

## Contenu de la table pretre

LVL	SORT_NOM	SORT_NAME	COMMENTAIRE
1	Analyse d'équilibre	Analyze balance	Ce sort permet au prêtre de sentir de quelle manière un personnage, une créature, un objet ou une zone est éloigné de l'équilibre - en d'autres mots, l'écart de son alignement par rapport à la neutralité pure. Le sort ne donne pas d'indication sur la "direction" de ce déséquilibre, sauf sous certaines conditions suivantes. Le sort indique cependant sur quel(s) axe(s) la variation d'alignement s'effectue. Par exemple, un prêtre utilise ce sort pour analyser l'équilibre d'une créature chaotique neutre. Le sort indique que la créature est éloignée de la neutralité d'un degré et que la variation se fait sur l'axe Loi/Chaos ; ainsi la créature peut être chaotique neutre ou loyal neutre. Si la créature était chaotique mauvaise, le sort aurait indiqué qu'elle était éloignée de l'équilibre de deux degrés, un sur chaque axe ; ainsi, la créature devrait être chaotique mauvaise, chaotique bonne, loyale mauvaise ou loyal bonne. Un prêtre a 5 % de chances par niveau de déterminer correctement la direction de la variation sur un axe choisi aléatoirement. Cela signifie qu'un prêtre du 10 <sup>e</sup> niveau aura 50 % de chances d'apprendre que la créature est chaotique (et donc chaotique neutre, comme il n'y a qu'un seul degré de variation par rapport à l'équilibre). Similaire aux sorts du type détection du mal, ce sort ne donne pas de résultat sur un piège caché. S'il est lancé sur une créature d'intelligence "animale" ou nulle, il donnera toujours "neutre" (c'est à dire aucun degré d'écart par rapport à la neutralité). Les éléments matériels de ce sort sont quatre pièces en fer, que le prêtre secoue dans sa main en se concentrant sur le sort. Les pièces ne sont pas consommées pendant le sommeil.
1	Bonne fortune	Battlefate	Bonne fortune confère de la chance à une créature engagée dans un combat. Son adversaire peut ainsi glisser au plus mauvais moment, à moins que le bénéficiaire du sort ne remarque le soldat cherchant à le contourner ou encore que sa parade, bien que ratée, ne désarme son ennemi. Plus le prêtre est puissant, plus l'aide prodiguée est importante. Le bonus conféré est égal à +1 tous les 3 niveaux du prêtre (+2 au 4 <sup>e</sup> niveau, +3 au 7 <sup>e</sup> , etc., jusqu'à un maximum de +5 au 13 <sup>e</sup> niveau). L'assistance reçue varie à chaque round et est déterminée par le jet de 1d6. 1d6 Effet 1 Rien ne se passe 2 Meilleure défense (le bonus est soustrait de la CA de la créature) 3 Veine de pendu (bonus aux jets de sauvegarde) 4 Précision diabolique (bonus à l'attaque) 5 Force de géant (bonus aux dégâts) 6 Ouverture (une attaque supplémentaire, le bonus étant appliqué, au choix, au jet d'attaque ou aux dégâts). Si le personnage n'effectue pas le jet de dés favorisé au cours du round, le sort ne lui est d'aucune utilité. Par exemple, s'il bénéficie d'un bonus à tous ses jets de sauvegarde au cours d'un round où il ne lui faut en jeter aucun, bonne fortune ne lui sert à rien. Mais, le round suivant, il est bien évidemment possible que le sort lui soit plus utile. Notez toutefois que, sur un 1 au d6, l'enchantement est sans effet pendant le round en cours. Telle est la nature du chaos. La composante matérielle de bonne fortune est une pièce d'électrum que le prêtre lance en l'air quand il achève son incantation.
1	Calcul	Calculate	À l'aide de ce sortilège, le prêtre peut estimer avec une grande précision les chances de succès d'une action spécifique, comme le fait d'escalader une falaise escarpée, de toucher une cible réduite à l'arc, de traverser une salle en feu sans se brûler ou même de réussir à toucher un adversaire. L'action en question doit être résolue par un jet de dés, mais le prêtre n'est en rien obligé de l'exécuter lui-même. Calcul lui permet de déterminer les probabilités de réussite pour toute action s'effectuant dans son champ de vision. Ses chances d'obtenir une évaluation correcte se montent à 70% plus 2% par niveau. En cas de succès, le MD révèle au joueur à combien se montent les chances de succès et quels sont les modificateurs entrant en jeu. Il peut ainsi indiquer quel est le TACO ou la CA de l'adversaire, le jet de sauvegarde dont ce dernier a besoin pour échapper aux effets d'un sort du prêtre ou de son compagnon magicien, mais aussi les chances d'utiliser tel ou tel talent de voleur, d'enfoncer une porte ou de tordre des barreaux. Le prêtre peut même calculer ses chances d'accomplir une action déterminée par un jet de dés ou laissée au gré du MD, comme le fait de parvenir à se cacher derrière un rocher ou de ne pas se faire remarquer. Le sort prend même en compte les facteurs dont le prêtre n'est pas conscient, et il est donc possible que le personnage obtienne un résultat pour le moins surprenant. Par exemple, s'il ignore que le chef orque est en fait un tanar'ri métamorphosé, il risque fort d'être stupéfait d'apprendre que "l'orque" a un TACO de 7! Si le calcul est raté sur un score de 99 ou 00, le prêtre obtient un résultat complètement erroné. La composante matérielle de calcul est un minuscule boulier en ivoire d'une valeur minimale de 100 po. Il n'est pas détruit au cours de l'incantation.
1	Cercle d'union / Cercle de désunion	Ring of hands	C'est un sort de magie chorale. Il exige au minimum deux prêtres et peut en accueillir dix au maximum. Chaque prêtre doit lancer cercle d'union pendant le même round. A la fin de l'incantation, les prêtres impliqués joignent leurs mains, achevant ainsi le sort. Si n'importe quel prêtre brise le cercle, le sort échoue immédiatement. Les prêtres ne peuvent se déplacer de l'endroit où ils se trouvent, mais sont libres

			de parler. Ils ne peuvent lancer un sort exigeant un élément somatique ou matériel pendant que le cercle est formé. Ce cercle forme une barrière protectrice autour des prêtres et de tout ce qui se trouve à l'intérieur. Le cercle fait 1,5 m de circonférence par prêtre. Pour un calcul rapide, partez du principe que le cercle peut accueillir quatre personnes par prêtre. La barrière fonctionne comme une protection contre le mal. Les attaques de créatures mauvaises subissent une pénalité de -1 par prêtre formant le cercle. Les jets de sauvegarde faits par un prêtre ou par quiconque se trouvant dans le cercle reçoivent un bonus de +1 par prêtre formant le cercle. Les tentatives de contrôle mental sur les créatures protégées sont bloquées. Les créatures extraplanaires et conjurées sont incapables de toucher les prêtres et ceux formant le cercle. Mais les attaques de mêlée contre de telles créatures menées par ceux se trouvant à l'intérieur du cercle brisent la barrière. Comme les prêtres lançant ce sort ne peuvent bouger et doivent se tenir les mains, ils ne reçoivent aucun bonus de Dextérité à leur classe d'armure. De plus, les adversaires obtiennent un bonus de +2 sur leurs jets d'attaque contre les prêtres, étant donné que ces derniers ne peuvent pas faire grand chose pour éviter les coups. Les créatures à l'intérieur du cercle sont libres d'agir comme elles l'entendent. Les attaques de mêlée effectuées par ceux qui sont à l'intérieur du cercle sont limitées aux attaques d'armes perforantes et subissent une pénalité de -1 aux jets d'attaque étant donné que les prêtres sont interposés.
1	Célérité astrale	Astral celerity	Ce sort permet au prêtre de se déplacer plus rapidement dans un autre plan en l'aidant à s'intégrer à son nouvel environnement. Rares sont les personnages de bas niveau quittant le Plan Primaire, mais les prêtres de haut niveau ont souvent recours à ce sort. Célérité astrale double la VD du jeteur de sorts dans le Plan Astral. En temps normal, on s'y meut à la vitesse de 10 m par point d'Intelligence et par round. Grâce à ce sort, l'allure passe à 20 m /round par point d'Intelligence. De plus, le personnage est tellement bien adapté à l'environnement astral qu'il ne subit aucun malus à ses jets de projectiles. Célérité astrale peut également être utilisé dans le Plan Éthéré. Dans ce cas, la vitesse de déplacement du personnage augmente de 50% (une VD de 12 passe donc à 18 tant que le sort fait effet). Bien évidemment, les concepts de temps et de distance ne veulent pas dire grand-chose dans les Plans Astral ou Éthéré, mais la vitesse relative conserve tout son sens et une VD élevée peut permettre d'éviter une rencontre déplaisante ou d'échapper à ses poursuivants.
1	Colonne de vent	Wind column	Le prêtre n'a nul besoin de craindre les chutes importantes, car colonne de vent génère un souffle suffisamment puissant pour ralentir sa descente. Le sort est particulièrement efficace dans les régions ventées, comme le sommet d'une montagne ou la cime du mât d'un navire. En cas de calme plat, il est nettement plus difficile de faire apparaître le vent salvateur. La vitesse de chute du prêtre (et les dégâts qu'il encourt) dépend de la force du vent, comme l'indique la table ci-dessous : Force du vent Vitesse de chute Dégâts subis Très violent 40 m/round (2 m/3 sec) Aucun Violent 80 m/round (4 m/3 sec) Aucun Modéré 160 m / round (8 m/ 3 sec) 1 point par tranche de 3 m <sup>2</sup> Léger 320 m /round (16 m /3 sec) 2 points par tranche de 3 m <sup>2</sup> Aucun 640 m/round (32 m/3 sec) 3 points par tranche de 3 m <sup>2</sup> *Maximum 8 points. z Maximum 10d2 *Maximum 10d3 Par vent violent, le personnage peut même choisir de remonter, mais il lui est impossible de s'élever de plus de 1,50 m par niveau avant que la colonne de vent perde toute cohésion (à ce moment, il se remet à tomber). Si les conditions sont idéales, il est toutefois possible de se servir de cette propriété du sort pour sauter par la fenêtre d'un château et se laisser porter jusqu'au toit, par exemple : Si vous utilisez les rounds de combat définis dans l'AIDE AU JOUEUR: Combat & Tactiques, ceux-ci voient leur durée divisée par dix, et tout mouvement est réduit en conséquence. Par exemple, le prêtre tombe de 16 m /round en cas de vent modéré.
1	Connaissance de l'âge	Know age	Ce sort permet au prêtre de connaître instantanément l'âge de n'importe quelle personne ou créature et tout objet, quand il se concentre dessus. La précision est de l'ordre d'une année L'élément matériel est une page de calendrier.
1	Connaissance de la direction	Know direction	Connaissance de la direction permet au prêtre de connaître instantanément la direction du nord. Le sort est efficace dans n'importe quel environnement, que ce soit sous l'eau, sous terre ou dans l'obscurité (y compris les ténèbres magiques). L'élément matériel est un petit morceau de parchemin de carte vieux au moins de cent ans.
1	Connaissance du temps	Know time	Connaissance du temps est particulièrement utile quand le prêtre a été inconscient. Ce sort lui permet de connaître le moment précis de la journée à la minute près, avec l'heure, le jour, le mois et l'année.
1	Dissipation de la Fatigue	Dispel fatigue	Ce sort fait disparaître les effets de la fatigue ou de l'épuisement. Le bénéficiaire retrouve aussitôt son état normal, comme s'il venait de se reposer. Dissipation de la fatigue peut être utilisé pour contrer les rigueurs de la marche forcée, d'une séance de natation prolongée ou d'une course plus ou moins longue ou rapide. Il fait également disparaître les points de fatigue accumulés (voir les règles de l'AIDE AU JOUEUR: Combat & Tactiques, ainsi que celles du Chapitre 6, concernant la fatigue physique accumulée en lançant des sorts). Une fois le sort lancé, le bénéficiaire peut instantanément recommencer à accumuler des points de fatigue s'il déploie des efforts importants. La

			composante matérielle de dissipation de la fatigue est un peu d'eau de source bénie.
1	Invoquer la foi	Call upon faith	Avant de tenter une tâche difficile, le prêtre peut invoquer la foi pour l'aider dans son action. Si le prêtre a été fidèle à sa foi (cela est déterminé par le MD), il gagne un bonus de +3 (ou +15 %) sur un jet de dé (de son choix) nécessaire pour accomplir sa tâche. Le bonus peut être utilisé pour affecter un jet de sauvegarde, un jet d'attaque, un test de caractéristique, etc. Par exemple, si le prêtre était en train de traverser un tronc étroit haut au-dessus d'un gouffre, il pourrait lancer ce sort et obtenir un bonus de +3 à son test de Dextérité. L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.
1	Lecture de personnalité	Personnal reading	Ce sort permet au prêtre d'analyser mathématiquement des informations personnelles au sujet d'un personnage humain ou demi-humain et d'apprendre des faits intéressants à son sujet. Pour lancer ce sort, le prêtre doit connaître le nom véritable du sujet (le nom qu'il a reçu enfant) ou la date et le lieu de naissance du personnage. Le prêtre analyse cette information et est capable de broser un tableau général de l'histoire de la vie du personnage et de ses particularités personnelles. Les informations historiques découvertes par ce sort sont généralement vagues. Par exemple, le prêtre peut apprendre que le sujet est né dans les bois et ne s'est rendu dans la ville qu'après que des privations aient rendu sa vie intenable. Le MD peut fournir tout ou partie des informations suivantes : La classe de personnage ou la carrière du sujet. Le niveau approximatif du sujet (donné en termes de "novice", "hautement compétent", "modérément compétent", etc.). La position du sujet dans la communauté ("hautement respecté", "soupçonné", "considéré comme une énigme", etc.). L'échec ou le succès du sujet dans sa profession. Les manières ou les traits personnels prédominants du sujet. Si le prêtre lance le sort en fonction d'un faux nom ou d'une information incorrecte sur la naissance, la lecture sera imprécise. Le MD devrait développer une histoire et une personnalité décalées par rapport à la réalité. Cela peut permettre au prêtre de déterminer si le nom du sujet est correct ou non - une lecture donnant une information contredisant ce que le prêtre sait déjà devrait être une indication que le nom est incorrect. Le sujet n'a pas besoin d'être présent pendant l'incantation. Le prêtre peut lancer le sort sans avoir même jamais rencontré le sujet. L'élément matériel est un petit livre de formules et de notes numérologiques (différent du livre utilisé avec téléthaumaturgie). Le livre n'est pas consommé dans le lancement. Un MD peut décider que ce sort peut être lancé sur des humanoïdes ou des créatures monstrueuses. L'information disponible devra être similaire (en considérant que des mots comme "profession" signifieront quelque chose de différent quand ils sont appliqués à un ogre). Ce sort échouera catégoriquement sur des créatures qui n'ont pas de concept de la personnalité du nom.
1	Missive erronée	Mistaken missive	Ce sort altère l'apparence de mots écrits à l'encre. Quand il est lancé sur une page écrite, l'encre commence imperceptiblement à bouger. Pendant les jours suivants, le message devient progressivement de plus en plus illisible. Si la page est laissée telle quelle pendant six jours, un message entièrement nouveau se forme. Le nouveau message est tout à fait lisible. Il est reconnaissable comme ayant été écrit de la main de l'auteur initiale mais dit le contraire du message initial. Après que le sort ait été lancé, le message apparaîtra différemment chaque jour. Le MD décide du message que la page portera après le sixième jour. Voici un exemple des changements qui peuvent se produire dans un message : <B>Premier jour :</B> Les mots sur la lettre apparaissent estompés comme si l'auteur avait été à cours d'encre pendant qu'il écrivait. <B>Deuxième jour :</B> Les mots se sont déplacés légèrement de leur position initiale, comme si la personne ayant écrit la lettre avait tremblé ou que le support avait bougé, au moment où la missive fut écrite. <B>Troisième et quatrième jour :</B> Le message est du charabia. Bien que l'encre forme des groupes de lettres arrangés en lignes avec une ponctuation, presque tous les mots n'ont aucun sens. Cela peut ressembler à un code, mais cela ne signifie rien. <B>Cinquième jour :</B> L'encre a formé des mots réels. Cependant la syntaxe est toujours sans aucun sens (p.ex. les œufs ouest pire que le vert !). <B>Sixième jour (et après) :</B> Le message est cohérent, mais l'intention opposée au message initial a été créée. Si la missive initiale disait "Envoyez des troupes rapidement", la nouvelle lettre dit, "Tout va bien. Gardez vos hommes en réserve". Si une missive erronée est lancée sur les pages d'un livre de sort ou sur un parchemin magique, l'encre de la page forme un nouveau sort du même niveau que le sort initial. Ainsi, un sort de ténèbres peut devenir un sort de labyrinthe. Mais, la formule du sort sera fautive. Bien qu'il ressemble à un sort correct, il ne fonctionnera pas s'il est lancé. Un message codé sujet à une missive erronée apparaîtra toujours codé au sixième jour, mais ayant une signification différente de celle du message initial. verre des mots préservés permettra une lecture correcte du message initial. Une dissipation de la magie restaurera le message dans sa forme initiale. Les éléments matériels sont trois gouttes d'encre.
1	Parler avec un voyageur astral	Speak with astral traveler	Quand un prêtre lance le sort de 7 <sup>e</sup> niveau projection astrale, il laisse son corps physique en animation suspendue pendant que son corps astral voyage. En touchant le corps comateux et en lançant parler avec un voyageur astral, un prêtre peut communiquer mentalement avec l'individu projeté. Bien que la communication soit mentale, elle prend le même temps qu'un dialogue verbal normal. Le sort se termine brusquement quand sa durée est écoulée.

1	Protection contre le chaos	Protection from chaos	Cette abjuration ressemble à protection contre le chaos, si ce n'est qu'elle protège la créature touchée contre les assauts des entités chaotiques. Ces dernières voient leurs attaques pénalisées de -2, tandis que le bénéficiaire du sort bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre les attaques qu'elles emploient à son encontre. Toute tentative visant à posséder ou dominer le personnage, ou encore à le contrôler magiquement de quelque manière que ce soit, se solde automatiquement par un échec. Protection contre le chaos constitue également une splendide défense contre les créatures chaotiques natives d'autres plans (tanar'ris, slaadi, eladrins, etc.). Contrairement à protection contre le mal, le sort ne protège pas automatiquement des créatures convoquées, à moins qu'elles dernières ne soient d'alignement chaotique. En contrepartie, il protège des créatures affectées par un sort de confusion ou de chaos. Les attaques de ces dernières ratent automatiquement, à moins que l'individu protégé ne tente de se servir du sort pour les repousser ou les bloquer. Le sort s'interrompt immédiatement s'il attaque une créature contre laquelle il était protégé. La composante matérielle de protection contre le chaos est un petit anneau d'or ou de bronze ouvragé par un forgeron chaotique. Ce sort n'est pas réversible.
1	Soleil ardent	Sunscorch	Ce sort fait apparaître un rayon de lumière brûlante qui descend du ciel pour frapper la cible choisie par le prêtre. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elle le réussit, le rayon la rate. Dans le cas contraire, il la touche et lui inflige 1d6 points de dégâts plus 1 point par niveau du prêtre. Morts-vivants et monstres vulnérables à la lumière subissent, pour leur part, 1d6 points de dégâts plus 2 points par niveau du personnage. De plus, les créatures vivantes sont automatiquement aveuglées pendant 1d4 rounds. L'astre du jour doit être visible dans le ciel quand le sort est jeté, sans quoi celui-ci reste sans effet. On ne peut donc s'en servir sous terre, en intérieur ou de nuit, mais quelques nuages passagers ne l'empêchent en rien de fonctionner.
1	Veille bénie	Blessed watchfulness	Ce sort confère des facultés de vigilance et d'observation à la créature choisie par le prêtre. Tant que veille bénie fait effet, la sentinelle reste alerte et ne ressent à aucun moment les effets du sommeil. Elle est même tellement alerte qu'il n'est possible de la surprendre que sur un 1. Elle résiste à sommeil et aux sorts similaires comme si elle avait 4 niveaux ou DV supplémentaires et reçoit un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre tous les sorts et effets magiques pouvant la rendre moins alerte ou la forcer à abandonner son poste, comme charme, terreur et émotion, ou encore l'enchantement d'un sceptre de séduction. Si le sort n'autorise aucun jet de sauvegarde, veille bénie ne confère pas le moindre avantage.
1	Vénération	Orison	Vénération est le plus humble des sorts de prêtre. Il s'agit d'une prière dont les effets sont toujours restreints. Bien souvent, les prêtres en apprennent plusieurs alors qu'ils sont encore novices, ce qui leur permet de se familiariser avec leurs sorts et avec les concepts et idéaux qui revêtent une importance toute particulière pour leur religion. Comme vénération est bien plus faible que n'importe quel autre sort de niveau 1, le prêtre peut en mémoriser un maximum de 3 plus 1 par niveau (jusqu'à un maximum de 9) en lieu et place de 1 sort de niveau 1. Au 1er niveau, il en a donc 4e par sort, contre 5e au 2e niveau et ainsi de suite. Contrairement à tour mineur, vénération doit absolument avoir un effet spécifique, mais le prêtre n'a pas besoin de le choisir à l'avance. Quelle que soit la prière choisie, son effet ne peut jamais se prolonger au-delà de 1 round par niveau. Les vénération connus sont les suivantes : <b>Apaisement</b> : une créature apeurée est calmée. Si la peur est d'origine magique, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -2 pour que vénération fasse effet. <b>Conseil</b> : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Sagesse ou en Intelligence pour ce qui est de déterminer la bonne décision à prendre ou la solution d'une énigme. <b>Courage</b> : le prêtre bénéficie d'un bonus de +1 à sa prochaine attaque, du moment qu'elle est effectuée avant que le sort prenne fin. <b>Élocution</b> : pendant toute la durée de vénération, le discours du prêtre est particulièrement clair et compréhensible, ce qui est très utile lorsqu'il lui faut accomplir un rite important, lire un texte sacré, etc. Cette prière n'est pas assez puissante pour contrer le sort charabia. <b>Mémorisation</b> : tout ce que le personnage cherche à mémoriser pendant la durée de vénération l'est plus aisément. Par la suite, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de dés lui permettant de se rappeler l'aspect, la formulation ou le sens de l'objet, du texte ou du message mémorisé. <b>Perception magique</b> : si un effet magique de longue durée ou un objet magique se trouve à moins de 10 m de lui, le prêtre le sent sous la forme de picotements. Par contre, il n'a aucun moyen de savoir quel est l'effet (ou l'objet) à l'origine de cette sensation. <b>Résistance à la magie</b> : le personnage reçoit un bonus de +1 à son prochain jet de sauvegarde contre les sorts, à condition que celui-ci soit effectué avant que vénération ait cessé de faire effet. <b>Résistance au poison</b> : comme ci-dessus, si ce n'est que le bonus s'applique au prochain jet de sauvegarde contre le poison. <b>Soins</b> : au contact, le prêtre soigne la créature de son choix et lui permet de récupérer 1 point de vie. <b>Soulagement</b> : une créature souffrant de nausée ou de douleur est soulagée de ses maux. Si l'affliction est d'origine magique, vénération ne fait effet que si son bénéficiaire réussit un jet de sauvegarde contre les sorts à -2. Le MD peut autoriser d'autres vénération de puissance similaire. En temps normal, un sort aussi faible ne peut affecter que 1 seule créature à la fois (ou modifier 1 seul jet de dés) et, s'il est capable d'infliger des

