mal en permanence,
3. La zone entière est sous *Forbistance*, ce qui interdit la téléportation dans cette zone, si on ne connaît pas le mot de passe,
4. Protection pour le passage des portes sous mots de passe par *Forbistance*: ne pas avoir le mot de passe n'autorise pas de passer,
5. 8 portes caryatides colonnes protègent le lieu : passer les colonnes sans le mot de passe active toutes les colonnes :
 - 8 statues de Shiva avec des arcs.
PV : 160 pv, AC :-10, #Att : 3 , Dmgs : 2-12+10, MR 35%, Immune to element,
 - 8 statues de Lakshmi avec des lances.
PV : 160 pv, AC :-10, #Att : 2 , Dmgs : 3-18+12, MR 35%, Immune to element,
6. Autour du bénitier contenant la hache, se trouvent 8 golems d'argile qui empêcheront quiconque de s'approcher du bénitier,
7. Le bénitier est sous un mur de force permanent,

La zone est protégée de la téléportation par *Forbistance*, tous les prêtres connaissent bien sûr le mot de passe. Il n'est possible d'y entrer que par les portes en surface avec le mot de passe, ou par un appel direct d'un des prêtres qui gardent le lieu.

La zone est également protégée par une *Amitié des vents*, ce qui permet au clerc de savoir si quelque chose d'anormal se passe ici, à condition que le clerc soit dans la zone.

Snowl fournit un parchemin de ce sort chaque mois au prêtre qui garde le lieu, ce qui permet à celui-ci d'être en permanence au courant. Si quelque chose arrive, il pourra en aviser Snowl.

La caverne est gardée en permanence par un prêtre N9 et 4 prêtres N4. Tous les prêtres ont un bâtonnet de succor ou un sort de rappel afin de fuir si les forces en présence sont trop fortes. Le prêtre N9 possède un bâtonnet de succor permettant d'invoquer Snowl en direct. Le groupe se relaie toutes les 6 heures (il y a donc 4 groupes).

Depuis que la hache lui a été dérobée, Snowl passe régulièrement vérifier que les gardes restent en alerte et que les défenses sont opérationnelles.

Le bénitier est protégé par les couches de défense suivantes :

- Les prêtres sont la première barrière pour appeler Snowl à la rescousse,
- Un mur de force protège ensuite le bénitier,
- Si le mur de force tombe, les écoutilles s'ouvrent vers le lac pour noyer la caverne, et un sort de spacewarp se déclenche au-dessus de la hache. Les personnages se trouvant dans la caverne sont attirés vers ce nouveau « centre de la terre ». Les sorts suivants sont déclenchés :
 - *Dissipation de l'ozone* pour 32d8 dommages (max 256)
 - *Pression* pour 32d6 dommages (max 192)
- Si les caryatides colonnes n'ont pas déjà été activées, elles le sont maintenant,
- Si quelqu'un essaie de se saisir de la hache, il met les mains dans l'eau bénite,
- Le bénitier contenant l'eau bénite est divin,
- La hache est sous un couvercle de cristairain, maintenu par des chaînes de même nature. Invisible comme le verre, la hache ne peut pas être touchée ou prise en télékinésie sans ôter le couvercle au préalable. Un mot de commande permet de libérer le couvercle et de prendre la hache sans déclencher les pièges. Le mot de commande est « Namaste »,
- En se saisissant de la hache, une bulle anti-magie se déclenche,
- Si la hache est saisie, advienne que pourra...

ALIGNEMENT	Neutre Absolu
CLASSE D'ARMURE	0
MOUVEMENT	Au sol : 12"
DÉS DE VIE	20 (200 hp)
THACO	3
NBRE D'ATTAQUES	1
DOMMAGE / ATTAQUES	3-30
ATTAQUES SPÉCIALES	x2 sous haste
DÉFENSES SPÉCIALES	Blunt weapon to hit
RÉSISTANCE À LA MAGIE	Nil
TAILLE	G : 2.5m hauteur
VALEUR EN XP	50.000 xp

COMBAT :