			dégâts, ceux-ci ne devraient raisonnablement pas se monter à plus de 1 ou 2 points. De plus, une vénération offensive devrait être extrêmement rare et vraisemblablement associée à un culte chaotique ou maléfique.
2	Allègement	Lighten Load	Ce sort réduit de 50 % le poids de l'équipement, du ravitaillement et des autres objets transportés. Les armes, les provisions et même les personnages handicapés peuvent subir les effets d'un sort allègement. Ce sort affecte un tas d'objets dont le volume est équivalent à un cube de 3 mètres d'arête ; une fois que le sort est lancé, les objets affectés peuvent être répartis entre plusieurs personnages ou montures. Ce sort n'a pas d'effet sur les objets magiques. Un objet allégé peut être utilisé normalement ; le sort n'a pas d'effet sur la masse, la texture, la taille, la force ou sur d'autres détails physiques. Les éléments matériels sont une plume et un morceau de papier humidifié par une bulle de savon.
2	Aura de bien-être	Aura of confort	Quand ce sort est lancé, une faible aura scintillante entoure le bénéficiaire. Elle l'isole des effets du froid et du chaud non magiques dans une fourchette de -28°C à 60°C. Dès qu'un voyageur rencontre des températures situées dans cette échelle, elle assure une confortable température de 21°C, quelles que soient les conditions climatiques. De plus ce sort fait office de bouclier contre la pluie, la neige et la grêle, qui sont bloquées par l'aura. Si le bénéficiaire rencontre des températures au-delà de la fourchette, la température à l'intérieur de l'aura évolue d'autant de degrés. Par exemple, si un bénéficiaire rencontre une température de 65°, la température intérieure de l'aura passe à 26°. Tous les objets physiques autre que la pluie, la neige et la grêle peuvent traverser l'aura. Le bénéficiaire peut lancer des sorts normalement pendant qu'une aura de bien-être est effective. Le sort n'offre pas de protection contre le climat généré magiquement, comme par les sorts conjuration du climat et tempête de glace. Il ne protège pas non plus contre le feu et les attaques basées sur le feu ou le froid.
2	Barrière éthérée *	Ethereal barrier	Barrière éthérée est un sort de défense contre les créatures en provenance d'une autre dimension, ce qui inclut les individus ou les monstres se déplaçant par des moyens aussi variés que le Plan Éthéré et les sorts porte de phase, porte dimensionnelle ou parcours de l'ombre. Le prêtre génère une barrière intangible composée de deux carrés de 3 m de côté par niveau, qu'il peut disposer comme il le souhaite. Au 3e niveau, il dispose donc de six plans de 3 m x 3 m, ce qui lui permet, par exemple, de sceller totalement une pièce cubique de 3 m de côté (en protégeant les quatre murs, la plancher et le plafond). Certains monstres sont éventuellement capables de quitter le Plan Éthéré pour pénétrer dans la zone interdite de la façon la plus normale qui soit. En effet, barrière éthérée prévient uniquement le passage des créatures se déplaçant en bordure du Plan Éthéré. Et même si aucune attaque ne peut faire tomber ce barrage, on peut parfaitement le traverser en passant par le Plan Astral, ou encore à l'aide de sorts tels que téléportation et portail. Ce sort de magie chorale peut être lancé par plusieurs prêtres oeuvrant de concert. Du moment que tous sont capables de le jeter, les zones d'effet s'additionnent normalement. Il suffit donc de faire la somme des niveaux des jeteurs de sorts et de multiplier le total par 2 pour obtenir le nombre de plans de 3 m x 3 m pouvant être défendus. Par exemple, quatre prêtres de niveau 6 (24 niveaux en tout) peuvent construire une barrière éthérée constituée de 48 carrés de 3 m x 3 m. La durée du sort est alors déterminée en fonction du personnage de plus haut niveau, en ajoutant 1 tour par prêtre supplémentaire. Dans l'exemple précédent, le sort durerait un total de 9 tours (6+3). Barrière éthérée peut également être lancée comme un sort de magie votive (voir le sort point focal dans le Recueil de Magie). La composante matérielle de barrière éthérée est un mélange bien spécifique de terres rares et de plomb, valant au moins 10 po par dose. Il faut une dose par plan de 3 m x 3 m que l'on souhaite protéger.
2	Bouclier du chaos	Chaos shield	À l'aide de ce sort, le prêtre fait apparaître une aura de lueurs tourbillonnantes autour de la créature de son choix. Le bénéficiaire est alors plus difficile à toucher au corps à corps, ce qui se traduit par un bonus de -1 à la CA. La protection est plus efficace encore contre les projectiles et les sorts à distance, puisqu'elle confère alors un bonus de -2 à la CA et de +2 aux jets de sauvegarde. De plus, il y a une chance pour que ce type d'attaque à distance soit déviée ou repoussée par le bouclier, comme l'indique la table suivante : 1d100* Effet 01-85 Aucun effet inhabituel; le sujet bénéficie normalement de bouclier du chaos 86-95 Sort ou attaque automatiquement dévié 96-99 Rebond; le sort ou l'attaque affecte une autre créature distante de moins de 10 m (jet d'attaque ou de sauvegarde normal pour déterminer si elle est ou non touchée) 00 Retour à l'envoyeur; le sort ou l'attaque rebondit sur celui qui l'a lancé (là aussi, effectuer normalement le jet d'attaque ou de sauvegarde) * Ajouter le niveau du prêtre au d100. Un sort ne peut être affecté par bouclier du chaos que s'il prend exclusivement pour cible la créature protégée. Les enchantements affectant une zone (comme sommeil ou immobilisation des personnes) ne déclenchent pas l'activation du bouclier. La composante matérielle de bouclier du chaos est une carte à jouer ayant été utilisée par un roublard d'alignement chaotique.
2	Création de symbole sacré	Create Holy symbol	Quand les mots de ce sort sont prononcés, un symbole sacré correspondant à la divinité du prêtre surgit de nulle part. Il apparaît dans ses mains. Il peut être utilisé comme élément de sort ou dans tout but pour lequel un prêtre devrait normalement utiliser son symbole sacré (comme repousser les morts-vivants). Il peut également opter pour le donner à un prêtre inférieur de la même divinité. Le symbole est un objet permanent.

2	Festin de zizanie	Dissention Feast	<p>Ce sort peut être lancé par un prêtre pendant la préparation de la nourriture ou d'un repas. Le sort est lancé sur n'importe quelle quantité de nourriture ; ainsi le prêtre pourrait lancer ce sort sur la pâte d'un gâteau de mariage ou sur la quantité d'oignons nécessaire pour une salade et un ragoût. Le sort affecte 5 kg de nourriture par niveau du prêtre. Quiconque mangeant la nourriture affectée (même un personnage qui mange la salade et pas le ragoût) est sujet à ses effets. Ces derniers commencent cinq rounds après que la nourriture ait été mangée. A ce moment, les créatures qui ont mangé la nourriture affectée ont droit à un jet de sauvegarde ; un succès indique que la créature n'est pas affectée. Les créatures affectées deviennent rapidement agitées. Des choses insignifiantes, allant des mauvaises manières à table jusqu'à parler fort, gênent tout le monde. Après cinq minutes, les tempéraments s'échauffent, les personnages se sentent obligés de crier et d'insulter et des menaces sont hurlées. Même des personnages normalement calmes se sentiront forcés d'évacuer violemment leurs frustrations. Les créatures ne respectent plus les alliances quand elles sont sous l'effet d'un festin de zizanie. Un roi et sa femme, normalement follement amoureux, se querelleront en quelques minutes. Les membres de délégations diplomatiques en viendront à échanger des coups entre eux quelques minutes après avoir mangé la nourriture. A la fin de la durée du sort, les personnages traversent une sensation de réveil. Tous sont libres de se comporter comme ils l'entendent. Les personnages du repas seront toujours en colère, bien qu'ils n'aient aucune idée de la raison qui les a mis dans cet état.</p>
2	Hésitation	Hesitation	<p>Les créatures affectées par ce sort hésitent avant d'exécuter les actions qu'elles ont prévues. Cela entraîne un ajustement à leurs jets d'initiative de +4. Cet ajustement intervient au round suivant celui où hésitation est lancé. Le sort affecte 2-8 dés de vie ou niveaux de créatures, bien qu'une seule créature ayant 4 dés de vie puisse être affectée quel que soit le résultat obtenu à ce jet. Toutes les victimes possibles ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; celles qui échouent à leur jet modifient leurs jets d'initiative de +4 pendant un nombre de rounds égal au niveau du prêtre. L'élément matériel est un fragment de carapace de tortue.</p>
2	Moment propice	Moment	<p>Théoriquement, chaque action possède un moment propice pendant lequel elle aura son plus grand effet possible. En utilisant les mathématiques arcaniques de ce sort, le prêtre peut déterminer le moment "idéal" pour n'importe quelle action unique au cours de chaque round d'effet de ce sort. Cette action doit être effectuée par un personnage autre que le prêtre. En pratique, un personnage informe le prêtre d'une action qu'il désire entreprendre au cours d'un round. Le prêtre se concentre sur l'action, puis informe le personnage quand l'instant correct est venu. Le personnage obtient alors un bonus de 20 % (+4 sur 1d20) pour le succès de son action. Le sort affecte une seule action dans un round donné. Quand il est utilisé en combat, le prêtre peut conseiller le meilleur instant pour entamer une action (affectant l'initiative) ou quel moment offre les plus grandes chances de succès pour un coup (affectant la chance de toucher). Si le personnage cherche un conseil concernant l'initiative, il obtient un ajustement de -2 sur son jet d'initiative, mais seulement au prix d'un -2 à sa chance de toucher. Les personnages qui cherchent la meilleure attaque retardent souvent leurs actions subissant un +1 à leur jet d'initiative, mais obtenant un +4 à leur chance de toucher. Le sort ne peut affecter le montant des dégâts provoqués, étant donné que l'action (de frapper) a déjà réussi à ce point. Les personnages ne sont pas obligés d'attendre l'instant spécifié par le prêtre. Par exemple, un guerrier peut décider que de frapper en premier est plus important que d'obtenir un bonus de +4. Le personnage peut agir normalement, en fonction de son initiative non modifiée. Le personnage n'obtient aucun bonus du sort moment propice, et le prêtre ne peut affecter une autre action pendant ce round. Des actions hors combat peuvent également bénéficier du sort moment propice. Par exemple, une voleuse prévoyant d'escalader un mur peut attendre avant de commencer son ascension jusqu'à ce que le prêtre l'informe que le moment est propice. Si elle attend, elle obtient un bonus de 20 % à son jet de grimper (dans ce cas, le bonus est soustrait du résultat de son jet de dé). Pendant qu'il se concentre sur ce sort, le prêtre ne peut faire aucune autre action. Une rupture dans la concentration du prêtre - dégâts subits au combat, par exemple - fait cesser instantanément le sort. L'élément matériel est un ensemble de trois dés en argent, que le prêtre agite dans sa main pendant qu'il se concentre sur le sort. Les dés ne sont pas consommés dans le lancement.</p>
2	Musique des sphères	Music of the spheres	<p>Avec ce sort, le prêtre crée des sons et des harmonies d'une beauté et d'une complexité si irréelles qu'ils enchantent l'auditeur, rendant difficile pour lui d'attaquer ou de blesser d'une autre manière le prêtre. L'auditeur a droit à un jet de sauvegarde normal contre cet effet. Un échec signifie qu'il est enchanté et incapable d'attaquer le prêtre pendant la durée du sort. De plus, la musique rend l'auditeur crédule et plus réceptif aux charmes, comme les sorts charme-personnes, suggestion et hypnotisme. Pendant que le sort est effectif, le sujet fait ses jets de sauvegarde contre les sorts de charme avec un pénalité de -3. Ce sort ne protège pas les autres personnages en compagnie du prêtre ; les auditeurs qui ont tombés sous l'emprise de la musique son libres d'attaquer n'importe qui d'autre. Les effets du sort cessent instantanément si le prêtre entreprend n'importe quelle action hostile contre un créature sous l'influence de ce sort. La musique des sphères peut affecter une créature par tranche de trois niveaux du prêtre (un sujet au 3ème niveau, deux au 6ème, etc.). Les sujets doivent être à l'intérieur d'un</p>

			<p>cercle de 6 mètres de diamètre. Les victimes potentielles doivent avoir une Intelligence minimale de 1 (nécessaire pour comprendre le concept de musique) et doivent être capables d'entendre la musique (c'est-à-dire qu'elles ne peuvent être sourdes et rien de doit obstruer leurs oreilles). Cela signifie également que le niveau du bruit ambiant doit être assez bas pour que la musique soit audible. Le MD devrait supposer que la musique ait le même volume que la voix normale d'un humain moyen en train de parler. Si le sujet potentiel ne pourrait entendre des paroles à la distance appropriée dans les conditions actuelles, le sort ne peut l'affecter. Le sort devrait être virtuellement sans utilité au milieu d'une bataille à grande échelle ou pendant un ouragan. L'élément matériel est composé d'un ensemble de trois petits arcs en argent fin, chacun coûtant 100po. En admettant que la longueur du premier arc soit de 1, les deux autres doivent être respectivement de longueur 4 et 9. Le prêtre pince ces arcs ensemble en une séquence complexe pendant qu'il lance ce sort. Les arcs ne sont pas consommés pendant le lancement.</p>
2	Perception astrale	Astral awareness	<p>Ce sort rend les perceptions du prêtre plus affûtées dans le vide argenté du Plan Astral et la brume grisâtre du Plan Éthéré. Tant qu'il fait effet, le personnage repère automatiquement les phénomènes astraux et éthérés, ce qui inclut les vortex, le vent psychique, les cyclones éthérés, les demi-plans, les débris, les rideaux et les bassins de couleur. Il a 90 % de chances de repérer un bassin de couleur en l'abondant de son côté invisible et 5 % de chances par niveau de savoir dans quel plan mène tel rideau ou tel bassin, simplement en étudiant sa couleur. Il bénéficie également d'un bonus de +2 à ses jets de surprise contre les créatures astrales ou éthérées. Enfin, il a 5 % de chances par niveau de repérer la menace que constituent les créatures dont le regard conserve toute son efficacité dans le Plan Éthéré (les basilics, par exemple) avant de se trouver assez près pour se faire affecter.</p>
2	Poing aqueux	Watery fist	<p>Ce sort fait apparaître un pseudopode aqueux dans un cours d'eau d'au moins 1,50 m de large et 60 cm de profondeur, ou un bassin de 3 m de diamètre et de 60 cm de fond. Il peut s'étendre à 3 m de distance, plus 30 cm par niveau du prêtre. Un poing aqueux lancé par un personnage de niveau 3 peut donc frapper toute créature se trouvant à près de 4 m de la berge (3,90 m pour être précis), même si elle vole au-dessus du plan d'eau. Le pseudopode obéit aux instructions mentales de son créateur, qui doit rester concentré pour que le sort ne s'arrête pas instantanément. Le poing est incapable de manipuler quoi que ce soit, mais il peut par contre délivrer des attaques physiques (comme une arme contondante, à moins que l'on ne préfère s'en servir pour broyer son adversaire). S'il donne des coups, il utilise le TACO de son créateur et inflige les dégâts indiqués sur la table ci-dessous. Le prêtre n'est en rien aidé par une Force importante ou des compétences martiales exceptionnelles pour ce qui est de diriger les attaques du poing; par contre, son ajustement contre la magie (déterminé par son score de Sagesse) vient s'ajouter au résultat du dé d'attaque. Le pseudopode peut effectuer une attaque de flanc ou de dos si le personnage l'amène à la position voulue. Si l'on se sert de poing aqueux pour broyer une cible, le pseudopode doit commencer par toucher (comme ci-dessus). Sa première attaque délivre les dégâts normaux mais, par la suite, il se referme sur sa proie et lui inflige les dégâts indiqués dans la colonne constriction, plus 1 point par round. La progression est donc la suivante : premier round : dégâts indiqués; deuxième round : dégâts indiqués +1; troisième round : dégâts indiqués +2, etc. Le pseudopode serre sa cible avec un score de Force égal à la Sagesse du prêtre. Niveau du prêtre Dégâts (coup) Dégâts (constriction) 1-4 1d3 5-8 1d10 1d6 9-12 1d12 1d8 13+ 2d8 1d10 Poing aqueux disparaît dès que son créateur cesse de se concentrer. L'eau qui le constituait retrouve alors son état naturel, ce qui peut permettre de tremper une créature enserrée de la tête aux pieds ou d'éteindre un feu de petite taille. Le pseudopode est CA 6. Il a 15 pv plus 1 pv supplémentaire par niveau du personnage, mais n'est affecté que par les armes magiques, le feu et le froid. Les autres attaques le traversent sans rien lui faire. Transmutation de l'eau en poussière, séparation des eaux, abaissement des eaux et sphère glacée d'Otiluke le détruisent tous instantanément. La composante matérielle de poing aqueux est une fiole d'eau bénite ou un brin de gui devant être versée ou jeté dans le plan d'eau où le pseudopode prendra naissance.</p>
2	Puiser dans la puissance divine	Draw upon holy might	<p>Quand ce sort est lancé, le corps du prêtre frissonne et luit d'une aura scintillante pendant qu'il devient le vecteur de la puissance de son dieu. Il en résulte que le prêtre peut choisir d'augmenter un de ses scores de caractéristique (uniquement Force, Dextérité, Constitution et Charisme) de +1 par tranche de trois niveaux d'expérience (+1 au 3ème niveau, +2 au 6ème, etc.). Une seule caractéristique peut être augmentée. Les effets demeurent pendant la durée du sort. Les caractéristiques peuvent être augmentées au-delà des restrictions normales dues à la race ou à la classe, avec +6 comme maximum. Tous les bénéfices pour caractéristique exceptionnelle donnés dans le Manuel des Joueurs s'appliquent ; mais les caractéristiques divines du Mythe et Légendes ne peuvent être obtenus par ce sort. Par exemple, un prêtre du 18ème niveau avec une Force de 15 pourrait la passer à 21 pendant 18 rounds, lui donnant un bonus d'attaque de +4, un ajustement aux dégâts de +9, etc. Quand le sort s'achève, l'énergie quitte brusquement le corps du prêtre, le laissant physiquement et mentalement épuisé. Il est presque comateux et ne peut rien faire d'autre que se reposer pendant les 4d6 prochains tours. Un test réussi de Constitution (avec le</p>

			score de caractéristique normal du prêtre) réduit ce délai de 50%. Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une fiole d'eau bénite qui a été sanctifiée par le haut prêtre de la foi du personnage.
2	Restitution de la force	Restore strenght	Ce sort fait disparaître les effets de la fatigue surnaturelle et rend toute sa force physique et son endurance à la créature qui en bénéficie. Il sert ainsi à contrer les effets de sorts tels que toucher glacial, rayon débilitant et rayon de fatigue, mais aussi les attaques d'ombres et d'enlaceurs. Seules les pertes de points de caractéristiques temporaires peuvent être contrées par ce sort. Si un personnage reçoit une blessure qui l'affaiblit de manière permanente, restitution de la force ne pourra rien pour lui. L'enchantement est également inutile contre les pertes de force et de vigueur dues à des causes naturelles. Il a une durée permanente, en ce sens que le sujet conserve sa force et son endurance maximale jusqu'à ce qu'il recommence à se fatiguer.
2	Résistance à l'acide et à la corrosion	Resist acid and corrosion	Ce sort procure à la créature choisie par le prêtre une meilleure résistance à l'acide et à toute autre substance corrosive. Si l'agent caustique n'est pas très virulent, il ne lui fait aucun mal, bien qu'il puisse tout de même endommager son équipement. Les acides plus puissants (souffle de dragon noir, flèche acide de Melf et l'attaque naturelles de divers poudings, vases, gelées et limons) n'infligent, dans ce cas, que la moitié de leurs dégâts normaux. Si l'attaque s'accompagne d'un jet de sauvegarde, l'individu protégé l'effectue avec un bonus de +3. S'il le rate, les dégâts sont tout de même réduits de moitié; ils tombent au quart de leur valeur réelle en cas de succès.
2	Sieste	Nap	Les créatures affectées par ce sort sont plongées dans le sommeil pendant une heure. En se réveillant, la créature est reposée comme si elle avait dormi huit heures. La personne affectée récupère les points de vie perdus comme si elle s'était reposée toute une nuit. Les magiciens peuvent mémoriser les sorts, comme si le temps nécessaire s'était écoulé. Le repos étant si complet et si réparateur, un personnage ne se sent jamais fatigué après son réveil. Les tentatives d'utiliser sieste plus d'une fois par période de 18 heures sont inefficaces (le personnage ne dort pas, tout simplement). Seuls les sujets volontaires peuvent être affectés par sieste. Les éléments matériels sont un morceau de taie d'oreiller, une plume et un caillou que le prêtre a gardé dans sa poche pendant sept nuits.
2	Transfert mystique*	Mystic transfer	Ce sort est l'un des quelques sorts chorals qui exigent un seul prêtre pour le lancer, mais un autre pour utiliser ses effets. Un prêtre (ou des prêtres) lance(nt) le transfert mystique au cours d'un round. Le sort est alors actif pour les neuf rounds restant dans le tour. Transfert mystique permet au prêtre de recevoir des sorts d'un autre prêtre de la même éthique. N'importe quel prêtre de la même religion peut lancer un sort et le transférer à un deuxième prêtre se trouvant dans la portée maximale de ce sort. Le sort ne prend pas effet ; il est canalisé à travers transfert mystique vers le prêtre receveur. Celui-ci doit immédiatement lancer le sort ou le passer à un autre prêtre participant au transfert mystique et se trouvant dans la portée du sort. Un nombre quelconque de transferts peut être fait dans le même round, pourvu que chaque nouveau receveur soit à l'intérieur de la portée du sort du receveur précédent. Si le sort n'est pas transféré, il prend effet. Par exemple, un prêtre du 3ème niveau lance un transfert mystique. Le round suivant, un prêtre du 10ème niveau passe une colonne de feu à celui du 3ème. Les deux prêtres pourraient être éloignés de 60 mètres (la portée maximale d'une colonne de feu). Le prêtre de 3ème niveau pourrait ensuite utiliser la colonne de feu pour attaquer n'importe quelle cible se trouvant à moins de 60 mètres, ou pourrait passer le sort à un autre prêtre participant au transfert mystique. Le sort transmis par le transfert mystique a la portée, la zone d'effet, les dégâts et les autres effets correspondants au niveau du prêtre initial. Dans l'exemple ci-dessus, la colonne de feu aurait fonctionné comme si elle avait été lancée par un prêtre du 10ème niveau. Le transfert mystique ne nécessite pas de concentration. Cependant, lors d'un round quelconque où le prêtre reçoit/transfère un sort, le prêtre ne peut entreprendre aucune autre action significative. Un prêtre ne peut recevoir des sorts que de prêtres adorant la même divinité et qui les lui envoient spécifiquement. Les sorts à zone d'effet peuvent être transmis. Un prêtre ne peut jamais utiliser transfert mystique pour intercepter les sorts d'un adversaire.
2	Veille surnaturelle	Iron vigil	Ce sort permet au prêtre d'ignorer la faim, la soif et les températures extrêmes pendant une longue durée. Tout le temps que dure cet enchantement, il n'a nul besoin de boire ou de manger et il est totalement immunisé contre la chaleur, le froid, les coups de soleil et la déshydratation (foudre, crues, tornades, tremblements de terre et autres conditions naturelles particulièrement extrêmes peuvent toujours l'affecter, bien sûr). Tant qu'il est sous l'effet de veille surnaturelle, le prêtre peut également éviter de dormir s'il choisit de méditer à la place. Cela lui permet de surveiller en même temps ce qui se passe autour de lui, mais il est tout de même moins alerte, ce qui se traduit par un malus de -1 au jet de surprise. S'il souhaite mémoriser de nouveaux sorts, il lui faut dormir normalement. Dès que le sort cesse de faire effet, le personnage doit boire et manger. S'il n'a pas de nourriture ou d'eau à proximité, il doit effectuer un test de Constitution toutes les 4 heures assorti d'un malus cumulable de +1, sans quoi il tombe dans le coma et décède en 1d3 jours si personne ne lui prête assistance. Il a également besoin d'un minimum de 4 heures de repos par jour qu'il a passé sans boire, manger ou dormir.

3	Adaptation	Adaptation	<p>Ce sort peut être lancé de deux manières différentes. La première, appropriée à une utilisation sur un champ de bataille, a une portée de 180 mètres, un temps de lancement d'un tour et une durée de 1d4 + 2 tours. Pendant cette période, l'unité affectée peut combattre sur un type spécifique de terrain (spécifié par le prêtre) comme s'il s'agissait de son terrain de prédilection (pour les règles BATTLESYSTEM). Pendant que ce sort est effectif, l'unité n'obtient aucun bénéfice pour combattre sur son terrain de prédilection réel ; le terrain de prédilection défini magiquement prend le dessus. Le prêtre peut annuler le sort avant la fin de la durée s'il le désire. L'élément matériel est une pincée de sable argileux. La seconde manière nécessite une préparation préalable. Le prêtre et l'unité doivent être à moins de 100 mètres d'un lieu de culte voué à la divinité du prêtre. Le temps de lancement est de 5 tours. A la fin du lancement, l'unité obtient les bénéfices décrits ci-dessus, avec deux différences principales. D'une part, elle ne perd pas le bénéfice de combattre sur son terrain de prédilection réel (elle a en fait deux terrains de prédilection). D'autre part, le sort dure jusqu'au prochain coucher de soleil. Seuls les prêtres de niveau 12 ou plus peuvent lancer cette variante. L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.</p>
3	Choix du futur	Choose futur	<p>Dans le round suivant immédiatement le lancement de ce sort, la créature affectée a droit à deux jets pour n'importe quel jet d'attaque, d'initiative ou de sauvegarde normal. La créature affectée peut ensuite choisir le jet qu'elle préfère. Par exemple, un prêtre peut lancer un choix du futur sur un compagnon combattant. Au round suivant, le combattant attaque un ennemi avec son épée. Il fait deux jets d'attaque au lieu d'un, puis choisit celui qui déterminera le résultat de son attaque. Les éléments matériels sont deux grains de sable et une pétale de rose.</p>
3	Chœur céleste	Unearthly choir	<p>Ce sort exige au moins trois prêtres procédant à son lancement simultanément. A ce moment, les prêtres doivent être à moins de 3 mètres l'un de l'autre. Après l'achèvement de cette opération, les prêtres chantent en chœur unique et dissonant. Le résultat du sort dépend du nombre de voix dans le chœur. <b>Trio</b> : Sous cette forme, le sort projette un cône de force de 36 mètres de long et de 12 mètres de large à la base. Toutes les créatures dans la zone d'effet doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de subir 2d4 points de dégâts. Celles qui réussissent leur jet ne subissent que 1d4 points de dégâts. Les morts-vivants subissent une pénalité de -2 à leur jet de sauvegarde. <b>Quatuor</b> : Avec quatre voix, le sort a la même zone d'effet que celle décrite ci-dessus. Cependant, tous ceux qui échouent à leur jet subissent 2d4 points de dégâts et sont assourdis pendant un round. Ceux qui le réussissent subissent la moitié des dégâts et ne deviennent pas sourds. Les morts-vivants n'ont pas droit à un jet de sauvegarde. <b>Quintette</b> : Cinq chanteurs produisent un chœur d'une puissance majeure. Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet subissent 3d4 points de dégâts (jet de sauvegarde réussi pour la moitié des dégâts). Les morts-vivants n'ont pas droit à un jet de sauvegarde. Toutes les créatures sont assourdies pendant un round. De plus, les poteries, les verreries, le cristal et les autres biens cassables doivent réussir un jet de sauvegarde contre la chute sous peine d'être brisés. <b>Ensemble</b> : Un ensemble de chanteurs consiste en six à dix prêtres. Dans ce cas, la zone d'effet est un cône de 54 mètres de long et de 18 mètres de large à la base. Toutes les créatures se trouvant dans la zone subissent 1d4 points de dégâts par prêtre et sont assourdies pendant 1d4 rounds. Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts réduit de moitié les dégâts et la durée de la surdité. Les morts-vivants de 3 dés de vie ou moins sont immédiatement détruits. Tous les autres morts-vivants subissent les dégâts normaux, mais n'ont pas droit à un jet de sauvegarde. Le verre, la poterie, le cristal, les os et tous les objets en bois ayant la résistance d'une porte ou moins (coffre, table, chaise, etc.) doivent réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents sous peine de se briser. <b>Chœur</b> : Groupe le plus puissant, le chœur exige 11 prêtres ou plus. Dans ce cas, la zone d'effet s'étend pour devenir un cône de 90 mètres de long et 30 mètres de large à la base. Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par prêtre avec un maximum de 20d6. Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts réduit les dégâts de moitié. Ceux qui échouent à leur jet sont assourdis pendant 1d10 rounds ; ceux qui réussissent sont assourdis seulement pendant 1d6 rounds. Les morts-vivants de 5 dés de vie ou moins sont immédiatement détruits. Les autres morts-vivants n'ont pas droit à un jet de sauvegarde. Les structures se trouvant dans la zone d'effet sont endommagées comme si elles avaient subi un coup direct d'une catapulte (un coup par groupe de quatre prêtres dans le chœur). Les portes, les coffres et les autres objets cassables sont instantanément brisés.</p>
3	Connaissance des coutumes	Know customs	<p>Ce sort permet au prêtre de gagner une connaissance générale sur les coutumes, les lois et le protocole social en vigueur dans une tribu ou un village. Le prêtre doit être à moins de 30 mètres d'un membre de la tribu ou du village pour que le sort soit effectif. Le villageois choisi doit posséder la connaissance recherchée par le prêtre ; cela ne peut être par exemple un enfant, ni un fou ou un mort (bien qu'il puisse être endormi ou inconscient). Le villageois choisi à un jet de sauvegarde ; s'il le réussit, le sort échoue. Si le jet est manqué, le prêtre obtient une connaissance générale des lois et coutumes locales en vigueur dans le village, y compris celles qui s'appliquent à un niveau social plus général (comme les coutumes observées par tous les géants). Les informations typiques révélées par connaissance des coutumes</p>

			comprennent la politesse courante (les étrangers doivent baisser les yeux quand ils s'adressent à des officiels locaux), les restrictions locales (pas d'animaux ou d'elfes non accompagnés dans les limites de la cité), les fêtes importantes et les mots de passe courants qui sont connus par la majorité des citoyens (comme la phrase nécessaire pour passer les gardes à la porte principale). De plus, ce sort donne au prêtre un ajustement à la réaction de +1 pour les rencontres avec les membres de la tribu ou du village correspondant. La connaissance des lois et coutumes locales ne garantit pas que le prêtre se conduira de manière appropriée. Connaissance des coutumes peut être utilisé comme guide ; le MD est libre d'ajuster la qualité de l'information donnée par le villageois.
3	Création d'un campement / Lever le Camp	Create campsite	Avec ce sort, le prêtre génère une escouade de minuscules servants invisibles qui créent un campement pour le prêtre et ses compagnons. Le prêtre indique la zone désirée pour le campement (une zone de 15 mètres de rayon au moins) et le nombre de personnes pour lequel le campement doit être prévu (un nombre de personnes égal à trois fois le niveau du prêtre au plus). Les servants nettoient la zone des débris, installent des tentes et des sacs de couchage, allument un feu de camp, vont chercher de l'eau et préparent un bon repas. Le campement est si bien préparé qu'il se fond dans le terrain environnant, réduisant les chances qu'il soit remarqué de 50 %. Les feux de camp, des bruits forts peuvent annuler ce bénéfice. Le processus prend au total 4-16 (4d4) rounds. Les servants peuvent faire un campement avec l'équipement fourni ; autrement, ils improviseront avec les matériaux disponibles à proximité immédiate (50 mètres du campement désigné). Par exemple, si le groupe n'a pas de tente ou de couches, les servants construiront des lits sommaires, mais confortables, avec des racines et de l'herbe et des abris temporaires de feuilles et de branches. Si aucun matériau n'est disponible, comme dans un désert ou dans une contrée désolée, les servants feront de leur mieux pour assurer le meilleur confort possible au groupe dans les limites imposées par l'environnement. Les éléments matériels sont un morceau de corde, un bout de bois et une goutte d'eau. L'inverse, lever le camp, fait que les servants invisibles frappent un campement (une zone d'un rayon de 15 mètres ou moins). Ils éteignent les feux, s'occupent des déchets, et emballent l'équipement d'un nombre de personnes égal à trois fois le niveau du prêtre. Le processus prend en tout 4-16 (4d4) rounds. Quand il est achevé, toute trace du campement est éliminée. Les éléments matériels sont les mêmes que pour la création d'un campement.
3	Détection des esprits	Detect spirit	Ce sort de divination révèle la présence des créatures intangibles de toutes sortes, ce qui inclut âmes-en-peine, fantômes, spectres, créatures se trouvant dans le Plan Astral, monstres ou personnages employant réceptacle magique ou tout autre moyen de possession et, bien sûr, esprits animaliers et ceux de la nature. Individus ou créatures qui sont invisibles, sous l'effet d'un sort de porte de phase ou dans le Plan Éthéré ne peuvent être repérés à l'aide de ce sort (car, malgré leur condition magique, ils occupent toujours leur corps). Le prêtre repère les esprits dans un rectangle long de 20 m et large de 3 m. Les créatures révélées par le sort apparaissent automatiquement (sous leur forme la plus courante) et sont visibles de tous. Toutefois, le fait de repérer un esprit ne confère en rien la faculté de communiquer avec lui ou de l'attaquer. La composante matérielle de détection des esprits est un petit pendentif en fil de cuivre valant un minimum de 20 po.
3	Détection extradimensionnelle	Extradimensional detection	Quand détection extradimensionnelle est lancé, le prêtre détecte l'existence de tout espace ou poche extradimensionnelle se trouvant dans un chemin large de 3 mètres et long de 18 dans la direction à laquelle il fait face. Le prêtre peut se tourner, sondant un arc de 60° à chaque round, ou peut se déplacer lentement pendant que le sort est effectif afin de changer le champ de la détection. Les espaces extradimensionnels comprennent ceux créés par les sorts comme corde enchantée et ceux contenus dans des objets du genre sac sans fond ou trous portables. Le prêtre ne connaît pas automatiquement la taille de l'espace ou sa source. Ce sort détecte les portes interplanaires et la "porte" ouverte par le sort pliure extradimensionnelle. Le sort peut être bloqué par un mur en pierre épais au moins de 30 centimètres, par une épaisseur minimale de 2,5 centimètres de métal massif ou par un mètre ou plus de bois.
3	Directive	Dictate	Ce sort a vu le jour dans les Plans Intérieurs. Développé par la faction connue sous le nom d'Harmonium, il a tendance à se généraliser depuis quelques années. Pour les membres de l'Harmonium, c'est un enchantement de niveau 2, mais la version à laquelle les autres créatures ont accès n'est pas aussi efficace, ce qui explique son statut de sort de niveau 3. Directive est une version améliorée d'injonction, permettant d'affecter jusqu'à 6 créatures dans un cube de 6 m d'arête. Le prêtre n'est pas limité à un seul mot puisque l'ordre donné peut en comprendre jusqu'à 12. Toutes les cibles ratant leur jet de sauvegarde font de leur mieux pour obéir aux instructions reçues. De nombreuses directives sont possibles, comme "Restez ici jusqu'à mon retour," "Jetez vos armes" ou encore "Saisissez-vous de cet elfe!" Si l'ordre reçu implique une obéissance prolongée, les créatures y sont soumises durant 1 round par niveau du prêtre. Il faut comprendre le personnage pour pouvoir être affecté, ce qui signifie que les créatures ne parlant pas sa langue sont automatiquement immunisées contre ce sort. De plus, l'instruction doit fournir une ligne de conduite précise pour le sujet. Ainsi, "Meurs!" ou "Éprouve de la pitié pour lui" ne sont pas des directives valides; la créature est plongée dans la plus profonde confusion pendant 1 round, puis le sort cesse de faire effet. En cas d'ordre mal énoncé, les cibles peuvent bénéficier d'un bonus à leur jet de sauvegarde (de +1 à +4, au gré du MD). De la même manière, si, après

			être passée sous l'influence du sort, une créature reçoit une directive suicidaire, elle lutte contre de tout son être (ce qui lui prend 1 round, pendant lequel elle ne peut rien faire d'autre) et finit par retrouver son libre arbitre.
3	Fenêtre astrale	Astral window	Quand ce sort est lancé, une "fenêtre" apparaît dans l'air devant le prêtre, à travers laquelle il (et tous les autres présents) peut voir dans le plan astral. La fenêtre astrale peut prendre n'importe quelle taille allant d'un carré de 30 cm de côté à un carré de 3 mètres de côté, au choix du prêtre. La fenêtre n'est pas mobile. Si le prêtre s'éloigne de plus de 5 mètres, elle s'évanouit immédiatement et le sort cesse. En donnant le nom d'un sujet, le prêtre peut voir une créature ou un objet spécifique par la fenêtre. Plus d'un sujet peut être vu pendant la durée du sort. Chaque fois qu'un nouveau sujet choisi, la fenêtre se grise alors que le plan astral défile. Cela continue pendant 1d4 rounds jusqu'à ce que finalement la fenêtre se centre sur l'objet choisi. Si la personne n'est pas dans le plan astral, la fenêtre choisit à la place un lieu aléatoire. La fenêtre opère des deux côtés ; les créatures dans le plan astral peuvent voir le prêtre aussi facilement qu'il les voit. Mais les communications verbales ne sont pas possibles. Normalement, les créatures ne peuvent franchir la fenêtre. Si une tentative est faite, elle a une chance de base de 5 % de succès. Elle est modifiée de +1 % par niveau ou dé de vie de l'individu. Afin de traverser, la créature ou l'objet doit être assez petit pour rentrer dans la fenêtre ; autrement, seule une portion du sujet peut passer (comme le bras d'un monstre ou un tentacule tâtonnant). En lançant le sort fenêtre astrale, un personnage qui lance à la suite le sort de 7ème niveau projection astrale peut choisir d'arriver à l'endroit montré par la fenêtre.
3	Forme éthérée	Etherealness	Forme éthérée ressemble au sort de magicien de même nom (niveau 6), à quelques différences près. Pour commencer, le prêtre doit rester en bordure du Plan Éthéré et ne peut, en aucun cas, s'enfoncer dans le cœur du plan (autrement dit, au terme du sort, il n'a d'autre choix que de revenir sur le Plan Primaire). De plus, il est incapable de transporter de la sorte une créature récalcitrante. Il peut emmener un ou plusieurs passagers avec lui, mais uniquement s'ils sont consentants et s'ils le touchent physiquement au moment de l'incantation. Le nombre de voyageurs supplémentaires est égal à 1 tous les 2 niveaux du prêtre, cri arrondissant à l'entier supérieur (3 au 5e niveau, 4 au 7', etc.). Même si le prêtre abandonne ses compagnons dans le Plan Éthéré, ils reviennent automatiquement dans le Plan Primaire au terme du sort. Dans le Plan Éthéré, le prêtre ne peut être remarqué que par un sort de vision véritable ou de détection de phase. Son environnement direct lui semble gris et perpétuellement masqué par la brume, bref, totalement surnaturel. Ses actions n'affectent en rien le monde réel, mais il peut traverser portes, murs et autres objets solides sans le moindre souci. Il peut mettre fin au sort quand il le souhaite, auquel cas il réapparaît au bout de 1 round. S'il se matérialise en un endroit occupé par un objet solide, il est automatiquement projeté au cœur du Plan Éthéré, où il demeure dans un état catatonique jusqu'à ce que l'on vienne à sa rescousse.
3	Fourvoiement magique	Miscast magic	Fourvoiement magique ne peut être lancé que sur un magicien. Il provoque le choix aléatoire du prochain sort lancé par le magicien affecté parmi ceux mémorisés de même niveau ou de niveau inférieur. Ainsi, si un magicien affecté a quatre sorts mémorisés du 1er niveau (armure, feuille morte, saut et sommeil) et qu'il tente de lancer sommeil, le MD devrait déterminer aléatoirement le sort lancé parmi les quatre mémorisés. Le magicien a seulement 25 % de chances de lancer le sort sommeil. Seuls les sorts actuellement mémorisés peuvent être échangés avec le sort désiré. Si un magicien n'a qu'un sort mémorisé, fourvoiement magique n'aura pas d'effet et le sort du magicien sera lancé normalement. Le sort échangé opère normalement. Si un magicien essayait de léviter un compagnon, mais que c'est une toile d'araignée qui est lancée, le compagnon sera piégé par les toiles et sujet à tous les effets subséquents. Si la cible du sort était dans la portée du sort lévitation mais pas celle de toile d'araignée, le sort sera perdu en un sifflement d'énergie et toile d'araignée sera balayé de l'esprit du prêtre. Le magicien effectue les éléments somatique et verbal appropriés du sort qu'il veut lancer ; il ne découvre pas l'altération des résultats jusqu'à ce que le sort erroné prenne effet. Le magicien découvrira également que l'élément matériel du sort correspondant s'est évanoui (en plus de l'élément matériel du sort désiré).
3	Guérison accélérée	Accelerate healing	Ce sort permet à la créature affectée de voir son rythme de guérison normal doublé pendant 1-4 jours. En d'autres mots, une personne affectée par guérison accélérée regagne 2 points de vie par jour de repos normal et 6 points par jour de repos passé au lit. Le sort n'a pas d'effet sur les potions de soins ou sur les autres formes magiques de soins.
3	Guérison des Blessures	Repair injury	Ce sort est particulièrement utile dans les campagnes faisant usage des règles de coups critiques et d'effets critiques. Il sert à soigner une blessure spécifique (voir le Chapitre 8), comme un os cassé, une cheville foulée, un tendon tranché, une oreille ou un cil arraché. Si on l'utilise comme simple sort de soins, il permet au bénéficiaire de récupérer 1d10+1 points de vie. Par contre, si l'on s'en sert pour soigner une blessure spécifique, il fait automatiquement disparaître une lésion de moindre importance (écorché, meurtri, blessé ou brisé sur les tables de coups critiques) ainsi que les pénalités qui vont avec (en termes de déplacement, de jet d'attaque et de points de vie). Le sort ne permet toutefois pas de récupérer d'autres points de vie que les Ici 10+1 pv normaux. Beran, guerrier doté de 44 pv, reçoit un violent coup