20 en force,

Peut seulement être touché par des armes contondantes,

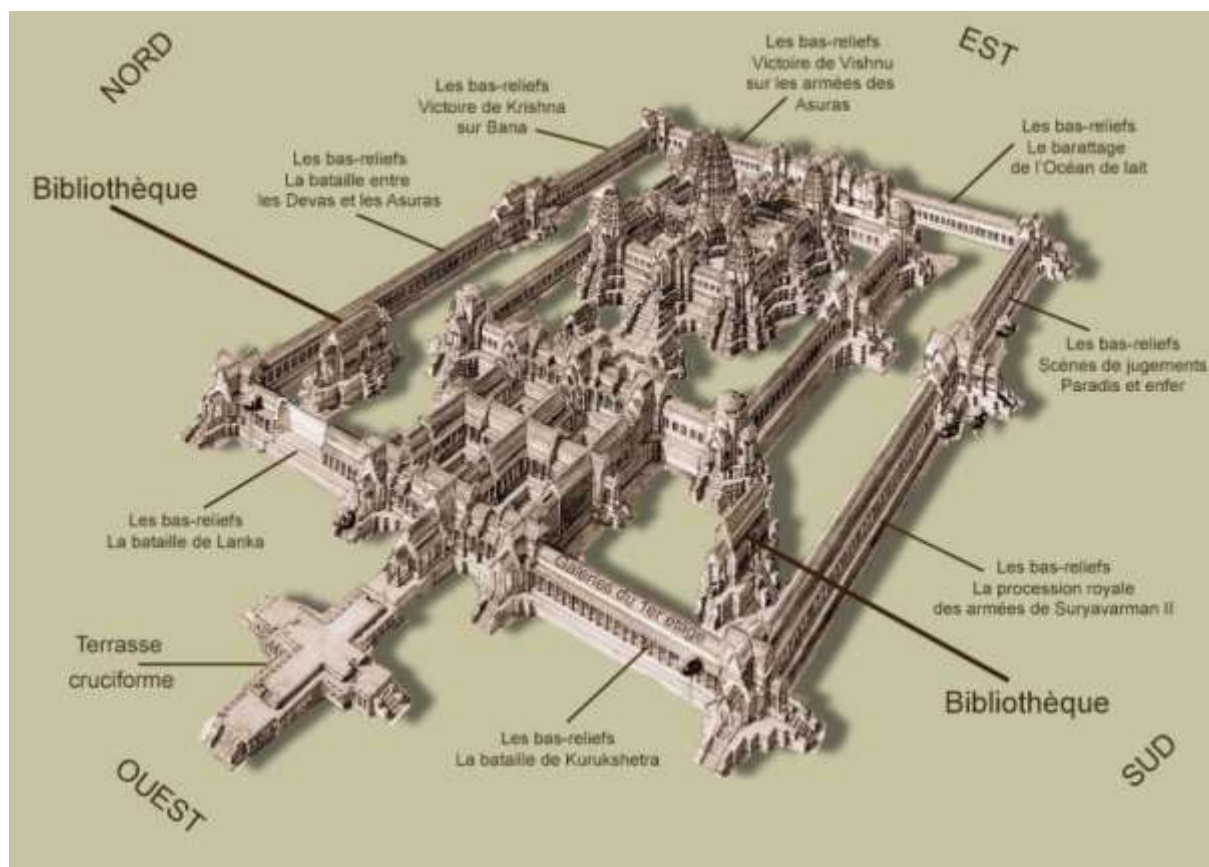
Ne peut être affecté que par les sorts suivants :

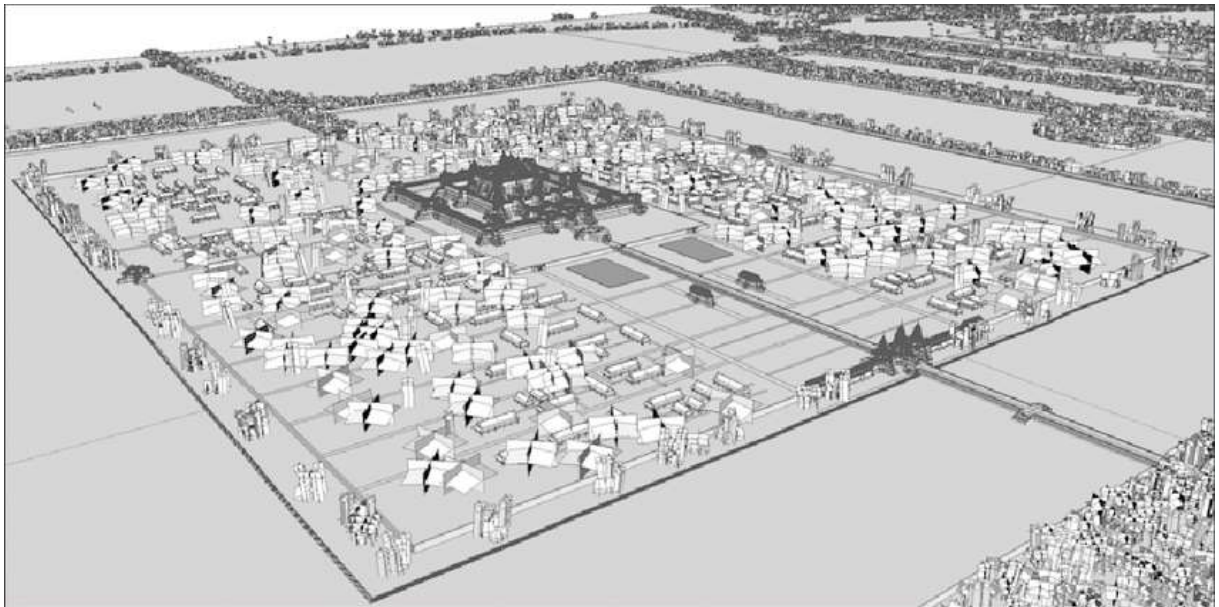
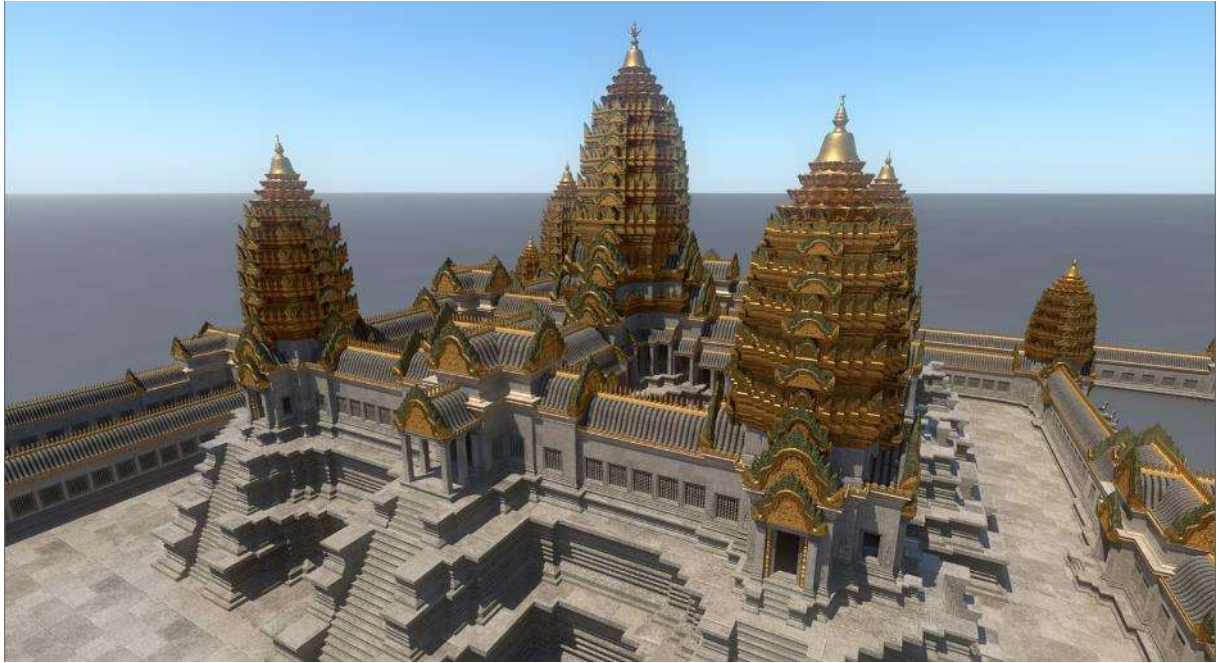
- Move earth : repousse de 36m et inflige 3-36 dmg
- Disintegrate : ralenti à 50%
- Tremblement de terre lancé direct sur eux : immobilise 1 tour et 5-50 dmgs.