			<p>de gourdin délivré par un ogre. Il subit 12 points de dégâts et sa hanche se casse sous le choc. Cette blessure réduit ses points de vie à 25 % de son total normal, ce qui fait qu'une fois le combat terminé, il passe de 32 à 11 pv. Et, comme si cela ne suffisait pas, il ne peut plus attaquer ni se déplacer. Une fois l'ogre et ses comparses abattus, Talmos le prêtre vient voir ce qu'il peut /aire pour Beran. À l'aide de guérison des blessures, il soigne sa hanche (ce qui permet également au guerrier de récupérer 6 points tic vie). Les pénalités d'attaque et rie déplacement que subissait Beran disparaissent et il a désormais 17 pu. Avec le temps (ou à l'aide d'autres sorts de soins), il pourra retrouver son total normal. Guérison des blessures reste efficace même quand les blessures sont plus importantes (brové, disloqué ou détruit sur les tables de coups critiques). Dans ce cas, le sort réduit la gravité de la blessure (qui passe automatiquement à brisé). Celle-ci se soigne alors naturellement comme si elle correspondait à une perte de 20d6 points de vie. Il est impossible d'utiliser ce sort à plusieurs reprises sur une même blessure. Autrement dit, un personnage qui se fait broyer le genou peut s'attendre à une longue convalescence, même si le prêtre du groupe le soigne partiellement à l'aide de guérison des blessures. Membres tranchés, yeux et oreilles détruits ou points de caractéristiques perdus par blessure constituent une condition trop grave pour que ce sort soit de la moindre utilité. Il est l'équivalent de guérison des blessures sérieuses pour ce qui est de l'interruption ou de la réduction des hémorragies.</p>
3	Invocation d'esprit animalier	Summon animal spirit	<p>Ce sort fait apparaître un esprit animalier immature qui vient aider le personnage. Les clercs font le plus souvent appel à des éléments, tandis que les chamans préfèrent contacter des esprits animaliers ou de la nature. Quelle que soit l'origine de l'esprit, il apparaît sous la forme d'un animal fantomatique, loups, ours, lions et tigres étant les choix les plus courants. Il obéit aux instructions mentales du prêtre, attaquant ses ennemis ou entreprenant sans attendre toute tâche qu'il est en mesure d'accomplir. Totalement intangible, l'entité est incapable de manipuler le moindre objet. Par contre, elle voit et entend aussi bien que l'animal qu'elle incarne. On peut donc s'en servir d'éclaireur ou pour faire une diversion. L'esprit animalier ales caractéristiques suivantes : VD 24, CA 4, TAC0 15, Dég 114. Capable d'attaquer normalement les créatures uniquement touchées par les armes +I, il ne peut quant à lui être blessé que par les armes magiques. Ses points de vie sont égaux à 10, plus 1 par niveau du prêtre (un personnage de niveau 6 appellera donc un esprit animalier doté de 16 pv). Il est immunisé contre le froid, les attaques mentales et les sorts de type sommeil, charme et immobilisation. Par contre, il est vulnérable au sort dissipation de la magie et peut être repoussé comme un mort-vivant ayant autant de DV que le prêtre a de niveaux. S'il est repoussé, détruit ou renvoyé dans son plan, le personnage qui l'a invoqué doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de se retrouver étourdi pendant 1d4 rounds. Bien que dirigé par celui qui l'a appelé, l'esprit est intelligent et dispose de son libre arbitre, ce qui signifie que le prêtre n'a pas besoin de se concentrer pour diriger ses actions. Il est, par exemple, possible de lui ordonner d'attaquer le jeteur de sorts adverse qui se cache à l'arrière de son groupe tandis que le prêtre combat au corps à corps. Il attaque de flanc ou de dos quand l'opportunité se présente, bénéficiant des bonus normaux. Le personnage communique avec lui par télépathie, et ce, de manière instantanée. Il peut donc lui ordonner de cesser d'attaquer, de changer de cible, etc. Mais l'esprit doit toujours rester dans la portée du sort. S'il s'éloigne du prêtre de plus de 10 m par niveau de ce dernier, il se dissipe aussitôt. La composante matérielle de invocation d'esprit animalier est un petit sifflet taillé dans un os de l'animal invoqué.</p>
3	Lecture de l'instant	Moment reading	<p>Ce sort permet au prêtre de déterminer l'orientation du moment - en d'autres mots d'apprendre la "force" qui domine le plus à cet instant. Pour lancer ce sort, le prêtre génère une série de nombres aléatoires et étudie ensuite le motif formé par cet ensemble. Ce motif contient des informations sur des circonstances actuelles. En termes de jeu, quand ce sort est lancé, le MD communique au joueur du prêtre un seul mot ou une courte phrase (pas plus de cinq mots) décrivant le "ton" de la situation. Des exemples de "tons" appropriés sont "danger imminent" (le MD sait qu'un dragon approche de la zone), "paix et tranquillité" (les bois dans lesquels les PJ campent peuvent sembler menaçants, mais la zone est en fait dépourvue de toute influence mauvaise), ou "trahison" (un des engagés des PJ est en fait un espion de leurs ennemis). Le MD peut rendre ce commentaire critique, mais il devrait être précis et contenir quelque information utile. Ce sort n'a pas de zone d'effet spécifiée. Le résultat d'une lecture de l'instant concernera toujours le prêtre et quiconque d'autre dans le voisinage immédiat, mais la définition de "voisinage" variera en fonction des circonstances. Par exemple, l'orientation du moment pourrait être "danger grave" si le prêtre pénètre sue le territoire d'un dragon qui attaque les étrangers à vue. L'orientation du moment est toujours applicable de manière personnelle au prêtre. Même si le prêtre est par exemple dans un pays dangereusement proche de la guerre avec son voisin, cette situation n'apparaîtra pas dans l'orientation du moment à moins que le prêtre ne soit personnellement impliqué (s'il se trouve juste en travers du chemin actuel de l'armée des envahisseurs, par exemple). Un lancement de ce sort a tendance à influencer les lancements suivants de ce sort à moins qu'ils ne soient séparés par un intervalle minimum de temps. Si un prêtre le lance deux fois en douze heures, la seconde lecture donne le même résultat que la première, quelle que soit la situation actuelle. Si un second prêtre lance le sort moins de 12 heures après son</p>

			utilisation par un autre prêtre, il obtient une lecture précise. L'élément matériel est un ensemble de 36 petits disques en os poli gravés de runes représentant des nombres. Ces disques ne sont pas consommés pendant l'incantation.
3	Ligne de protection / Ligne de destruction	Line of protection	Ce sort choral exige au moins deux prêtres pour le lancer simultanément. Pendant l'incantation, ils déterminent si la ligne sera stationnaire ou portable. Si le sort est stationnaire, chaque prêtre doit inscrire un sigle magique sur deux surfaces opposées parallèles, comme deux murs opposés dans une loge ou deux troncs d'arbre. Si le sort est portable, les prêtres doivent se tenir chacun à l'une des extrémités de la ligne, servant ainsi de points d'ancrage. Une fois que le sort est lancé, un champ de force miroitant apparaît entre les deux fixations (les sigles ou les prêtres). Il fait 3 mètres de haut et scintille d'énergie. Les objets de l'autre côté du champ translucide sont troublés et indistincts, mais toujours reconnaissables. Le champ provoque 1d3 points de dégâts à toute créature le traversant ; les créatures mauvaises et les morts-vivants subissent 1d8 points de dégâts. Les créatures réussissant un jet de sauvegarde ne subissent aucun dégât. Les créatures qui peuvent voler au-dessus du champ, creuser en dessous ou se téléporter de l'autre côté ne subissent aucun dégât. Si le sort est lancé sous sa forme portable, les prêtres peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale (limitée à la vitesse de déplacement du prêtre le plus lent). Les prêtres ne peuvent effectuer aucune autre action, car toute leur énergie est dépensée dans la marche et le maintien du champ. Une fois créé, le champ ne peut voir sa longueur diminuée ou augmentée et il doit rester droit. Les prêtres pourraient manœuvrer en pivotant, mais ils ne peuvent marcher l'un vers l'autre ni tordre le champ autour d'un coin. Si la ligne de vue entre les deux prêtres est obstruée par tout objet plus grand que 1,5 m de diamètre, le sort cesse immédiatement. Ainsi, les créatures, les murs bas, les jeunes arbres, les piliers et les objets similaires n'interrompent pas le champ. Etant un sort choral, plusieurs prêtres peuvent se lier pour créer un champ plus long. Chaque prêtre (ou sigle) forme la fin d'un champ et le commencement d'un autre, comme des piquets de clôture. Chaque section du sort doit s'étendre en droite ligne, mais l'angle du champ peut être modifié à chaque jonction. Quatre prêtres pourraient former une longue ligne, un carré, un motif en Z. Les restrictions sur le déplacement des champs s'appliquent comme décrites ci-dessus. Le MD peut appliquer des pénalités de mouvement en fonction de la complexité du motif. Les éléments matériels sont les crosses, bâtons ou autres bannières religieuses des prêtres, tenus en l'air par chaque prêtre. L'inverse de ce sort, ligne de destruction, inflige 1d3 points de dégâts à toutes les créatures la traversant. Elle inflige 1d8 points de dégâts aux paladins et aux créatures d'alignement bon qui passent à travers. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne subissent aucun dégât.
3	Main secourable	Helping hand	Quand un prêtre est piégé ou en danger d'une autre manière, ce sort peut appeler de l'aide. Il crée l'image d'une main fantomatique et en suspension d'environ 30 centimètres de haut. Le prêtre peut lui ordonner de localiser un personnage ou une créature de son choix en fonction d'une description physique. Le prêtre peut spécifier la race, le sexe, et l'apparence, mais pas des facteurs ambigus comme le niveau, l'alignement ou la classe. Après que la main ait reçu ses ordres, elle commence à chercher la créature indiquée, volant avec une vitesse de déplacement de 48. La main peut chercher dans un rayon de 8 kilomètres autour du prêtre. Si elle est incapable de localiser la créature indiquée, elle revient vers le prêtre (pourvu qu'il soit toujours dans la zone d'effet). La main montre une paume tendue, indiquant qu'aucun personnage ou créature correspondant à la description n'a pu être trouvé. La main disparaît ensuite. Si elle localise le sujet indiqué, elle lui fait signe de la suivre. Si le sujet s'exécute, la main se dirige dans la direction du prêtre, menant le sujet par la route la plus directe et praticable. Elle plane à 3 mètres au-dessus du sujet, se déplaçant devant lui. Une fois qu'elle l'a mené au prêtre, elle disparaît. Le sujet n'est pas obligé de suivre la main ou d'aider le prêtre. S'il choisit de ne pas suivre la main, celle-ci continue de lui faire signe pendant la durée du sort, puis disparaît. Si le sort cesse pendant que le sujet est en route vers le prêtre, la main disparaît ; le sujet devra alors compter sur ses propres moyens pour localiser le prêtre. S'il y a plus d'un sujet dans un rayon de 8 kilomètres correspondant à la description donnée par le prêtre, la main localise le plus proche. Si cette créature refuse de suivre la main, la main ne cherchera pas un deuxième sujet. La main fantomatique n'a pas de forme physique. Elle ne peut être vue que par le prêtre et les cibles potentielles. Elle ne peut engager un combat ou exécuter une tâche autre que la localisation du sujet et la conduite de celui-ci vers le prêtre. La main ne traversera pas les objets solides, mais peut passer à travers de petites fissures et fentes. L'élément matériel est un gant de soie noire.
3	Prédiction météorologique	Weather prediction	Ce sort permet à qui le lance de prédire les conditions climatiques qui affecteront l'endroit où il se trouve au cours des jours à venir (1 jour/niveau), Le prêtre a conscience des tendances dominantes et des données climatiques pouvant les modifier. La température lui est connue, de même que la force et la direction du vent, la couverture nuageuse et les éventuelles précipitations. La prédiction est fiable à 95% pour le lendemain et perd 10% par jour supplémentaire (95 % de fiabilité pour le premier jour, 85 % pour le deuxième, 75% pour le troisième, etc.). Il est impossible de prédire les phénomènes magiques ou surnaturels. Si le climat fait partie de la sphère d'influence du dieu du prêtre, ce dernier peut avoir recours à ce sort pour déterminer le moment propice à l'accomplissement de telle ou telle cérémonie. Pour les

			aventuriers, prédiction météorologique sert surtout à se préparer au voyage ou à déterminer le meilleur endroit pour installer le campement.
3	Prémonition infaillible	Unfailing premonition	Ce sort confère au prêtre un sixième sens temporaire qui lui permet de prévoir toutes les conséquences possibles de ses actes. Il fonctionne au niveau subconscient et le personnage reçoit de vives prémonitions de danger chaque fois qu'il prend une décision pouvant le mettre en péril dans les minutes à venir (risque tic mort, de blessure, etc.). Par exemple, s'il s'apprête à ouvrir un coffre piégé, prémonition infaillible lui fait comprendre (par des frissons, une impression de malaise, etc.) qu'il ferait mieux d'y renoncer. De la même manière, ouvrir une porte menant à l'ancre d'un monstre féroce peut déclencher le sort, tout comme le fait de menacer un [PNJ qui risque de réagir en dégainant son arme (par contre, si le même PNJ ne bronche pas et se venge du prêtre une heure après, prémonition infaillible reste sans effet). Ce sort est également très efficace au combat, du moment que le prêtre suit son instinct à la lettre quand il lui conseille de se baisser, d'esquiver ou de se replier. Le personnage bénéficie d'un bonus de 2 à la CA et de +2 à tous ses jets de sauvegarde, mais il y a également 25% de chances par round qu'il perde l'action qu'il souhaitait accomplir pour obéir au sort. La prémonition ne fonctionne qu'au niveau des actes du joueur de sorts, et de lui seul. Si l'un de ses compagnons se prépare à abaisser un levier qui fera tomber un bloc de 10 tonnes sur le crâne du prêtre, celui-ci n'est en rien prévenu.
3	Serviteur Venteux	Wind servant	Grâce à cet enchantement, le prêtre peut contrôler avec une grande précision le moindre souffle de vent, ce qui lui permet, par exemple, d'éteindre les feux de petite taille ou de manipuler les objets légers qui ne se trouvent pas trop loin de lui. En règle générale, il est limité à 1 action par round, car il lui faut se concentrer pour que le serviteur venteux accomplisse la tâche qui lui a été assignée. Le serviteur peut affecter les objets ou créatures pesant un maximum de 0,5 kg par niveau du joueur de sorts, deux fois plus si l'objet est peu dense et a une bonne prise au vent (une cape, un parchemin ou une meule de foin, par exemple) et dix fois plus s'il a été conçu pour être véhiculé par ce mode de locomotion (comme une voile de navire ou un oiseau). Si l'objet ne dépasse pas le poids limite imposé par le sort, le serviteur venteux peut le pousser et le transporter au gré de ses rafales, ce qui lui confère une VD en vol de 12 (CM E). Dès que l'objet quitte la portée du sort, il n'est plus emporté par le vent et tombe normalement au sol. Les créatures volantes de taille M ou moins peuvent être obligées de se poser si elles ne sont pas suffisamment lourdes pour résister au sort (dans le cas contraire, leur VD est réduite de moitié). Utilisé contre une flèche ou tout autre projectile suffisamment léger, le serviteur venteux impose un malus de -4 au jet d'attaque. Si le sol est sablonneux ou constitué de terre meuble (ou encore recouvert de neige), le prêtre peut générer un violent tourbillon autour de ses cibles. Ce mode d'attaque inflige des dégâts égaux à la CA de base de la créature moins 2d6 points et impose un malus de -2 aux jets d'attaque. Par exemple, un humain revêtu d'une armure de cuir +1 (CA de base 7) subira 7-2d6 points de dégâts s'il est pris pour cible par ce sort. Notez que le prêtre doit accorder toute sa concentration au contrôle du serviteur venteux, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre.
3	Suspension du poison	Hold poison	Ce sort est une version plus puissante de ralentissement du poison, dont l'effet se compte en jours plutôt qu'en heures. Si on l'utilise sur une créature qui s'est fait empoisonner, il stoppe la progression du venin et l'empêche d'affecter la victime (en règle général, il doit être lancé entre le moment où le poison a été introduit dans l'organisme et celui où il fait effet). Les dégâts déjà infligés ne sont pas annulés mais, tant que suspension du poison dure, la victime peut être soignée normalement. Ce sort peut retarder indéfiniment l'effet d'une substance toxique si le prêtre le lance à répétition sur la créature empoisonnée. Néanmoins, pour chaque suspension du poison rajoutée après la première, il existe 2 % de chances (cumulables) que le sort échoue, auquel cas le venin fait normalement effet. Certains prêtres maléfiques aiment tout particulièrement empoisonner leurs victimes puis se servir de ce sort pour prolonger leur agonie. Cette façon de faire peut constituer un formidable moyen de pression si la victime n'a pas accès à neutralisation du poison. Les composants matérielles de suspension du poison sont le symbole sacré du prêtre et une gousse d'ail que l'on écrase et que l'on étale sur la blessure (ou que la victime doit manger si le poison a été ingéré).
3	Téléthaumaturgie	Telethaumaturgie	Ce sort exige que le prêtre fasse une analyse numérologique sur le nom véritable d'un sujet. Il en résulte qu'il peut lancer un autre sort affectant le sujet à une portée bien plus grande que la normale. En d'autres mots, en ayant une connaissance approfondie de l'individu, le prêtre peut créer un canal vers celui-ci rendant le sort subséquent plus facile à lancer sur lui. Seuls certains sorts peuvent bénéficier de téléthaumaturgie : bénédiction* charmes-personnes ou mammifères confusion (une seule créature) connaissance de l'alignement contrôle des probabilités croisade délivrance de la malédiction* détection des charmes immobilisation des personnes injonction pacte Pour les sorts marqués d'un astérisque (*), téléthaumaturgie augmente également la portée du sort inverse. A moins que cela ne soit indiqué, téléthaumaturgie n'augmente pas la portée des sorts inverses. L'augmentation de la portée dépend du niveau du prêtre lançant téléthaumaturgie : Niveau Multiplicateur de portée 1-6 x2 7-11 x3 12-16 x4 17 et + x5 Ainsi, un prêtre du douzième niveau lançant une téléthaumaturgie sur un individu pourrait lancer à la suite un charme-personne sur celui-ci à une portée de 320 mètres, au lieu de 80 mètres

			<p>normalement. Un sort augmenté de cette manière doit être lancé dans le round suivant immédiatement l'achèvement de téléthaumaturgie. Les sorts qui affectent normalement plus d'un individu (comme confusion) n'affecteront que le sujet choisi quand ils sont lancés à la suite d'une téléthaumaturgie. Quand ce sort est lancé par un prêtre de niveau 11 ou plus, il a un effet supplémentaire. Si la cible est dans la portée normale du sort subséquent (p.ex. 80 m. pour un charme-personne), le jet de sauvegarde de la cible subit une pénalité de -2. Comme le sort lecture personnelle, téléthaumaturgie fonctionne uniquement si le prêtre connaît le nom correct de son sujet. S'il lance ce sort en utilisant un faux nom, il ne saura pas que téléthaumaturgie n'aura pas eu d'effet jusqu'à ce que le sort subséquent échoue. Le prêtre ne sait pas automatiquement pourquoi le sort subséquent échoue (le sujet peut simplement avoir réussi un jet de sauvegarde). L'élément matériel est un petit livre de formules et de notes numérogiques, différent de celui utilisé dans lecture personnelle. Le livre n'est pas consommé dans l'incantation.</p>
4	Addition	Addition	<p>La philosophie de la Sphère des Nombres prétend que la structure de la réalité - "l'équation du moment" - peut être analysée et modifiée par quelqu'un possédant la connaissance et le pouvoir suffisants. Le sort addition permet à un prêtre d'ajouter un nouveau terme mathématique à l'équation du moment. Cela permet en fait d'amener temporairement dans la réalité un nouvel objet, voir une créature vivante. Les effets de ce sort varient en fonction du niveau du prêtre. Si ce dernier est de niveau 10 ou moins, ce sort peut créer un seul objet non animé pesant 5 kg maximum. Ce sort ne donne au prêtre qu'un contrôle rudimentaire sur le processus de création, l'objet ne pouvant ainsi être complexe. Il doit être décrit en un seul mot ou en une courte phrase (p.ex. "une cruche d'eau" ou "un bloc de pierre"). Le prêtre n'a pas de contrôle sur des éléments comme la forme ou la couleur ; ainsi, la cruche peut être petite, ramassée et bleue, ou grande, élancée et rouge. Les objets créés par ce sort ne peuvent être d'une complexité mécanique ou d'un niveau technologique supérieurs à ceux d'une arbalète. Si le prêtre essaye de créer un objet qui va à l'encontre de cette interdiction, il y a deux résultats possibles : le sort peut échouer, ou l'objet peut être créé sans les performances correspondantes. Ainsi, si le prêtre tentait de créer un "livre de sorts", le résultat devrait être soit un livre ressemblant à un livre de sorts mais avec des pages blanches, soit rien du tout. L'objet apparaît à l'endroit désiré par le prêtre, tant que cela reste dans la portée du sort. Il ne peut apparaître dans un espace occupé par un autre objet ou une autre créature ou à l'intérieur d'un objet creux (le prêtre ne peut pas, par exemple, créer un bloc obstruant la trachée d'un ennemi). L'objet créé par addition existe pendant 1 tour par niveau du prêtre. Pendant cette période, il obéit à toutes les lois de la physique comme s'il était un objet réel. Il ne peut y avoir d'incrédulité à son égard et des sorts comme vision véritable ne peuvent le distinguer des objets naturels. Les prêtres de niveau 11 à 15 peuvent créer un seul objet animé d'au maximum 10 kg de masse ou deux objets inanimés identiques de 5 kg chacun. L'objet ou les objets ainsi créés existent pendant deux heures (12 tours) par niveau de prêtre. Les prêtres de niveau 16 à 19 peuvent créer un seul objet inanimé d'au maximum 25 kg ou jusqu'à dix objets identiques, faisant chacun au plus 5 kg. Le ou les objets sont permanents à moins d'être détruits. Comme ces objets ne sont pas des constructions magiques, mais de réelles additions à "l'équation du moment", dissipation de la magie n'a pas d'effet sur eux. Le prêtre peut sinon créer une créature vivante (pas un monstre) d'au maximum 10 kg. Celle-ci, une fois créée, se comporte comme un membre normal de son espèce ; le prêtre n'a pas de contrôle sur ses actions. Elle existe pendant 5 rounds par niveau du prêtre. Les prêtres de niveau 20 et plus peuvent créer un objet unique d'au maximum 50 kg et jusqu'à dix objets identiques de chacun 5 kg. Le ou les objets sont permanents. Le prêtre peut sinon créer une créature vivante (pas un monstre) d'une masse maximale de 50 kg et de moins de deux dés de vie. Une fois créée, elle se comporte comme un membre normal de son espèce ; le prêtre n'a pas de contrôle sur ses actions. Cette créature existe pendant 2 tours par niveau du prêtre. Les éléments matériels sont une petite table de formules numérogiques inscrites sur une plaquette en ivoire et une longueur de corde.</p>
4	Age végétal	Age plant	<p>Ce sort permet au prêtre d'affecter le vieillissement de n'importe quel arbre, plante, ou racine. Le processus peut opérer dans un sens ou dans l'autre, entraînant l'éclosion des fleurs, la germination et la croissance des graines et la maturation des fruits sur les arbres, ou le retour des fruits à l'état de fleur, des arbres à celui d'arbuste et des nouvelles pousses à celui de graines. Le changement, dans un sens ou dans l'autre, est choisi par le prêtre au moment du lancement. Il intervient de manière instantanée. Les plantes peuvent voir leur âge altéré d'au maximum 10 ans par niveau du prêtre. Ce dernier peut arrêter le processus à n'importe quel moment, dans les limites imposées par son niveau ; il pourrait faire qu'un arbuste vieillisse en arbre jusqu'à ce qu'il se dessèche et meurt de son grand âge ou arrêter sa croissance au moment où il abrite sa maison. Ce sort n'altère pas l'apparence ou les caractéristiques d'une plante à l'exception de celles résultantes du vieillissement (ou du rajeunissement). Age végétal n'a pas d'effet sur les plantes générées magiquement ou sur les monstres à base végétale. Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une pétale de fleur de pommier.</p>
4	Ancre dimensionnelle	Dimensional anchor	<p>Lorsque le prêtre lance ce sort, un rayon vert jaillit de sa main tendue et frappe à coup sûr la créature choisie, à condition que cette dernière</p>