Ces golems de chair sont tous augmentés par souhaits.



LE TEMPLE DE LAKSHMI





ETAPE DE CONSTRUCTION

Début des travaux en 1054.

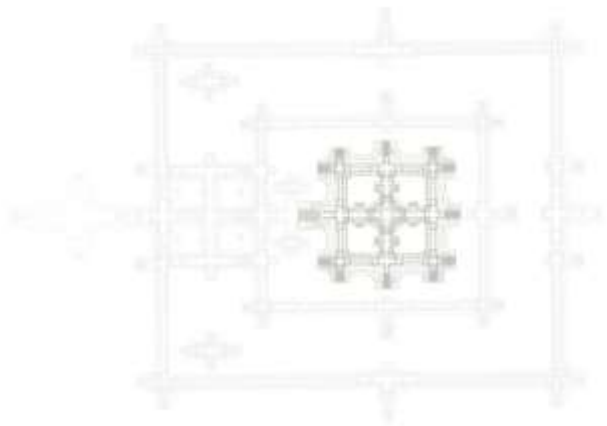
La première construction de taille sera le cœur du temple de Lakshmi. Les bases du temple seront édifiées sur les fondations déjà réalisées.

1054 : recrutement des premières ressources pour la mise en place des fondations de la 3^{ème} enceinte. Ouverture d'un seuil vers le PMP alternatif qui va fournir les matériaux de constructions (la pierre principalement, le bois viendra des forêts alentour). Le 1^{er} et le 2^{ème} niveau des fondations de la 3^{ème} enceinte est terminé.

- **Cout engagé** : 72.782 po

1055 : construction du 3^{ème} niveau de fondation de la 3^{ème} enceinte, ainsi que la fondation de la Tour principale, temple de Lakshmi. Les galeries de la 3^{ème} enceinte sont terminées.

- **Cout engagé** : 61.850 po

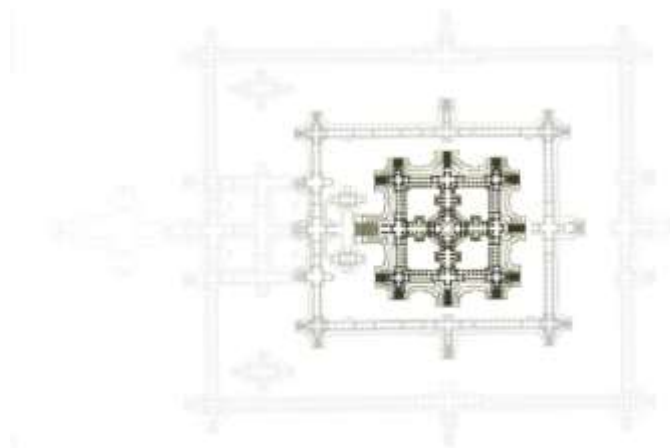


1056 : L'ensemble des bâtiments secondaires de la 3^{ème} enceinte, la croix intérieure et le tour principale, Temple de Lakshmi est terminé.

- **Cout engagé** : 493.185 po

1057 : Les fondations de la 2^{ème} enceinte, ainsi que celles de l'esplanade, sont achevées.

- **Cout engagé** : 562.411 po



1058 : Les galeries de la seconde enceinte sont terminées. Les 3 bâtiments de façade, les tours de l'enceinte, les portes intérieures et les deux temples intérieurs sont terminés.

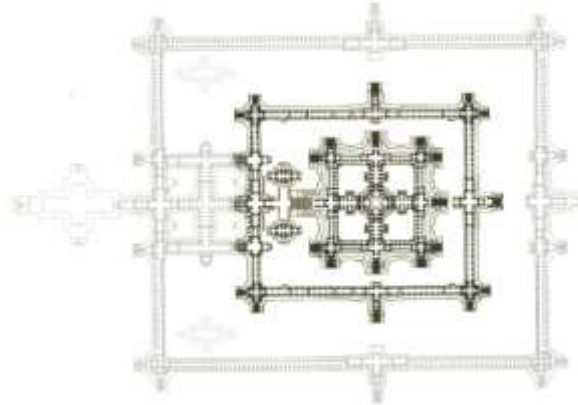
- **Cout engagé** : 631.830 po

1059 : Les fondations des temples intérieurs, ainsi que le premier étage de la 1^{ère} enceinte, sont achevées.

- **Cout engagé** : 207.343 po

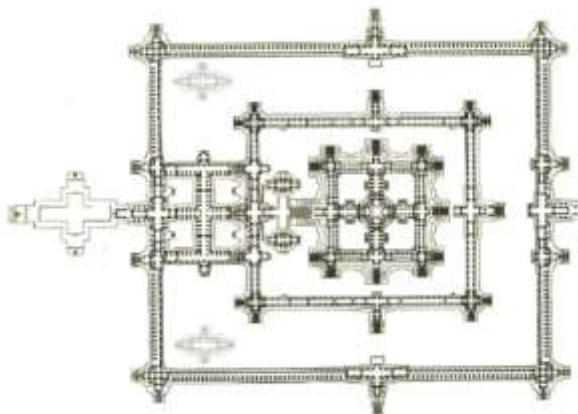
1060 : Le 2^{ème} étage des fondations de la 1^{ère} enceinte est terminé.

- **Cout engagé** : 101.551 po



1061 : La galerie de la première enceinte et les 2 bibliothèques intérieures sont terminées.

- **Cout engagé** : 107.551 po

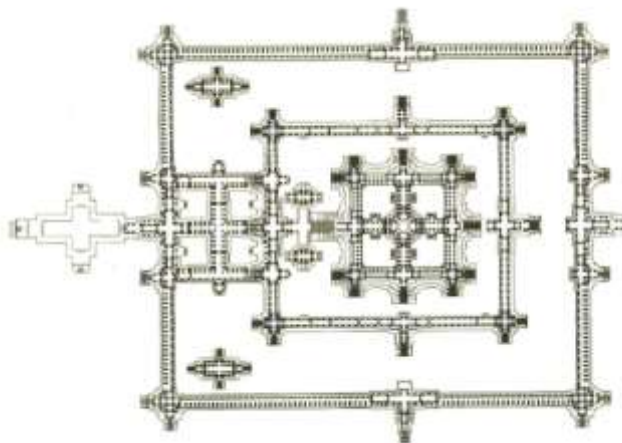


1062 : L'esplanade de la 1^{ère} enceinte et les tours sont achevés.

- **Cout engagé** : 88.121 po

1063 : L'ensemble des portes extérieures de l'enceinte sont terminées.

- **Cout engagé** : 319.199 po



1064 : Les murs extérieurs de la ville et les 20 bâtiments de gardes protègent maintenant la ville qui entoure le temple.

- **Cout engagé** : 135.267 po

1066 : Les fondations de la porte principale de la ville permet de mener vers la porte principale de la 1^{ère} enceinte par le chemin principale.