			se trouve à portée et dans le champ de vision du personnage. Elle est alors entourée d'une aura verte empêchant tout mode de transport dimensionnel, ce qui inclut changement de plan, clignotement, forme éthérée, labyrinthe, parcours de l'ombre, portail, porte de phase, porte dimensionnelle, téléportation et autres sorts et facultés psioniques similaires. L'aura perdure 1 tour plus 1 round par niveau du prêtre, mais n'a pas d'autre effet que d'empêcher la cible de se déplacer par voie extradimensionnelle. Elle ne gêne en rien les mouvements par voie astrale et ne limite pas non plus les formes de perception (ou attaques) extradimensionnelles, comme le regard d'un basilic.
4	Animation suspendue	Suspended animation	<p>Ce sort permet au prêtre de placer une créature consentante dans un état d'animation suspendue. Toutes les fonctions vitales du sujet (respiration, battements de cœur, etc.) ralentissent au point qu'il devient impossible de les détecter, mais il semble seulement profondément endormi. La durée maximale du sort dépend du niveau du prêtre : s'il est de niveau 7 à 10, animation suspendue dure 1 semaine plus 1 jour par niveau; de niveau 11 à 15, elle se prolonge pendant 1 mois plus 1 semaine par niveau; enfin, à partir du 16e niveau, la durée totale passe à 1 an plus 1 mois par niveau. Le sort offre plusieurs avantages. Pour commencer, toutes les afflictions, mentales ou physiques, dont souffre la victime sont "mises en sommeil" tant qu'il se prolonge; il est ainsi possible de stopper la progression du poison, de la démence et de nombreuses malédictions (mais pas de la lycanthropie, de la maladie putréfiante transmise par les momies ou du sort de quête). Le sujet rien souffre donc plus tant qu'il dort. Mais la progression n'est qu'interrompue et reprend au terme du sort. Le sujet n'a nul besoin de boire ou de manger, mais il lui faut tout de même respirer; il décède donc s'il vient à manquer d'air. Enfin, il récupère 1 point de vie par mois qu'il passe dans un état d'animation suspendue. Le prêtre peut réveiller le sujet quand il le souhaite, mais uniquement s'il se trouve à son côté. Il lui est également possible de déterminer, au moment où il lance le sort, le temps qu'il durera (s'il est inférieur à la durée normale) ou la condition pouvant réveiller le dormeur. Cette condition doit nécessairement inclure un stimulus physique affectant directement le sujet. Il peut, par exemple, s'agir d'un changement de température, du baiser d'une princesse et ainsi de suite. Si le personnage qui a jeté le sort meurt avant de réveiller le dormeur, n'importe quel autre prêtre de la même religion peut le faire à sa place. En cas d'attaque, le sujet est totalement incapable de se défendre et un seul coup suffit pour le tuer. Cependant, si, pour une raison ou une autre, son agresseur ne l'occit pas ou s'amuse à le tuer à petit feu, il a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts par round. Dès qu'il en réussit un, il se réveille mais reste extrêmement vaseux pendant 1d6 tours (-2 à tous les jets de dés). Par contre, s'il se réveille au terme du délai prescrit, il n'est désorienté que pendant 1 seul round. Certains inconvénients de ce sort affectent directement le prêtre. Pour commencer, le personnage doit rester concentré de façon à ce que l'animation suspendue se poursuive. Autrement dit, tant que le sujet continue de dormir, le prêtre est incapable de lancer d'autres sorts. De plus, il perd 1 point de Constitution par semaine de durée de l'enchantement, et cet affaiblissement physique se poursuit jusqu'à ce qu'il transfère le sort à un, autre prêtre de la même foi. Ce transfert nécessite un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de réussite, le prêtre affaibli récupère les points de Constitution perdus au rythme de 1 par heure de repos. En cas d'échec, il perd 1 point de Constitution supplémentaire et doit attendre un minimum de 8 heures pour tenter un nouveau transfert. Pour sa part, le dormeur perd automatiquement 1 point de vie par transfert. La composante matérielle de animation suspendue est une plante rare devant être préparée avec soin. Ces préparatifs coûtent au moins 200 po et demandent 1d3 jours.</p>
4	Cercle d'intimité	Circle of privacy	<p>Ce sort vise à décourager les prédateurs et les intrus de déranger un campement. Le prêtre répand du sel selon un cercle entourant une zone de 15 mètres de diamètre maximum. Pendant la durée du sort, tous les sons et les odeurs générés à l'intérieur du cercle sont atténués, rendant la zone moins remarquable pour ceux qui se trouvent à l'extérieur de cercle. De ce fait, les chances de rencontre du groupe sont réduites de 50 % pendant la durée du sort. Il n'offre pas de protection contre l'infravision ou les autres détections magiques. Les éléments matériels sont un poil de putois, une moustache de souris et assez de sel pour faire un cercle de 15 mètres de diamètre.</p>
4	Chaleur bénite	Blessed warmth	<p>Quand ce sort est lancé, un étroit rayon de lumière illumine le prêtre, l'immunisant aux effets du froid naturel (comme un blizzard) et lui donnant un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre le froid magique (comme le souffle d'un dragon blanc). Pour chaque niveau au-dessus du 7ème, un rayon supplémentaire peut être créé pour protéger une autre créature, qui doit se tenir à moins de 90 cm du prêtre. Ainsi, un prêtre du 10ème niveau pourrait protéger quatre autres créatures dans un rayon de 90 cm.</p>
4	Cheval de bois	Tree steed	<p>Ce sort enchante une bûche, une planche, ou un morceau de bois du même genre, le faisant devenir temporairement une monture. La bûche ou la planche doivent être au moins de 30 cm de large, 7,5 cm d'épaisseur, et de 90 cm à 3 mètres de long. N'importe quel genre de bois convient. Quand ce sort est lancé, quatre pattes en bois, semblables à celles d'un cheval, jaillissent de la bûche. Le cheval de bois peut être monté comme un cheval normal et être utilisé pour transporter de l'équipement. Il peut porter 32 kg de cavalier et de matériel avant de rompre. S'il rompt sous le poids, l'enchantement cesse immédiatement et la monture redevient une bûche ou une planche normale (mais rompue). Le cheval de bois obéit à tous ordres verbaux du prêtre concernant le mouvement, le ralentissement, l'accélération, l'arrêt et le</p>

			<p>changement de direction. Il a une vitesse de déplacement de 12 sur la terre ferme. Il peut se déplacer dans l'eau (Na6) flottant à la surface et se propulsant avec ses jambes. Le cheval de bois doit rester à moins de 10mètres du prêtre afin de se déplacer ; si la distance entre la monture et le prêtre excède 10 mètres, la première s'arrête tant que le second n'est pas de nouveau dans la portée. Le cheval de bois ne combattra pas pour le prêtre et est incapable de toute action autre que le mouvement. Il ne se fatigue pas et ne mange pas. Il a toutes les vulnérabilités du bois normal, y compris au feu, et peut être endommagé par les attaques magiques ou physiques. Elle a une CA 8 et 20 points de vie. Les éléments matériels sont une bûche ou une planche de la taille appropriée, et un fer à cheval.</p>
4	Combat chaotique	Chaotic combat	<p>Quand combat chaotique est lancé sur un guerrier, ce dernier est inspiré par ses années d'entraînement. Il est subitement happé par de nombreux aperçus de variations sur les mouvements standards d'attaque et de défense. Ce sort affecte uniquement les combattants. Malheureusement, ces intuitions ne sont valables que pour les deux tiers de ses attaques. Le reste du temps, le sort affaiblit en fait la performance moyenne du guerrier. Au début de chaque round, une fois que le joueur a énoncé les actions de son personnage, 1d6 est lancé pour le combattant affecté. Sur un résultat de 1, 2, 3 ou 4, le combattant obtient un bonus de +2 à ses jets d'attaque et à sa classe d'armure. Sur un résultat de 5 ou 6, il subit une pénalité de -2 à ses jets d'attaque et à sa classe d'armure. Cela doit être déterminé au début du round de telle manière que le combattant et ses adversaires puissent y appliquer les ajustements nécessaires. Les aperçus donnés par ce sort disparaissent après la fin de celui-ci. Ils sont générés par le chaos, qui est quasiment impossible à contenir. Une fois le sort fini, le combattant se souvient de la bataille mais pas des spécificités de ses actions. Il est incapable de reproduire les manœuvres.</p>
4	Contrôle des probabilités	Probability control	<p>Ce sort permet au prêtre d'augmenter ou de diminuer d'une faible proportion les probabilités de succès d'une action. Celle-ci peut être n'importe quoi exigeant un jet de dé - une attaque, un jet de sauvegarde, une tentative d'utiliser des talents de voleur, un test de caractéristique, ou même une tentative de se téléporter avec succès. L'action doit être un acte effectué par une seule créature. La modification de base est de 15 % (là sur 1d100 ou 3 sur 1d20) plus 5 % supplémentaires par cinq niveaux du prêtre. Cette modification peut être positive ou négative, au choix du prêtre. Ainsi, un prêtre du dixième niveau peut modifier le jet de sauvegarde ou d'attaque d'un sujet de +5 ou -5, ou le jet de grimper d'un voleur de +25 % ou -25 %. Le prêtre peut lancer le sort lui-même. Pour une action hors combat comme une tentative d'escalader un mur, le prêtre lance simplement le sort sur le sujet immédiatement avant que l'action soit tentée, informant le MD que la modification est positive ou négative. Pour utiliser ce sort dans un combat, le prêtre doit spécifier l'action devant être affectée (p. ex. le prochain jet d'attaque de la cible) et si la modification sera positive ou négative. Le sort reste effectif jusqu'à ce que le sujet tente l'action spécifiée ou jusqu'à ce qu'un nombre de rounds égal au niveau du prêtre s'écoule. Dans ce dernier cas, le sort cesse sans produire d'effet. Une fois le sort lancé, le prêtre n'a pas besoin de maintenir un niveau quelconque de concentration ; le sort fonctionnera même si le prêtre est tué avant qu'il ne prenne effet. Le sujet du sort ne sait en aucune manière si toute modification en raison de ce sort est positive ou négative (ou même s'il est sujet au sort). Ainsi, un prêtre menteur pourrait prétendre augmenter les chances de grimper d'un voleur, alors qu'il les baisse. Le voleur devrait s'en trouver plus avisé. Cependant, un sujet non volontaire de ce sort a droit à un jet de sauvegarde normal pour annuler ces effets. Les éléments matériels sont un petit cube d'un mélange de sucre et de lait durci et un dé cubique d'une taille équivalente. Les deux sont consommés par l'incantation.</p>
4	Elévation	Uplift	<p>Elévation confère une capacité accrue de lancement de sort au prêtre, incluant des sorts supplémentaires par niveau et l'utilisation de sorts au-delà de son niveau normal. Ce sort choral demande deux prêtres qui doivent passer un jour à lancer ce sort. Pendant l'incantation, ils doivent décider quels sorts supplémentaires (à tous les niveaux) sont désirés. Après l'achèvement de l'incantation, ils se touchent les paumes, et celui de plus haut niveau reçoit une décharge d'énergie magique. Cette dernière augmente temporairement le niveau du prêtre en ce qui concerne l'incantation de sorts. L'augmentation est d'un niveau par tranches de cinq niveaux d'expérience du prêtre de plus faible niveau (arrondi à l'entier supérieur). Si les deux prêtres sont de même niveau, les prêtres doivent décider lequel des deux bénéficie du sort. Le sort donne au prêtre la capacité de lancer des sorts du nouveau niveau. Il n'augmente pas les points de vie, les jets d'attaque ou les autres paramètres. Si l'augmentation permet plus de sorts par niveau, ces derniers sont instantanément dans la mémoire du personnage. Un prêtre a également le pouvoir de lancer des sorts au-delà de son niveau. La portée, la durée, la zone d'effet et les autres variables sont toutes basées sur le niveau temporaire du personnage. L'effet d'élévation ne dure qu'un tour. A la fin de celui-ci, tous les sorts supplémentaires sont perdus et le personnage revient à son niveau normal. Considérons par exemple un groupe avec un camarade à terre. Les deux prêtres du groupe sont du septième et du huitième niveau, mais sont incapables de lancer un rappel à la vie. Après une nuit de repos, chaque prêtre ajoute élévation à ses sorts mémorisés. Après avoir lancé le sort, le prêtre du huitième niveau gagne subitement les capacités de lancement d'un prêtre de niveau 10, incluant celle de lancer rappel à la vie. A la fin du tour, les capacités du prêtre reviennent au huitième niveau.</p>

			Lancer ce sort est une tâche ardue, provoquant une fatigue sérieuse chez les prêtres. Quand ce sort s'achève, le personnage élevé subit 2d6 points de dégâts en raison de la fatigue mentale. Ces dégâts ne peuvent être soignés par aucun moyen tant que le personnage n'a pas eu au moins huit heures de repos. Les éléments matériels sont les symboles sacrés des prêtres et une offrande d'au moins 500 po de la part de chaque prêtre.
4	Endurance surhumaine	Unfailing endurance	Ce sort augmente la résistance et la vigueur des créatures qui en bénéficient, lesquelles deviennent alors virtuellement immunisées contre les effets de la fatigue ou de l'épuisement. Le prêtre (soit toucher toutes les personnes qu'il souhaite affecter lors du round d'incantation. Tant qu'elles se trouvent sous l'influence du sort, elles peuvent se déplacer à grande vitesse (marche forcée) sans subir la moindre pénalité, effectuer un dur labeur pendant 12 heures par jour sans ressentir la moindre fatigue (fatigue modérée si elles travaillent entre 12 et 16 heures par jour). Elles bénéficient également d'un bonus de -4 à leurs tests de Force/Endurance et de Constitution/ Résistance, ainsi que d'un autre de +4 à leurs jets de sauvegarde contre ses sorts ou effets magiques provoquant la fatigue de ceux qu'ils prennent pour cible (faiblesse, rayon débilitant, etc.). Enfin, leur score de fatigue (voir l'AIDE AU JOUEUR : Combat & Tactiques) est doublé et elles bénéficient également d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde permettant de récupérer de la fatigue ou de l'épuisement.
4	Ethiques inversées	Inverted ethics	Ce sort inverse l'éthique d'une personne ou d'un groupe de gens. Pendant qu'elle est sous l'influence de ce sort, une créature se comporte d'une manière opposée à la normale. Ainsi, un échoppier influencé par éthiques inversées pensera qu'il est parfaitement normal que quelqu'un prenne quelque chose dans son échoppe et sorte sans payer. Si quelqu'un essayait de payer, il se ferait insulter. Si le sort est lancé sur un commerçant dans son magasin, il trouvera naturel qu'on lui vole un objet, pensant qu'il se comporte de manière appropriée. Si le sort est lancé sur un voleur professionnel, il ne volera plus, choisissant plutôt de payer ses biens. Ethiques inversées n'oblige pas une créature à commettre des actes mauvais (ou bons). Ainsi, une créature affectée ne fera pas du vol à l'étalage effréné ; il ne le fera que si une opportunité se présente. Le sort affecte un personnage par niveau du prêtre se trouvant à moins de 6 mètres de celui-ci. Chaque cible du sort a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets L'élément matériel est une balance miniature en or (p. ex. similaire aux plateaux de la justice).
4	Fortifiant	Fortify	Il s'agit d'un sort de magie chorale simple. Un seul prêtre peut lancer le sort, mais comme dans transfert mystique, un autre prêtre est nécessaire pour qu'il ait un effet quelconque. Grâce à ce sort, le prêtre augmente la qualité des sorts de soins d'un autre prêtre. Pour que le sort fortifiant fonctionne, il doit être lancé simultanément avec un soin des blessures légères, soin des blessures sérieuses ou soin des blessures graves. Le prêtre lançant fortifiant doit imposer ses mains sur le prêtre tentant de soigner. Quand les deux sorts sont lancés, l'énergie supplémentaire se déverse dans le second prêtre et dans la créature soignée. Fortifiant entraîne un fonctionnement automatique du sort de soin à son effet maximal. Ainsi, un soin des blessures sérieuses soignera automatiquement 17 points de dégâts et un soin des blessures graves 27 points. L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.
4	Horloge corporelle	Body clock	Horloge corporelle affecte un sujet des différentes manières suivantes : Le besoin de sommeil du sujet est réduit. Chaque heure de sommeil du sujet vaut 10 heures réelles. Pour chaque tranche de deux heures où le sujet dort pendant le sort (soit 20 heures de repos), il récupère des points de vie comme s'il avait eu une journée de repos complet. Mais les magiciens ne sont pas capables de mémoriser des sorts ; le temps "réel" doit s'écouler pour que cela intervienne. Les besoins en respiration du sujet sont réduits à 10% de la normale pendant la durée du sort lui permettant de la retenir dix fois plus longtemps et d'utiliser moins d'air dans des espaces clos. Le sujet peut installer une "alarme" interne qui le prévient quand une période spécifique de temps s'est écoulée. Il entend alors une brève sonnerie dans ses oreilles, audible de lui seul. Elle est assez forte pour le réveiller. Il peut installer autant d'alarmes qu'il le désire, tant qu'elles se déclenchent toutes dans le cadre de la durée du sort Ce sort n'a pas d'effet sur le mouvement, l'incantation de sorts ou toutes les autres activités normales. Les éléments matériels sont un grain de maïs, une goutte d'eau et une bouteille de verre bouchée.
4	Jonction avec un voyageur astral	Join with astral traveler	Quand un prêtre lance le sort de niveau 7, projection astrale, il laisse son corps physique en état d'animation suspendue pendant que son corps astral se déplace. En touchant le corps comateux et en lançant jonction avec un voyageur astral un prêtre fait en sorte que son propre corps astral laisse son corps physique en animation suspendue. Son corps astral se déplace ensuite le long de la cordelette argentée du prêtre initialement projeté ; c'est-à-dire que sa propre cordelette argentée est connectée à celle du prêtre et qu'il est dépendant du prêtre initialement projeté. Un prêtre lançant le sort de septième niveau, projection astrale, peut projeter au moins sept autres créatures avec lui. Cependant, les prêtres lançant jonction avec un voyageur astral sont une exception à cette limite. Un nombre quelconque de prêtres peuvent rejoindre un autre prêtre dans le plan astral en utilisant ce sort.