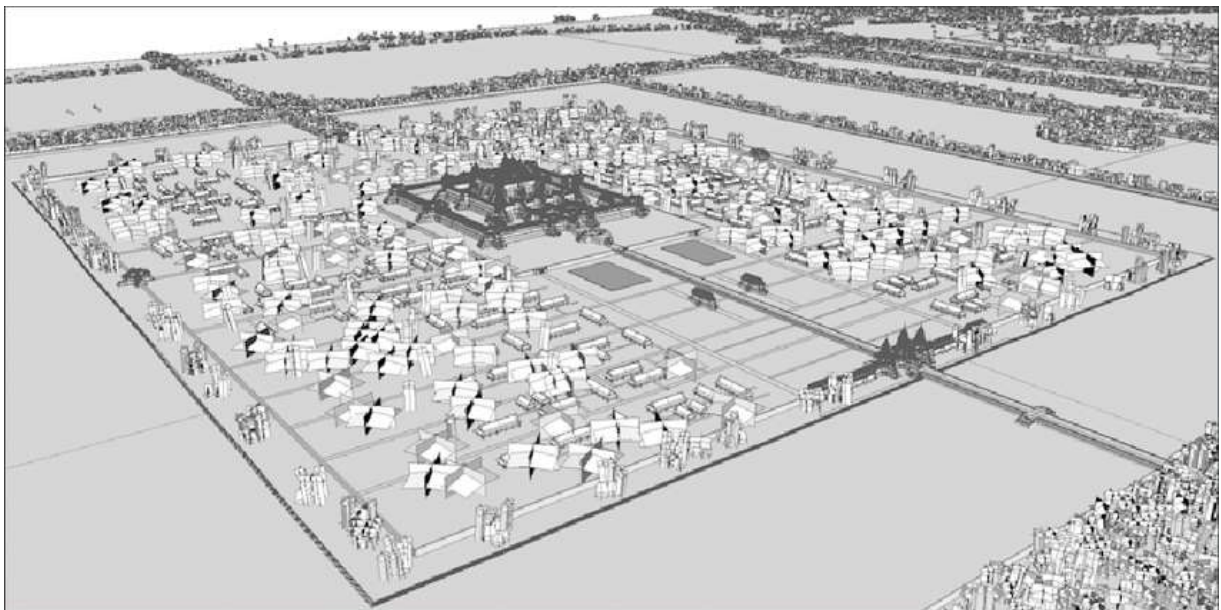
- **Cout engagé** : 81.809 po

1068 : La porte principale de l'enceinte de la ville protège maintenant la ville et les deux temples annexes.

- **Cout engagé** : 69.471 po

1070 : Les douves sont creusées, le chemin d'accès à la ville et les portes secondaires sont terminés.

- **Cout engagé** : 407.035 po



La ferme

Snowl s'est retiré dans cette ferme afin de faire un peu d'élevage pendant les quelques années de la reconstruction des villes bombardées par Alphatia. Au terme de ce temps, il prendra son bâton pour parcourir le monde dans lequel il vit depuis si longtemps sans rien en connaître. Il retournera en premier dans le royaume du Sind, son pays d'origine, avant de filer vers l'ouest. Il enverra un message tous les deux ou trois ans à Algaric pour l'informer des peuples qu'il a pu croisé sur son chemin, et lui relater la richesse et la beauté de ce monde.



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

La cave

Trappe qui s'ouvre avec les 3 clés, en dessous 3 pentacles :

- ✓ Le N°01 qui mène au théâtre.
- ✓ Le N°02 qui désintègre avec JP a -6.
- ✓ Le N°03 qui téléporte sur une planète sans atmosphère.



Numéro 01



Numéro 02



Numéro 03

Le Theatre sous la cave

Les PJ pourront identifier les spectateurs (Spectateurs MM1 p98) en étant derrière le grand rideau rouge avant de rentrer sur scène.

AL : LM - HD : 8 – PV : 80 – AC : -5 – Att : 10 rayons

Chaque PJ reçoit chaque rounds 6 rayons, à tirer au sort après tirage des MR/JP. Les MR des joueurs (-30%) sont à tirer par rayon puis JP éventuel si MR ratée. Ensuite le PJ tire un D12 pour connaître les effets du (des) rayon(s) qu'il subit :

- 01 – Charme personne (Sans limitation de niveau de la victime).
- 02 – Charme Monstre.
- 03 – Sommeil (Sans limitation de niveau de la victime).
- 04 – Télékinésie sans JP.
- 05 – Chair en pierre.
- 06 – Désintégration.
- 07 – Effroi (Comme bâtonnet - Sans limitation de niveau de la victime).
- 08 – Ralentissement sans JP.
- 09 – Blessure majeur soit 2d4+9 sans JP.
- 10 – Rayon de mort soit mort si JP raté.
- 11 – Rayon anti-magie soit tous les sorts sur le PJ sautent sans JP.
- 12 – Au choix du maître ci-dessus.