4	Oeil omniscient	Omniscient eye	<p>Ce sort de divination améliore grandement les possibilités visuelles du personnage, en lui permettant d'y voir dans le noir (ce qui inclut les ténèbres magiques) ou par temps de brouillard, et ce, jusqu'à 20 m de distance. Il a également de grandes chances de percer à jour les illusions, la dissimulation (comme la robe du même nom) et l'invisibilité. Son pourcentage se monte à 70%, plus 1% par niveau d'expérience et moins 2% par niveau du sort. Par exemple, un prêtre de niveau 7 a 73% de chances de repérer un magicien protégé par un sort d'invisibilité (70+7-4). Contrairement à vision véritable, Gril omniscient ne permet pas au prêtre de détecter les passages secrets, les trappes, les objets déplacés ou l'alignement des créatures qu'il rencontre. Il fait juste en sorte que le personnage y voie sans interférence due au climat, à un piètre éclairage ou à la magie. Il est donc possible de le berner en prenant de bonnes précautions d'ordre physique (camouflage, etc.). L'invisibilité psionique n'est pas repérée par ce sort, pas plus que les objets ou créatures transparents ou situés dans une autre dimension. La composante matérielle de oeil omniscient est un onguent spécifique dont il faut s'enduire les paupières. Constitué de plantes et poudres extrêmement rares, il coûte au moins 100 po par usage.</p>
4	Pliure dimensionnelle	Dimensional folding	<p>Ce sort permet au prêtre de déformer sélectivement la structure de l'espace, la pliant en une dimension supérieure. Cet effet est peut-être mieux expliqué par un exemple. Si une fourmi rampant le long du bord ouest d'une carte décide de traverser vers le bord est, elle devrait parcourir toute la largeur de la carte. Mais si la carte était pliée en deux de telle manière que les bords ouest et est se touchent, la fourmi devrait franchir une distance quasiment nulle. Le monde de la fourmi (la carte) aurait été ainsi plié en une troisième dimension. Le sort pliure dimensionnelle accomplit quelque chose de similaire avec le monde tridimensionnel ; il le plie en une dimension supérieure (la quatrième), permettant un voyage instantané entre deux lieux sur le même plan de l'existence. Bien que cet effet puisse sembler similaire à celui du sort de magicien téléportation, il est en pratique très différent. Le sort pliure dimensionnelle ouvre une porte qui permet un accès direct et dans les deux sens vers un endroit éloigné sur le même plan. Cette porte est circulaire, d'un diamètre maximal de 3 mètres et existe pendant 1 round entier. Le prêtre et toute autre créature peuvent passer à travers la porte dans les deux directions tant qu'elle reste ouverte. Les projectiles et les sorts peuvent également franchir la porte. La Porte apparaît comme un anneau scintillant, luisant d'une lumière pale équivalente à celle des étoiles. La vision à travers la porte est claire et dégagée dans les deux directions, permettant au prêtre de "regarder avant de sauter", Cependant, quiconque se trouvant de l'autre côté est capable de voir le prêtre et son endroit d'origine. Le "côté proche" de la porte apparaît toujours à moins de 1,5 mètres du prêtre. La localisation du "côté éloigné" de la porte s'ouvre toujours à moins d'un mètre cinquante de là où le désire le prêtre. Ainsi, il n'y a aucune chance d'arriver à une mauvaise destination, comme avec le sort de magicien téléportation. Mais, il y a un risque dans l'utilisation de pliure dimensionnelle. De nombreux philosophes croient que ce que nous connaissons comme le temps est simplement une autre dimension, et le comportement de ce sort semble soutenir cette thèse. A moins que le prêtre ne soit extrêmement familier avec la destination, il y a une chance significative que n'importe quelle créature traversant une porte de pliure dimensionnelle subisse un vieillissement instantané. Les théoriciens croient qu'il s'agit du même type de "glissement" qui fait qu'un magicien se téléportant atterrisse en haut ou en bas, sauf que dans ce cas, le glissement se fait dans la dimension temporelle. Les chances d'un vieillissement instantané dépendent du degré de familiarité du prêtre avec sa destination. La table suivante décrit les conditions et les effets du vieillissement. La destination est Chance de Vieillissement Vieillissement Très familière* 2 % 1 an Etudiée avec attention 5 % 1d2 ans Vue occasionnellement 10 % 1d3 ans Vue une fois 15 % 1d6 ans Jamais vue 25 % 1d10 ans * Utilisez cette ligne si la localisation désirée est dans le champ de vision du prêtre. Si le jet de dé indique l'intervention d'un vieillissement, toute créature passant à travers la porte dans l'une ou l'autre direction subit les effets du vieillissement. Plusieurs créatures passant à travers la porte dans la même direction vieillissent toutes du même âge déterminé par un seul jet de dé. Bien que les chances de vieillissement soit basses et que le vieillissement potentiel soit minimal pour des destinations familières, les effets peuvent se cumuler et devenir significatifs avec le temps. Bien que le mot "destination" soit utilisé pour se référer au "côté éloigné" de la porte, il n'est pas nécessaire que le prêtre fasse partie du voyage, Un prêtre peut par exemple ouvrir une porte à proximité d'un allié éloigné afin que celui-ci le rejoigne instantanément. L'élément matériel est une feuille souple de platine valant au moins 15 po, que le prêtre plie d'une manière complexe pendant l'incantation. La feuille est consommée quand la porte se ferme.</p>
4	Point focal	Focus	<p>Ce sort crée les conditions nécessaires à l'utilisation de l'énergie votive. Pour que la magie pieuse fonctionne, le prêtre doit créer un foyer afin de maîtriser l'énergie votive nécessaire. Ce sort crée ce foyer. Un point focal ne peut fonctionner sans énergie votive. Le point focal rassemble cette énergie et la re façonne afin d'amplifier d'autres sorts lancés par le prêtre (ou des prêtres). La même énergie fait exister le foyer. Si le sort est lancé et qu'il n'y pas une source immédiate d'énergie votive à moins de 30 mètres, le point focal échoue immédiatement. Une fois créés, la plupart des foyers ne peuvent être déplacés. Cette condition et le besoin d'un approvisionnement constant en énergie</p>

			<p>votive tendent à limiter leur utilisation dans les temples, les lieux de culte, les monastères, les chapelles et les séminaires - des structures permanentes où les adeptes de la religion se rassemblent régulièrement. Un foyer est parfois créé pour un rassemblement spécial comme un jour sacré, un conclave, un grand mariage ou une fête annuelle. Tous les foyers ne sont pas identiques. La forme particulière d'un foyer dépend de la puissance et de la nature du sort à amplifier. Tous les foyers peuvent être vus par une détection de la magie. Il y a trois types de foyers : site, objet et vivant. Les foyers-sites sont connectés à un lieu, que ce soit une salle, un champ ou une forêt. Une fois lancés, ces points focaux ne peuvent être déplacés. Ils ne provoquent pas de perturbation dans l'environnement ; ils sont invisibles et intangibles. Les foyers-objets sont centrés sur un seul objet. Habituellement, cet objet est grand et inamovible, comme un autel, mais il est possible que le foyer soit aussi petit que pratique. L'objet peut être au choix élaboré ou simple, mais devrait avoir une certaine signification pour la religion. Les foyers vivants constituent le type le plus rare. Dans ce cas, le point focal est lancé sur une plante, un animal ou une personne vivante. Détection des charmes révélera que la personne est quelque part enchantée, mais pas le type de sort de charme. Le type de foyer créé (site, objet ou vivant) dépend de la religion et de la nature du sort à amplifier. Ces choix sont donnés dans la Table 3 : Effets des sorts focalisés. Lancer un sort point focal est un processus long et compliqué, s'accompagnant de nombreux rituels et cérémonies. Pendant le jour passé à lancer le sort le prêtre aura besoin de l'aide d'au moins deux autres prêtres de la même foi. Ces aides n'ont pas besoin de mémoriser le sort (ni d'être capable de le lancer). Leur tâche est de fournir les mains et les voix supplémentaires à des étapes particulières du lancement. Un grand nombre d'adorateurs doit également être présent car le point focal exige leur énergie. Il n'est donc pas surprenant que l'incantation de ce sort soit souvent incorporée dans des fêtes sacrées ou des occasions spéciales importantes. La durée du point focal est d'un an. Si l'énergie votive tombe en dessous d'un niveau minimal, le sort s'achève plus vite. Un point focal exige l'énergie votive d'au moins 100 adorateurs pieux. Les frères lais (ceux qui sont dévoués à la religion mais qui ne sont pas prêtres) comptent comme deux adorateurs, tandis que les prêtres (de n'importe quel niveau) comptent pour dix. Un point focal peut être maintenu par une congrégation de 100, un monastère de 50, ou un séminaire de 10 prêtres (ou toute autre combinaison). Le point focal doit recevoir cette énergie pendant au moins 10 heures chaque jour. Si ces conditions ne sont pas réunies, le foyer s'affaiblit. La zone d'effet du sort amplifié diminue de 20 % chaque jour jusqu'à ce qu'elle s'évanouisse complètement. Une fois le point focal lancé, le prêtre ou les prêtres ont 1 tour pour lancer le sort désiré sur le foyer. Un foyer ne peut amplifier qu'un seul sort, et chaque objet, créature ou lieu ne peut accueillir qu'un foyer. Les sorts qui peuvent être lancés sur un foyer sont donnés dans la Table 3. Table 3 : EFFETS DES SORTS FOCALISES</p> <p>Sort Type de foyer possible</p> <p>Apaisement S, O, C Bénédiction S, O Connaissance des alignements O, V Contrôle de la température (rayon 3 m) S* Contrôle des vents S, O* Coquille anti-animaux S, O, V Délivrance de la malédiction O Détection de la magie O Détection des mensonges O Détection du poison S, O Dissipation du mal S, O Endurance du froid/endurance de la chaleur S* Guérison de la cécité ou de la surdité O, V Guérison des maladies O, V Langage des animaux S, O, V Langues S, O Protection anti-plantes S, O, V Protection contre l'électricité S Protection contre le mal S, O Protection contre le plan négatif S, O Protection contre les feux S Purification de la nourriture et de la boisson O Répulsion des insectes S, O Résistance au feu/froid S Vision véritable S * Le prêtre doit indiquer la portée désirée (température, force du vent, etc.) à l'intérieur des limitations normales du sort au moment où il est lancé). Une fois le sort lancé, la durée et la zone d'effet normales de ce sort sont ignorées. Le foyer commence à augmenter les facteurs de la puissance de ce sort. Après un jour, le sort amplifié atteint sa zone d'effet maximale. Il la conserve par la suite, jusqu'à ce que point focal s'arrête. La zone affectée par le point focal (et le sort amplifié) dépend du niveau du prêtre. Le sort s'étend de manière circulaire à partir du foyer de 6 mètres par niveau du prêtre, bien que ce dernier puisse délibérément créer une zone d'effet plus restreinte. A l'intérieur de cette zone d'effet, le sort amplifié exerce ses effets normalement. Un prêtre du 13ème niveau pourrait créer un foyer de 78 mètres de diamètre. Les éléments matériels sont nombreux, comprenant des vêtements spéciaux, de l'encens, des huiles et d'autres choses que le MD estime nécessaires. Le coût de ces éléments n'est jamais inférieur à 1.000 po plus 100 po par niveau du sort à amplifier. Ces objets sont donnés en offrande à la divinité (peut-être pour être distribués aux pauvres) et de nouveaux doivent être employés à chaque fois que le sort est lancé.</p>
4	Récitation	Recitation	<p>En récitant un passage de texte sacré, le prêtre invoque la bénédiction de son dieu sur lui-même et ses amis, tout en semant la confusion et la faiblesse dans les rangs de ses ennemis. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet du sort sont affectées. Les alliés du personnage bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, voire de +3 s'ils partagent sa foi (être du même alignement que lui ne suffit pas). Pour leur part, les adversaires subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde. Une fois la récitation achevée, le prêtre peut agir comme bon lui semble (il n'a nullement besoin de rester concentré pour que le sort continue de faire effet). Ce sort peut être cumulé avec prière, auquel cas les modificateurs passent, respectivement, à +3 et -3. De plus, si un autre prêtre récite un cantique dans le même temps, l'effet de ce sort s'ajoute également à celui de l'autre (ou des autres). Les composantes matérielles de</p>

			récitation sont le symbole sacré du personnage et une copie du texte à réciter. Toutes deux peuvent être réutilisées encore et encore.
4	Sommeil chaotique	Chaotic sleep	Après avoir lancé ce sort, le prêtre doit réussir à toucher sa victime. Cette dernière a ensuite droit à un jet de sauvegarde pour éviter les effets du sort. Si le jet est raté, le sort prend effet au prochain lever ou coucher du soleil (ce qui vient en premier). A partir du moment où le sort prend effet, et jusqu'à ce qu'il soit annulé, la structure du sommeil de la victime est perturbée aléatoirement. Au lever et au coucher du soleil de chaque jour, un test est fait pour déterminer les effets du sort. Dans la période de 12 heures qui suit le test, il y a une chance égale que le personnage soit incapable de dormir ou de rester éveillé (lancez 1d6 : sur un résultat de 1 à 3, le personnage est réveillé, et sur un résultat de 4 à 6, il dort). Cet état dure jusqu'au prochain lever de soleil (ou coucher) quand le test est fait à nouveau. Un guerrier échoue par exemple à son jet de sauvegarde contre sommeil chaotique. Pendant les quelques heures suivantes, le sort n'a pas d'effet. Au coucher du soleil, le premier test est fait, avec 2 comme résultat. Le guerrier ne remarque rien jusqu'à ce qu'il essaye de dormir cette nuit. Il la passera totalement éveillé et agité, et ne trouvera pas le repos. Au lever du soleil, un autre test est fait, donnant un 6. Le guerrier est subitement épuisé et s'endort jusqu'au coucher du soleil. Les personnages qui dorment à la suite de ce sort ne peuvent être réveillés que par des stimuli physiques - une tape ou une blessure, par exemple. Une fois réveillé, le personnage reste conscient uniquement tant que les stimuli physiques, comme un combat, s'exercent autour de lui. Marcher à travers des cavernes ou monter un cheval ne tiendront pas un personnage éveillé. A la différence du sort sommeil, les personnages affectés par sommeil chaotique s'assoupissent dès qu'ils sont laissés relativement tranquilles. Garder éveillé un personnage affecté est au minimum difficile. Le manque de sommeil aura finalement un coût physique pour tout personnage sous l'influence de ce sort. Un personnage subit une pénalité de -1 à son TAC0 par période de 12 heures, après la première, où il reste éveillé. De tels personnages ne récupèrent pas de points de vie naturellement. Les lanceurs de sorts ne peuvent mémoriser de sorts tant qu'ils n'ont pas eu assez de sommeil. Sommeil chaotique peut être annulé par une délivrance de la malédiction. Les éléments matériels sont une pincée de sable et trois grains de café.
4	Stase climatique	Weather stasis	Stase climatique maintient les conditions climatiques prévalant dans la zone d'effet quand le sort est lancé. Celui-ci affecte un cube dont l'arête est égale au niveau du prêtre fois 3 m (un prêtre du dixième niveau pourrait affecter un cube de 30 m x 30 m x 30 m). Une zone ainsi protégée par n'est pas affectée par les variations de température dans l'environnement. Il agit également comme bouclier contre la pluie, la neige et la grêle, qui ne peuvent entrer dans la zone protégée. Si des conditions de précipitations existent dans la zone d'effet quand le sort est lancé, un climat identique continuera pendant la durée du sort. Stase climatique est par exemple lancé sur une zone où la température est de 24° C et où il n'y a aucune précipitation. Une heure et demi plus tard, la température a chuté à 15,5° C et la pluie commence à tomber. La zone protégée reste sèche, la température étant toujours à 24° C. Si le sort avait été lancé pendant que la pluie était en train de tomber, celle-ci aurait continué pendant la durée du sort, même si elle s'était arrêtée autour de la zone. Tous les objets physiques autres que la pluie, la neige et la grêle peuvent passer dans la zone protégée. Tous les personnages et toutes les créatures peuvent se déplacer librement à l'intérieur et à l'extérieur de la zone. Le sort n'empêche pas les créatures ou les sorts basés sur l'eau (comme les élémentaux d'eau) d'opérer dans la zone. Le sort protège contre le temps naturel ou génère magiquement. La nuit et le jour passent normalement dans la zone protégée, bien que les amplitudes thermiques associées au passage de l'un à l'autre n'interviennent pas. Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une goutte de pluie.
4	Vent Porteur	Windborne	Le prêtre fait apparaître une puissante colonne de vent capable de porter son poids, ce qui lui permet de voler ou de planer sur de longues distances. S'il lance le sort alors qu'il occupe une position élevée (au sommet d'une tour, d'une montagne, etc.), il peut planer sur 20 m par mètre d'altitude. Ainsi, en s'élançant d'une colline surplombant de 200 m la plaine environnante, il peut planer sur 4 km. S'il lance vent porteur alors qu'il se trouve sur un terrain plat, la bourrasque initiale lui permet de décoller de 3 m par niveau (maximum). A partir de là, il plane sur 10 m par mètre d'altitude. Par exemple, un prêtre de niveau 7 se retrouve projeté à une hauteur maximale de 21 m, ce qui lui permet de planer sur 210 m. S'il le souhaite, il peut réduire la distance du vol plané, mais elle ne peut en aucun cas être inférieure à la hauteur de départ. En vol plané, le prêtre se déplace avec une VD de 15 et une classe de manoeuvrabilité de D. Chaque round, il perd entre 6 et 12 m. Il lui est également possible d'accélérer sa vitesse de chute, jusqu'à un maximum de 60 m par round (sans risque de subir des dégâts à l'atterrissage). Le sort ne lui confère en rien la faculté de se battre dans les airs; il subit donc un malus de -2 à ses jets d'attaque (et de +2 à la CA) s'il se retrouve obligé d'affronter des créatures volantes. La composante matérielle de vent porteur est une plume d'aigle géant.
5	Action répétée	Repeat action	Ce sort oblige la victime à répéter l'action du round précédent. Le résultat de la répétition est toujours identique au résultat initial. Si un personnage tire une flèche et inflige 4 points de dégâts, un sort action répétée le fera tirer une seconde flèche qui infligera 4 points de

			dégâts. Tant que la victime de la première flèche est dans la portée, le sujet affecté par action répétée ajustera son coup et tirera la seconde flèche sur elle. Si la victime des flèches sort de la portée, le sujet tirera sa seconde flèche dans sa direction. Si elle est hors de vue, le sujet tirera dans la direction de l'endroit où elle se trouvait initialement. Le sujet d'un sort action répétée doit être capable d'effectuer l'action indiquée une seconde fois. Si le personnage n'a plus de flèche dans son carquois, il ne peut en tirer. Si un magicien a reçu l'ordre de lancer un sort, il ne tentera de le faire que s'il l'a en mémoire et qu'il possède assez d'éléments matériels. Si un sujet a découvert une gemme pendant un round donné, action répétée ne le force qu'à se remettre en chasse ; il ne retrouvera pas une autre gemme à moins qu'une seconde soit réellement présente. Un sujet non volontaire a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister à ces effets. Les éléments matériels sont deux sphères identiques en verre, chacune faisant 2,5 cm de diamètre ou moins.
5	Autretemps	Othertime	Lorsque le prêtre entre dans l'autretemps, il pénètre dans une réalité alternative dans laquelle le monde qui l'entoure est comme pétrifié, quelques instants, dans son propre avenir. Tant qu'il n'a pas rejoint le cours normal du temps, il peut agir à sa guise, se déplacer, observer les environs, etc. Rien ne peut le détecter ou l'atteindre, mais lui aussi est incapable d'affecter le monde réel. Il est, par exemple, capable de lire un livre ouvert avant qu'il lance le sort, mais il est incapable de tourner la page, car cela l'obligerait à déplacer un objet qui, pour lui, est temporairement inamovible. Pour tous ceux qui l'entourent, le prêtre semble tout simplement disparaître l'espace de quelques instants. La durée de ce sort est assez étrange. C'est le prêtre qui la détermine, tant qu'il ne dépasse pas la limite imposée par son niveau : 1 round du 7e au 9e niveau, 2 du 10e au 12e, 3 du 13e au 17e, 4 du 17e au 19e et 5 (le maximum) à partir du 20e. C'est la durée choisie qui détermine l'effet du sort. Si le prêtre décide qu'il a besoin de 2 rounds d'autrement, l'enchantement le transporte 2 rounds dans l'avenir, mais tout est alors comme pétrifié autour de lui. Il dispose de 2 rounds pour faire ce qu'il souhaite avant que le cours normal du temps le rattrape, mais ne peut en aucun cas affecter le monde qui l'entoure, que ce soit à l'aide de moyens physiques, magiques ou mentaux. Pendant que le personnage se trouve dans l'autretemps, il ignore totalement ce qui s'est produit au cours de l'intervalle qu'il a "manqué". Pour reprendre l'exemple précédent, si ses amis ont été téléportés au cours du round suivant son départ, puis remplacés par une bande de doppelgangers, il n'a aucun moyen de s'apercevoir de la supercherie, puisqu'il voit juste que ses "amis" sont paralysés dans la position qu'ils occuperont quand le sort s'achèvera. Bien évidemment, les attaques telles que les souffles de dragon, nuages de mort et autres décharges mentales n'ont aucun effet sur lui, car il n'existe plus tant que le monde réel ne l'a pas rattrapé. Comme cela est indiqué plus haut, il bénéficie d'un intervalle de temps subjectif égal à la durée du sort. En partant 3 rounds dans l'avenir, il dispose donc de 3 rounds pour agir comme bon lui semble. Il peut ainsi boire une potion, lancer un sort et se mettre en position d'attaque, par exemple, à moins qu'il ne préfère mettre ses 3 rounds à profit pour s'enfuir. S'il utilise le temps dont il dispose pour étudier son environnement et se positionner au mieux, il gagne un bonus de -4 à l'initiative et un autre de +4 à son jet d'attaque lors du round où il quitte l'autretemps. Mais quitter le cours normal du temps n'est pas sans danger. Chaque fois que le prêtre emploie ce sort, il y a 1 %, de chances (non cumulables) qu'il reste piégé dans l'autretemps. Si cela se produit, il est condamné à mort à plus ou moins longue échéance (quand il n'a plus rien à boire ou à manger). Il faut un véritable miracle (souhait, intervention divine, etc.) pour le tirer d'un tel pétrin. Dans l'autretemps, il lui est impossible d'obtenir de nouveaux sorts (s'il parvenait en effet à attirer l'attention de son dieu, il y aurait de bonnes chances que ce dernier le fasse sortir!). La composante matérielle de l'autretemps est un sablier rempli de sables rares et valant un minimum de 100 po.
5	Âme impénétrable	Impregnable mind	Ce sort protège celui qui en bénéficie contre les attaques magiques ou psioniques affectant l'esprit, ce qui inclut charme, débilité, domination, immobilisation, séduction (comme le sceptre du même nom) et autres effets similaires, ainsi que la plupart des attaques télépathiques. Si l'attaque magique autorise normalement un jet de sauvegarde, le sujet bénéficie d'un bonus de +4 au dé. Dans le cas contraire, il a la possibilité d'effectuer un jet de sauvegarde normal. Pour ce qui est des facultés psioniques, l'attaquant subit un malus de -6 à son jet d'attaque, ce qui signifie qu'il a donc bien moins de chances d'affecter le sujet. Arise impénétrable ne confère pas la moindre protection contre les facultés psioniques ne faisant pas partie de la science de télépathie. Les attaques télékinétiques prenant le corps pour cible affectent donc normalement le sujet.
5	Bassin temporel	Time pool	Ce sort permet au prêtre de faire qu'un miroir, une mare d'eau ou toute autre surface réfléchissante, révèle un événement spécifique du passé. L'image fournie est un dessin parfaitement clair avec des sons normaux, comme si le prêtre avait assisté à la scène. L'image continue pendant la durée du sort. Bassin temporel ne révélera pas d'images d'autres plans de l'existence. Le succès du sort est automatique. Le prêtre doit connaître la nature générale de l'événement qu'il souhaite voir (p. ex. "montre-moi le meurtre du Roi Thamak"). La chance de base du prêtre de voir la scène désirée est de 50 % modifiée comme suit, avec un maximum de 90 % : Ajoutez 5 % pour chaque point de Sagesse du prêtre au-dessus de 15. Ajoutez 20 % si le prêtre a déjà utilisé avec succès bassin temporel pour voir cet événement. Un seul de

			ceux qui suivent peut s'appliquer : Ajoutez 20 % si le prêtre a participé à l'événement. Ajoutez 10 % si le prêtre est bien informé sur l'événement. Ajoutez 5 % si le prêtre est légèrement informé sur l'événement. Le prêtre ne peut pas communiquer ou interagir autrement avec l'image. Des sorts ne peuvent pas être lancés dans le bassin temporel. Les éléments matériels sont une surface réfléchissante appropriée et une pincée de quartz pulvérisé.
5	Bénédition d'abondance	Blessed abundance	Ce sort permet à un prêtre de reproduire une quantité spécifiée de matière animale ou végétale. Les objets magiques et les minéraux (y compris les rochers, les métaux et les pierres précieuses) ne peuvent être dupliqués. Bien que des matières organiques (comme la nourriture ou des plantes vivantes) puissent être reproduites, les créatures vivantes ne peuvent être copiées par ce sort. Le prêtre peut dupliquer l'équivalent de 27 litres de matière par niveau d'expérience. La matière à dupliquer doit être équivalente au plus à 27 litres (27 dm <sup>3</sup> = 30 cm x 30 cm x 30 cm). Un prêtre du 9ème niveau peut par exemple créer jusqu'à 243 l de matière animale ou végétale. S'il utilise une miche de pain faisant 27 dm <sup>3</sup> , il peut produire 9 miches identiques ; s'il utilise un seau de pommes totalisant 27 l, il peut créer 9 seaux du même genre. L'élément matériel est le symbole sacré du prêtre.
5	Cage dimensionnel	Dimensional translocation	Ce sort permet d'empêcher les créatures magiques ou natives des autres plans (ainsi que les morts-vivants) d'exister dans plusieurs dimensions à la fois. La cible peut être entièrement rejetée dans sa dimension d'outreplan, auquel cas elle disparaît du monde physique, mais il est également possible de la faire apparaître pleinement dans le Plan Primaire en coupant le lien qui la rattache à l'autre dimension. Si le niveau du prêtre est supérieur aux DV de la cible, cette dernière n'a pas droit à un jet de sauvegarde. Dans le cas contraire, si elle réussit un jet de sauvegarde contre les sorts, la cage dimensionnelle ne se referme pas sur elle (le sort reste sans effet). Notez bien que la résistance à la magie de la créature peut également la protéger. Si le sort sert à bannir une créature d'outreplan, il lui interdit de revenir sur le Plan Primaire tant qu'il continue de faire effet. La créature peut toutefois agir comme bon lui semble, comme lancer des sorts ou utiliser des objets magiques en attendant le moment de revenir. À l'inverse, si le prêtre force l'entité à exister pleinement sur le Plan Primaire, un ou plusieurs des effets suivants peuvent s'appliquer, au gré du MD : La créature perd 1d6 points de CA tant que le sort fait effet. Si elle n'est normalement atteinte que par les armes magiques, celles qui ont 1 point de bonus de moins que nécessaire la touchent normalement (par exemple, une créature qui n'est habituellement touchée que par les armes au moins +2 devient également vulnérable aux armes +1). Elle meurt de manière permanente si elle tombe à 0 point de vie. Elle perd 1d6 pouvoirs assimilables à des sorts (par exemple, le fait de pouvoir appeler des alliés à l'aide de portails, à moins que ces facultés ne soient simplement amoindries. Elle perd la faculté d'absorber les niveaux d'énergie (seulement s'il s'agit d'un mort-vivant). Ce sort n'empêche pas de se déplacer de manière extradimensionnelle sans quitter le Plan Primaire (par exemple, à l'aide de clignotement, porte dimensionnelle ou encore téléportation). Par contre, il interdit à la cible de se mouvoir par le biais de sorts tels que changement de plan ou forme éthérée.
5	Chemin dégagé / Chemin encombré ®	Clear path	Ce sort déblaie les herbes, les pierres et les autres débris sur un chemin large de 3 mètres et s'étendant à 3 mètres devant le prêtre. Ce dernier peut créer un chemin continu pendant la durée du sort, nettoyant un carré de 3 mètres sur 3 devant lui tant qu'il continue à avancer. Le sort affecte les jungles, les forêts, les sols pierreux et la neige. Il en résulte que le coût de déplacement du terrain nettoyé est réduit de moitié. Cela est reflété par jet réduction de la pénalité s'appliquant au déplacement en terrain accidenté (voir Table 74 du Guide du Maître pour les coûts de déplacement des terrains). Si chemin dégagé est par exemple utilisé dans une jungle dense, le coût de déplacement est réduit de 8 à 4. En aucun cas, chemin dégagé ne peut réduire le coût en dessous de 1. Ce sort n'a pas d'effet sur les rivières, les lacs ou les autres cours d'eau, pas plus qu'il n'affecte les sables mouvants, la lave ou les autres obstacles naturels similaires. Il n'a pas non plus d'effet sur les terrains créés magiquement ou sur les obstacles d'origine humaine. Un prêtre utilisant chemin dégagé peut être pisté facilement. La compétence pistage n'est pas requise. Les éléments matériels sont une lame de couteau et une branche de genêt. L'inverse, chemin encombré, provoque l'agglutination d'herbes, de petites pierres et de débris similaires sur un chemin de 3 mètres de large, s'étendant à 3 mètres derrière le prêtre. Cela dissimule un chemin, rendant le pistage plus difficile. Le prêtre peut créer un chemin continu pendant la durée du sort. Les chances de pister avec succès sur un chemin encombré sont réduites de 50 %. Les éléments matériels sont une poignée de petits cailloux et une poignée d'herbes.
5	Conséquence	Consequence	Ce sort permet au prêtre de déterminer la manière dont s'insère un événement récent dans le "grand schéma". En lançant ce sort, il peut déterminer si la séquence ou la situation qui ont donné naissance à un événement spécifique, sont terminées ou se poursuivent, si cet événement a une importance ou non dans le grand schéma et s'il continuera ou non à avoir des répercussions sur les participants. En utilisant sa connaissance des circonstances, le MD communique ces faits au joueur du prêtre. Ce "message arcanique" est normalement sincère et facile à comprendre, mais dans le cas de circonstances hautement complexes, le message peut être cryptique. Dans tous les cas, il

			<p>dira toujours la vérité. Considérez par exemple qu'un prêtre et son groupe mènent une quête sacrée pour retrouver un objet de pouvoir. Sur le chemin de l'endroit où se trouve l'objet, le groupe tombe dans une embuscade tendue par des créatures maléfiques des Plans Intérieurs, mais arrive à les défaire. Pensant que ces créatures pourraient être des gardes éloignés protégeant l'objet de leur intérêt, le prêtre lance conséquence, espérant obtenir un indice. Le MD sait que ces créatures n'ont rien à voir avec la quête ; la rencontre n'était qu'une coïncidence. Cependant, les monstres survivants reviendront vite avec des renforts pour venger leurs morts. De ce fait, le MD dit au joueur du prêtre : "Ils n'ont aucune place dans votre but, mais ils peuvent toujours vous causer d'autres ennuis". L'incantation de ce sort déteint sur les lancements subséquents du même sort au cours d'une période de 24 heures. Une seconde tentative au cours de cette période donnera toujours le même message que le premier, sans tenir compte de la véritable situation. Si un second prêtre lance ce sort moins de 24 heures après le premier lancement, il reçoit une lecture précise. Les éléments matériels sont trois pièces ou dés spéciaux en platine (valant au total au moins 1.000 po). Les pièces ou les dés ne sont pas consommés par l'incantation.</p>
5	Hôte	Meld	<p>Ce sort choral n'exige qu'un prêtre pour être lancé, mais il doit l'être obligatoirement sur un autre prêtre de la même foi. Le bénéficiaire de ce sort doit s'y abandonner volontairement. Il devient un hôte pour le prêtre. Si le bénéficiaire ne perd pas sa propre personnalité ou sa capacité à agir, l'hôte peut être dominé par le prêtre à n'importe quel moment. La plupart du temps cette domination est complète. Pendant la durée du sort, le prêtre est essentiellement détaché de son propre corps. Il ne peut ni bouger ni agir de son propre fait. Son esprit est connecté à celui de l'hôte. Il voit, entend, sent, goûte et perçoit tout comme son hôte. Il peut communiquer télépathiquement avec lui. Une fois l'incantation achevée, il n'y a pas de limite à son fonctionnement. Mais, le prêtre et l'hôte doivent rester sur le même plan. Comme le sort s'appuie sur la communication télépathique, des fines feuilles de plomb bloqueront efficacement la connexion. Le prêtre peut dominer l'hôte quand il le désire. Quand cela arrive, l'esprit de l'hôte est mis à l'écart et la personnalité du prêtre domine. Sa personnalité, ses souvenirs, ses compétences et ses sorts sont temporairement remplacés par ceux du prêtre. Pendant qu'il occupe l'hôte, le prêtre peut lancer n'importe quel sort qu'il a lui-même mémorisé pourvu qu'il dispose des éléments nécessaires sous la main. Ces sorts fonctionnent exactement comme si le prêtre les avait lancés de son propre corps. Le prêtre peut rendre le contrôle à son hôte à n'importe quel moment, restaurant les capacités et la personnalité du personnage sans dommage. Ce sort n'est pas sans limitation ni risque. La domination doit être volontaire. Si l'hôte résiste au lanceur de ce sort, ce dernier échoue automatiquement. Une fois le sort effectif, l'hôte peut tenter de résister à la domination. Il a alors droit à un jet de sauvegarde. S'il le réussit, le sort cesse immédiatement. Dès que l'hôte subit des dégâts, le prêtre doit faire un jet de sauvegarde contre la mort pour maintenir le sort. Si le jet est raté, une vague de douleur est transmise au prêtre, provoquant 1d6 points de dégâts et l'annulation du sort. Si l'hôte devait mourir, le prêtre doit faire un test de choc métabolique avec le risque de subir une mort instantanée. L'élément matériel est un calice valant au moins 1.000 po. Ce calice doit être donné en offrande à l'hôte (qui ne le redonnera pas au prêtre pour n'importe quelle raison).</p>
5	Juste courroux des fidèles	Righteous Wrath of the Faithful	<p>Quand le prêtre lance ce sort, il insuffle à ses alliés une rage d'origine divine qui améliore grandement leurs facultés martiales. Tous ceux qui combattent dans son camp sont affectés comme s'ils avaient reçu un sort d'aide, ce qui signifie qu'ils bénéficient de 1d8 points de vie supplémentaires et d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde. Ceux qui partagent la religion du prêtre (avoir le même alignement ne suffit pas) sont transportés par cette rage. Ils gagnent 1 attaque supplémentaire chaque round et leurs jets d'attaque et de sauvegarde s'accompagnent d'un bonus de +2. Ils bénéficient également des 1d8 points de vie additionnels, ces derniers leur permettant même de dépasser leur maximum normal (voir le sort aide, page 258 du Manuel des joueurs). Enfin, ils deviennent plus difficiles à charmer et à immobiliser, ce qui se traduit par un bonus de +3 au jet de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit. Lorsque le sort cesse de faire effet, tous les points de vie supplémentaires restants (s'il y a lieu) sont immédiatement perdus. Les personnages qui se sont laissés porter par la rage divine se sentent extrêmement fatigués et doivent se reposer durant 1 tour entier avant de pouvoir produire le moindre effort. S'ils sont obligés de se battre de nouveau avant d'avoir pu récupérer, on considère qu'ils sont épuisés (voir l'AIDE AUX JOUEURS : Combats &amp; Tactiques). L'unique composante matérielle de juste courroux des fidèles est le symbole sacré du prêtre.</p>
5	Manipulation extradimensionnelle	Extradimensional manipulation	<p>Ce sort permet au prêtre d'altérer les caractéristiques de certains espaces extradimensionnels comme ceux créés par corde enchantée et des sorts similaires ou ceux contenus dans des objets comme les sacs sans fond ou les trous portables. Manipulation extradimensionnelle peut augmenter ou réduire la taille d'un seul espace extradimensionnel. L'importance de cette augmentation ou diminution dépend du niveau du prêtre : Niveau Multiplicateur Jusqu'à 10 x2 11 à 16 x3 17 ou + x4 Cela signifie qu'un prêtre du dixième niveau peut doubler la capacité d'un sac sans fond ou la diminuer de moitié. Un prêtre du 15ème peut la tripler ou la réduire au tiers de la normale. Si la taille et la capacité d'un espace extradimensionnel sont diminuées, tout ce que contient cet espace excédant la capacité courante est expulsé (détermination</p>

			aléatoire). Ces objets sont expulsés de l'espace par la manière dont ils y sont rentrés, si le chemin est toujours ouvert. S'il est bloqué, comme dans le cas d'un sac sans fond fermé ou d'un trou portable replié, les objets en excédent sont expulsés dans le Plan Astral. Tous les objets se trouvant dans l'espace élargi subissent le même sort quand le sort cesse. Placer un espace extradimensionnel à l'intérieur d'un autre, comme un sac sans fond à l'intérieur d'un trou portable (voir Guide du Maître) est une dangereuse entreprise. Manipulation extradimensionnelle peut être lancé pour éviter ce danger. Quand ce sort est utilisé de cette manière, la taille de l'espace ne peut être affectée. Mais, quand cette variante est effective, l'espace extradimensionnel affecté peut être placé dans un autre espace du même genre (ou un autre espace extradimensionnel peut être placé dans l'espace affecté) sans conséquence néfaste. Si un espace se trouve à l'intérieur d'un autre quand le sort cesse, les conséquences habituelles s'ensuivent. Si l'espace à affecter est maintenu par un prêtre, comme dans le cas d'une corde enchantée, ce prêtre a droit à un jet de sauvegarde pour résister à la manipulation. Si l'espace est créé par un objet magique, aucun jet de sauvegarde n'est autorisé. L'élément matériel est une bande de tissu doré valant au moins 5 po qui doit être tordue en une bande de Möbius. La bande est consommée au cours de l'incantation.
5	Marche aisée	Easy march	Ce sort permet à un certain nombre de créatures égal au nombre de niveaux du prêtre d'avancer à marche forcée pendant un nombre de jours égal au niveau du prêtre. Les créatures affectées par marche aisée peuvent se déplacer deux fois et demi plus rapidement que leur vitesse de déplacement sans risque de fatigue ; ainsi, elles ne sont pas obligées de faire un test de Constitution à la fin de la journée. Toutes les créatures affectées par ce sort subissent une pénalité de -1 à leurs jets d'attaque pendant la durée du sort ; cet ajustement n'est pas cumulatif (c'est-à-dire qu'un groupe voyageant une deuxième journée à marche forcée ne subit qu'une pénalité de -1). L'ajustement ne peut être annulé par le repos. Marche aisée n'a pas d'effet sur les ajustements au déplacement dus au terrain, à la fatigue, au temps ou à d'autres facteurs normaux. (Référez-vous au chapitre 14 du Manuel des Joueurs pour plus de détails sur la marche forcée). L'élément matériel est un morceau de cuir à chaussure.
5	Nuage de purification	Cloud of purification	Ce sort crée un nuage agité de vapeurs magiques qui se déplace selon la direction du vent dominant au rythme de 6 mètres par round. Un vent fort (supérieur à 25 kilomètres/heure) le disperse en 4 rounds, et un grand vent (45 km/h ou plus) empêche l'utilisation de ce sort. Une végétation épaisse disperse le nuage en 2 rounds. Le nuage de purification transforme les déchets, les détritux et la vermine (souris, rats, asticots, etc.) en une quantité égale d'eau. Un amas d'asticots attrapé par le nuage, par exemple, fondrait, devenant des petites gouttes d'eau pure. Si le sort est lancé sur une masse d'eau, le nuage se fond dans un volume d'eau égal à sa propre taille, transformant tout déchet, microbe, petit poisson et autre impurété en eau pure. Les vapeurs du nuage sont plus lourdes que l'air. Elles flottent donc très près du sol (et plongent même dans les trous). Ce sort est ainsi parfait pour nettoyer un égout ou un puits. Il n'affecte en aucune manière les créatures magiques ou les créatures plus grandes qu'un rat normal.
5	Ordres chaotiques	Chaotic commands	Ordres chaotiques rend une créature immunisée aux ordres magiques. Moquerie, oubli, suggestion, domination, quête, clone, asile, injonction, discours captivant, croisade, pacte et les autres sorts qui permettent de donner un ordre verbal direct à un seul individu échouent immédiatement. De plus, quiconque lançant un de ces sorts sur la créature protégée par ordres chaotiques doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Un échec signifie que le prêtre doit obéir à sa propre magie, subissant un contrecoup des effets du sort. L'élément matériel est un morceau de peau d'anguille.
5	Poche extradimensionnelle	Extradimensional pocket	Ce sort permet au prêtre de créer un espace extradimensionnel ou une poche semblable à celle d'un sac sans fond. Le sort doit être lancé sur un récipient comme un sac ou un sac à dos. Une fois sous l'influence du sort, le récipient s'ouvre sur un espace extradimensionnel, étant plus grand à l'intérieur que ses dimensions extérieures. Le récipient pèse toujours un poids précis, sans tenir compte de ce qui est mis à l'intérieur. Ce poids et la capacité de l'espace extradimensionnel dépendent du niveau du prêtre : Niveau Poids apparent Cap. en poids Cap. en volume 9-13 8 kg 125 kg 1 m <sup>3</sup> 14-16 12 kg 250 kg 2 m <sup>3</sup> 17-19 18 kg 325 kg 3 m <sup>3</sup> 20 et + 30 kg 500 kg 4 m <sup>3</sup> Si le récipient est surchargé ou s'il est percé par un objet aiguisé, il se rompt immédiatement, son contenu se perdant dans le Plan Astral. Tout objet se trouvant dans le sac au moment où le sort s'arrête est également perdu dans le Plan Astral. Les éléments matériels, en plus du récipient, sont 200 po de poudre de diamant et une feuille de platine valant 500 po. La feuille de platine doit porter le dessin de la bouteille de Klein (un dessin paradoxal avec une seule surface - l'équivalent tridimensionnel de la bande de Möbius). La poussière de diamant est consommée pendant l'incantation, mais pas la feuille de platine.
5	Production de glace	Produce ice	Ce sort génère un grand froid dans la zone d'effet, ce qui a pour résultat de transformer en glace toute l'eau présente (qu'elle soit à l'état liquide ou de condensation). S'il n'y a pas d'eau à proximité et si le taux d'humidité est trop faible, le MD peut décider que le sort reste sans effet. Le prêtre peut affecter un cube de 30 cm d'arête par niveau, soit, par exemple, une zone de 3,60 m de côté au 12 <sup>e</sup> niveau (il ne peut

			<p>toutefois dépasser un maximum de 7,50 m d'arête, atteint au 25e niveau). Le sort peut avoir plusieurs conséquences. Pour commencer, les créatures prises dans la zone d'effet subissent 2d4 points de dégâts, plus 1 point par niveau du prêtre (donc, 2d4+12 pour le personnage de l'exemple précédent), un jet de sauvegarde réussi contre les sorts réduisant ce total de moitié. Tous les feux se trouvant dans la zone d'effet sont fortement atténués et ont 50% de chances de s'éteindre. Les créatures entrant dans la zone d'effet une fois que la glace a été créée ne subissent pas le moindre dégât, bien que l'air ambiant reste froid et sec. Par contre, la glace rend toutes les surfaces glissantes. Quiconque entre dans la zone affectée (ou en sort) doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas tomber par terre. La glace perdue au moins 2 rounds par niveau du prêtre, suite à quoi elle se met à fondre en fonction des conditions atmosphériques. Lancé sur une étendue d'eau suffisamment importante, le sort crée un iceberg ayant les dimensions indiquées. Une créature aquatique (ou un nageur) peut se retrouver prise dans la glace et emprisonnée jusqu'à ce que celle-ci fonde. La plupart des êtres devant respirer à l'air libre ont de fortes chances de périr asphyxiés, mais certains amphibiens ou poissons peuvent éventuellement survivre (au gré du MD). La composante matérielle de production de glace est une écaille de dragon blanc.</p>
5	Vieillessement d'objet / Rajeunissement d'objet	Age object	<p>Avec ce sort, le prêtre peut faire vieillir dramatiquement une certaine quantité de matière non vivante et non magique. Le vieillissement peut atteindre 20 ans/niveau du prêtre. La table suivante donne les résultats typiques pour un vieillissement de 100 ans sur divers objets, dans l'ordre croissant de sévérité : Objet Résultat du vieillissement  Diamant aucun Argent se ternit  Maçonnerie se fissure et s'affaisse  Fer rouille et se corrode  Parchemin se fendille et devient cassant  Bois pourrit, s'effrite, devient de la sciure  Le prêtre contrôle l'étendue du vieillissement ; ainsi, il pourrait faire vieillir un livre de manière à ce que ses pages deviennent jaunes et cassantes, mais arrêter avant qu'il ne tombe en poussière. En règle générale, chaque tranche de 100 années de vieillissement provoque une réaction sévère croissante. Ainsi, après 200 ans, les parchemins deviendront à peine plus que de la poussière, tandis que le fer commencera à s'effriter au toucher. De nombreux objets (en particulier les gemmes) montrent peu de réaction au vieillissement. Le MD doit décider tous les effets. Les éléments matériels sont une flasque d'eau de mer et un morceau de charbon. L'inverse de ce sort, rajeunissement d'objet, fait revenir à son état original un objet ravagé par les effets du temps ; ainsi du fer rouillé redevient solide et étincelant une maçonnerie écroulée se raffermie, et le bois pourri redevient solide. Le vieillissement d'une matière peut être réduit de 20 ans par niveau du prêtre. Les éléments matériels pour rajeunissement sont un morceau de coquille d'œuf et un cheveu de la tête d'un enfant humain ou humanoïde.</p>
5	Vigilance indéfectible de la sentinelle sacrée	Unceasing vigilance of the holy sentinel	<p>Ce sort augmente la capacité du prêtre à garder une personne, un lieu ou un objet. Les effets du sort doivent être centrés sur une zone spécifique car elle crée une frontière sphérique invisible de 3 mètres maximum de diamètre. Ce sort n'est pas mobile ; il ne peut se déplacer avec une créature vivante. Pendant qu'il est à l'intérieur de la zone d'effet de ce sort, le prêtre (et seulement le prêtre) obtient plusieurs capacités spéciales : Son sens visuel est magiquement augmenté. Il peut voir à travers les ténèbres normales ainsi que les créatures et les objets invisibles. Il ne peut pas voir à travers les objets solides et la portée de sa vision magique est limitée à 18 mètres. Le prêtre n'a pas besoin de nourriture, d'eau ou de repos. Il ne ressent pas la fatigue et régénère 1 point de vie par heure passée dans le cercle. Mais, il ne se repose pas réellement et de ce fait ne peut regagner des sorts tant qu'il ne dort pas. Il est totalement immunisé aux effets de la peur naturelle ou magique, aussi bien qu'aux sorts de sommeil et de charme. Si le prêtre quitte le cercle, le sort est rompu. Quand le sort cesse, le prêtre doit se reposer pendant 1 tour par heure (ou fraction d'heure) passée dans le cercle. Si le prêtre est obligé d'agir (en étant attaqué par exemple), il peut se déplacer à la moitié de sa vitesse de déplacement normale, subit une pénalité de 2 à sa CA et perd tous ses bonus de combat dus à la Dextérité. Pour lancer ce sort, le prêtre doit tracer un cercle de sigles et de runes de 3 mètres de diamètre en utilisant une encre spéciale contenant la poudre d'un saphir écrasé (valant au moins 1.000 po) et une goutte d'eau bénite. Cette opération prend 1 tour.</p>
6	A demain	Skip day	<p>Quand ce sort est lancé, toutes les personnes et les créatures intelligentes à moins de 3 mètres du prêtre sont instantanément transportées de 24 heures dans le futur. Les créatures à l'extérieur de la zone d'effet croiront que les personnages affectés ont disparu. Des créatures non volontaires peuvent tenter un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister aux effets d'à demain. Aucun temps ne s'est écoulé pour les personnages affectés ; ils sont dans l'état exact où ils se trouvaient avant que le sort ne soit lancé. Ils sont fatigués, n'ont pas récupéré de point de vie et disposent des mêmes sorts. Les magiciens doivent attendre que le temps passe réellement pour pouvoir mémoriser leurs sorts. Les créatures affectées demeurent à l'endroit où elles se trouvaient avant qu'à demain ne fut lancé. Leur environnement immédiat a vraisemblablement changé ; les feux se sont par exemple éteints, les ennemis qui les attaquaient sont partis, et le temps a changé pour le meilleur ou pour le pire. Bien qu'à demain soit un substitut au sort téléportation dans une situation dangereuse, il n'est pas sans risque ; les personnages pourraient réapparaître dans une situation plus menaçante que celle qu'ils ont laissée (un feu de forêt a pu par exemple s'allumer ou une meute de loups affamés est peut être arrivée).</p>

6	Aura entropique	Entropy Shield	<p>Cette protection extrêmement puissante génère un maelstrôm chaotique d'énergie et de semi-matière, capable de bloquer ou de détourner la majeure partie des attaques. Il s'étend sur 60 cm environ dans toutes les directions autour du personnage. Le champ d'énergie déforme tellement l'espace que les attaques délivrées au corps à corps ont 50 % de chances de manquer le prêtre (et, même si le jet de dés détermine qu'il peut être touché, il bénéficie d'un bonus de -2 à la CA). Les projectiles non magiques sont automatiquement détournés, tandis que ceux qui sont d'origine magique (production de f amure, projectile magique ou fêche acide de Melf par exemple) sont déviés dans 50% des cas, de même que les rochers lancés par les géants et les projectiles propulsés par une machine de guerre. Contre les sorts ou effets produisant de l'énergie, du gaz ou toute autre forme d'attaque physique (boule de feu, éclair, nuage de mort et autres sorts similaires), aura entropique confère également une protection de 50% (dans ce cas, l'attaque n'affecte pas le prêtre). Même si le personnage risque d'être atteint, il bénéficie d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. Ceci n'empêche en rien le sort de faire effet; même si le prêtre n'est pas affecté par une boule de feu, cette dernière explose normalement et inflige des dégâts à toutes les autres créatures prises dans la zone d'effet. Les effets magiques qui ne créent pas d'énergie ne sont pas bloqués par aura entropique, ce qui signifie que les attaques mentales affectent normalement le personnage, de même que les effets tels que métamorphose, pétrification ou encore rayon débilisant, par exemple. Et ce n'est pas tout. Aura entropique a également le pouvoir de repousser les créatures et animaux (normaux ou géants) d'alignement loyal. Toute créature concernée tentant d'attaquer le prêtre au corps à corps doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts au terme du round. Si elle le rate, elle est obligée de reculer et ne peut attaquer le personnage tant que le sort fait effet (ce qui ne l'empêche pas de s'en prendre aux compagnons du prêtre, bien entendu). La composante de Aura entropique est une pierre précieuse d'une valeur minimale de 100 po, ayant au préalable été exposée à l'énergie chaotique des Limbes.</p>
6	Courroux spirituel	Spiritual wrath	<p>Ce puissant sort choral est rarement invoqué car il exige l'effort concerté d'au moins six prêtres de haut niveau. L'effort d'incantation affaiblit sérieusement les prêtres, décourageant les utilisations banales de ce sort. Pour lancer ce sort, six prêtres ou plus doivent être dans un rayon de 4,5 mètres. Chaque prêtre doit lancer courroux spirituel en même temps. Avant de commencer le sort, les prêtres doivent décider la zone d'effet. Le sort inflige 10d6 points de dégâts plus 1d6 par prêtre le lançant. (Les dégâts minimaux sont donc de 16d6). Les créatures dans la zone d'effet ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour réduire les dégâts de moitié. Ce sort frappe comme une grande onde de choc qui descend du ciel. De petits objets doivent faire un jet de sauvegarde contre les chocs violents. Les structures subissent des dégâts comme si elles étaient touchées par des catapultes lourdes (2d12). La force de ce sort soulève souvent un grand nuage de poussière obscurcissant la zone pendant 1d4 + 1 round. La zone d'effet du sort est déterminée par le nombre de prêtres. Chaque prêtre contribue pour 3 mètres au rayon du sort. Six prêtres pourraient créer un sort avec un rayon de 18 mètres. Douze prêtres peuvent au maximum coopérer au lancement de ce sort (22d6 de points de dégâts au maximum et un rayon de 36 mètres pour la zone d'effet). Ce qui donne selon l'échelle de terrain BATTLESYSTEMTM un cercle de 8". Le sort est difficile à lancer, puisant tellement dans la résistance physique des prêtres qu'ils subissent 3d10 points de dégâts pour cet effort. Il n'y pas de jet de sauvegarde pour éviter ces dégâts.</p>
6	Injonction suprême	Command Monster	<p>Cet enchantement permet au prêtre de proférer une injonction à l'adresse de n'importe quelle créature se trouvant à portée. Le sort traduit automatiquement l'ordre donné dans une langue nue la cible comprend. Cette dernière doit avoir une Intelligence au moins égale à 1 pour pouvoir être affectée, les créatures dénuées d'intelligence (Int 0) étant en effet incapables de comprendre la moindre instruction, quelle que soit la manière dont elle est formulée. Les seules créatures ayant droit à un jet de sauvegarde contre les sorts sont celles qui ont au moins 15 en Intelligence ou dont le nombre de DV est supérieur ou égal au niveau du prêtre. Comme le sort dont il est issu, injonction suprême oblige la créature à obéir de son mieux à l'ordre (de 1 mot ou mot composé) qu'elle vient de recevoir. L'instruction doit être sans équivoque. La créature obéit pendant 1 round tous les 2 niveaux du prêtre (6 rounds au 12e niveau, 7 au 14e, etc.). Si l'action qu'elle doit accomplir la place en situation de danger mortel, elle a droit à un jet de sauvegarde pour tenter de se libérer de l'emprise du sort (même si son Intelligence ou ses DV lui interdisaient initialement d'effectuer un jet de sauvegarde). Autrement dit, si l'on ordonne de sauter à un monstre se trouvant au bord d'une falaise, il a la possibilité de se rebeller. Une créature recevant pour instruction de dormir ou de mourir perd connaissance jusqu'à ce que le sort s'achève. Les morts-vivants sont immunisés contre cet enchantement.</p>
6	Le grand cercle / Le Cercle noir ®	Great circle	<p>Le grand cercle est un puissant sort choral qui peut uniquement être utilisé par quatre prêtres ou plus. En raison de la nature de ce sort et de son temps d'incantation, il est souvent utilisé pour nettoyer des terrains afin de les préparer à la construction d'un temple ou d'un sanctuaire. Quand ils lancent le grand cercle, les prêtres se tiennent dans un cercle d'un diamètre inférieur ou égal à six mètres. Chacun est tourné vers l'intérieur ; quand l'incantation est terminée, chaque prêtre se tourne vers l'extérieur, dirigeant l'énergie du sort. A la fin de l'incantation, le sort prend la forme d'un halo radiant de lumière dorée à 6 mètres au-dessus du sol. Ce halo s'étend rapidement en une onde scintillante. Elle</p>

			<p>peut passer à travers les objets, de petits arcs du halo disparaissant momentanément et réapparaissant de l'autre côté. En se déplaçant, le halo génère un bourdonnement très aigu, connaissant des variations très semblables à celles d'un cœur. Le halo se déplace lentement au début, puis prend de la vitesse atteignant sa portée maximale au bout d'un round. Le rayon du halo doré dépend du nombre de prêtres ayant lancé le sort. Chaque prêtre contribue pour 18 mètres. Ainsi, quatre prêtres pourraient générer un halo qui s'étend sur 72 mètres dans toutes les directions à partir du cercle qu'ils forment. Théoriquement il n'y a pas de limite au nombre de prêtres pouvant participer à ce sort, mais l'obligation qu'ils ont d'être dans un cercle de 6 mètres de diamètre fixe une limite pratique de 20 prêtres. Le halo est de l'énergie pure puisée dans le Plan Positif. Il est dangereux pour les morts-vivants et les créatures maléfiques se trouvant dans la zone d'effet. Les morts-vivants ayant 8 dés de vie ou moins sont instantanément détruits et n'ont pas droit à un jet de sauvegarde pour éviter les effets. Les morts-vivants plus puissants subissent 1d8 points de dégâts par prêtre. Un jet de sauvegarde réussi contre la mort magique réduit ses dégâts de moitié. Les créatures d'alignement mauvais subissent 1d6 points de dégâts par prêtre (un jet de sauvegarde est autorisé pour diminuer les dégâts de moitié). L'inverse de ce sort, le cercle noir, crée un cercle d'énergie maléfique brillante. Les paladins et les prêtres d'alignement bon subissent 1d10 points de dégâts par prêtre dans le cercle. Toutes les autres créatures ont droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique pour réduire les dégâts de moitié.</p>
6	Miroir physique	Physical mirror	<p>Ce sort provoque une pliure localisée de l'espace. L'espace plié prend la forme d'un disque invisible de 6 mètres de diamètre maximum. Tout projectile ou sort rencontrant le disque voit sa direction instantanément inversée. Les facteurs de mêlée comme la vitesse, la portée, et les dégâts ne sont pas affectés ; la direction de l'objet ou de la force est simplement déviée de 180°. Le lanceur du sort ou du projectile se retrouve être la cible de sa propre attaque. Le miroir physique n'opère que dans une direction, c'est à dire qu'une seule de ses faces réfléchit les attaques. Le lanceur du miroir peut diriger normalement des attaques de sort et de projectile à travers l'espace occupé par le miroir. Dans le cas d'attaques physiques, l'attaquant doit faire un jet pour se toucher lui-même (sans les bénéfices de classe d'armure dus à la Dextérité ou à un bouclier). Les sorts renvoyés exigent de leur lanceur qu'il fasse un jet de sauvegarde contre son propre sort. Dans les deux cas, la portée est importante. Si le double de la distance entre l'instigateur de l'attaque et le miroir est supérieur à la portée de l'attaque, l'attaquant est en sécurité ; l'attaque a une portée insuffisante pour aller de l'attaquant au miroir et revenir. Quand le prêtre lance ce sort, il doit spécifier la localisation et l'orientation du disque du miroir physique. Une fois créé, ce dernier ne peut être déplacé. Si deux miroirs physiques se touchent ou se coupent, ils se détruisent mutuellement et s'évanouissent. Les "ondes" résultantes dans le continuum espace-temps sont extrêmement destructrices et infligent 3d10 points de dégâts à toute créature se trouvant à moins de 35 mètres (un jet de sauvegarde est autorisé pour réduire les dégâts de moitié). Cela comprend toujours les lanceurs des sorts miroirs physiques. L'élément matériel est un minuscule miroir de platine poli, valant au moins 500 po.</p>
6	Monture monstrueuse	Monster mount	<p>Ce sort oblige une ou plusieurs créatures vivantes à servir de monture au prêtre et à ses compagnons. Le sort affecte jusqu'à 10 dés de vie ou niveaux de créatures ayant une Intelligence de 4 ou plus. Les créatures utilisées comme montures doivent être d'une taille appropriée pour porter au moins un cavalier ; des créatures plus petites peuvent être utilisées comme animaux de bât. Chaque monture potentielle a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Celles qui échouent deviennent dociles et obéissantes, permettant aux cavaliers de les monter, et elles se déplacent à la vitesse et dans la direction indiquée par le prêtre. Pour maintenir l'enchantement, le prêtre doit rester à moins de 10 mètres de l'une des créatures affectées, et chacune de celles-ci doit rester à moins de 10 mètres d'une autre. Les créatures affectées ne feront rien d'autre pour le prêtre que porter des cavaliers et l'équipement ; elles ne combattront pas (bien qu'elles puissent le faire pour se défendre), pas plus qu'elles ne se mettront en danger d'elles-mêmes. Tout acte trop hostile de la part du prêtre ou d'un cavalier contre n'importe quelle monture, rompt l'enchantement pour toutes les montures.* Quand l'enchantement cesse ou est rompu, les créatures ne font rien pendant un round, puis se comportent selon leur instinct naturel.</p>
6	Orbe desséchante de Sol	Sol's searing orb	<p>Ce sort doit être lancé sur une topaze. Quand l'incantation est terminée, la pierre brille d'une lumière intérieure. La gemme doit être immédiatement lancée sur un adversaire, car elle devient rapidement trop chaude pour être tenue. (Les deux lancements interviennent dans le même round). Il n'est pas possible pour le prêtre de donner la pierre à un autre personnage pour que celui-ci la lance. La pierre peut être jetée à 30 mètres. Le prêtre doit lancer normalement pour toucher ; il obtient un bonus de +3 à son jet d'attaque et ne subit aucune pénalité pour non compétence dans cette arme. De plus, la gemme est considérée comme une arme +3 pour savoir si la créature est touchée ou non (les créatures touchées uniquement par des armes magiques par exemple) Mais il n'y a pas de bonus aux dégâts. Quand elle touche, la gemme explose en un éclair brillant et desséchant qui provoque 6d6 points de dégâts de feu à la cible, l'aveuglant pendant 1d6 rounds. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le jet est réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas aveuglée. Les</p>

			<p>morts-vivants subissent 12d6 points de dégâts et sont aveuglés pendant 2d6 rounds (si cela est applicable) en cas d'échec à leur jet de sauvegarde. Ils subissent 6d6 points de dégâts et sont aveuglés pendant 1d6 rounds si le jet est réussi. Si la gemme manque sa cible, elle explose immédiatement, provoquant 3d6 points de dégâts (ou 6d6 contre les morts-vivants) à toutes les créatures dans un rayon de 90 cm. Elle les aveugle pendant 1d3 rounds (1d6 rounds pour les morts-vivants). Toutes les victimes ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, un succès indiquant une réduction de moitié des dégâts et pas de cécité. Le MD devrait utiliser les règles des projectiles similaires aux grenades dans le Guide du Maître pour déterminer l'impact de la pierre. L'élément matériel est une topaze valant au moins 500po.</p>
6	Réclusion	Seclusion	<p>A demain (Invocation/Evocation) (Recueil de Magie) Sphère : Temps portée : 0 Eléments : V, S Durée : instantanée Temps d'incantation : 1 round Zone d'effet : rayon de 3 m Jet de sauvegarde : annule Quand ce sort est lancé, toutes les personnes et les créatures intelligentes à moins de 3 mètres du prêtre sont instantanément transportées de 24 heures dans le futur. Les créatures à l'extérieur de la zone d'effet croiront que les personnages affectés ont disparu. Des créatures non volontaires peuvent tenter un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister aux effets d'à demain. Aucun temps ne s'est écoulé pour les personnages affectés ; ils sont dans l'état exact où ils se trouvaient avant que le sort ne soit lancé. Ils sont fatigués, n'ont pas récupéré de point de vie et disposent des mêmes sorts. Les magiciens doivent attendre que le temps passe réellement pour pouvoir mémoriser leurs sorts. Les créatures affectées demeurent à l'endroit où elles se trouvaient avant qu'à demain ne fut lancé. Leur environnement immédiat a vraisemblablement changé ; les feux se sont par exemple éteints, les ennemis qui les attaquaient sont partis, et le temps a changé pour le meilleur ou pour le pire. Bien qu'à demain soit un substitut au sort téléportation dans une situation dangereuse, il n'est pas sans risque ; les personnages pourraient réapparaître dans une situation plus menaçante que celle qu'ils ont laissée (un feu de forêt a pu par exemple s'allumer ou une meute de loups affamés est peut être arrivée).</p> <p>Animation d'un Objet (Altération) (Manuel du Joueur) Sphère: Création, Conjuración Portée : 30 mètres Éléments: V, S Durée: 1 round/niveau Temps d'Incantation : 9 Zone d'Effet : 30 décimètres cubiques/niveau Jet de Sauvegarde: Aucun Ce sort permet au prêtre de conférer aux objets inanimés un semblant de vie. Ils attaquent alors quiconque leur est désigné. L'objet peut être fait de n'importe quel matériau non-magique. Notez que tenter d'animer un objet se trouvant en possession d'une personne fait bénéficier d'un jet de sauvegarde contre les Sorts. La vitesse de déplacement d'un objet dépend de son mode de locomotion et de son poids. Une grande table de bois serait assez lourde, mais ses pieds lui donneraient une bonne vitesse. Un tapis ramperait. Un pot roulerait. La vitesse d'objets rampants est d'environ 3 à 7 mètres par round, ceux d'objets roulants de 10 à 20 mètres par round, ceux marchant de 15 à 40 mètres par round. Ainsi, un grand piédestal de pierre cahoterait à 3 mètres par round, une statue de pierre avancerait de 15 mètres par round, une statue de bois à 25 mètres par round; un léger tabouret d'ivoire se déplacerait de 40 mètres par round, etc. La vitesse d'autres objets est laissée à la discrétion du MD. Les dégâts causés par l'attaque d'un objet dépend de sa nature. Les objets souples et mous ne peuvent que bloquer la vue, faire tomber, entraver, étouffer et déranger les mouvements d'une créature en général. Les objets durs et légers peuvent tomber sur une créature ou la frapper, infligeant 1d2 points de dégât ou la faisant tomber ou la gêner comme dans le cas d'objets mous. Les objets durs de poids moyens peuvent écraser une créature ou la frapper, lui infligeant 2d4 points de dégât, tandis que les objets durs et lourds peuvent infliger 3d4, 4d4 voire même 5d4 points de dégât. La fréquence d'attaque des objets animés dépend de leur mode de locomotion, de leurs "membres" disponibles et de leur genre d'attaque. La fréquence d'attaque peut varier entre 1 fois par cinq rounds à 1 fois par round. La Classe d'Armure de l'objet est essentiellement fonction de capacité et de déplacement. Les dégâts dépendent du type d'arme et du type de la cible. Une arme tranchante et acérée est efficace contre le tissu, le cuir, le bois et autres substances équivalentes. Les armes lourdes et contondantes sont utiles contre le bois, la pierre et le métal. Votre MD déterminera tous ces facteurs, ainsi que le nombre de points de dégât que peut encaisser un objet avant d'être détruit. Le prêtre peut animer 30 décimètres cubiques de matière par niveau d'expérience qu'il a. Ainsi, un prêtre de 14e niveau pourrait animer un ou plusieurs objets dont le volume solide ne dépasserait pas 420 décimètres cubiques: une grande statue, deux tapis, trois chaises ou une douzaine de cruches moyennes. Animaux (Conjuración d') (Conjuración) (Manuel du Joueur) Sphère: Conjuración Portée : 30 mètres Éléments: V, S Durée: 2 rounds/niveaux Temps d'incantation : 9 Zone d'Effet: Spéciale Jet de Sauvegarde aucun Ce sort permet au prêtre de créer magiquement un ou plusieurs animaux qui attaqueront ses adversaires. Le nombre de Dés de Vie total des animaux créés ne peut dépasser le double du niveau du prêtre si les créatures sont choisies aléatoirement, et ne peut dépasser son niveau si le prêtre désire un type particulier. En cas de détermination aléatoire, le MD est le seul juge et décidera du type d'animaux. Ainsi, un prêtre de 12e niveau pourrait créer deux mammifères ayant chacun 12 DV, ou quatre ayant 6 DV, ou six ayant 4 DV, etc. Comptez tout +1 ajouté aux Dés de Vie d'une créature comme un quart (1/4) de DV. Donc un animal ayant 4+3 DV est considéré comme ayant 4 et 3/4 Dés de Vie. Les animaux créés continuent d'exister pendant deux rounds par niveau du prêtre ou jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Ils obéissent aux ordres verbaux de leur créateur. Ils attaquent sans rechigner les adversaires indiqués par le prêtre, mais ils</p>

n'aiment pas être employé à d'autres tâches : ils deviennent plus difficiles à contrôler et il est tout à fait possible qu'ils refusent d'accomplir une action donnée, se libèrent du contrôle ou se tournent contre leur créateur dépendant des circonstances et de leur nature.

**Anti-dragon (Abjuration) (Recueil de Magie) Sphère : Vigilance Portée : 10 mètres/niveau Éléments : V, S, M Durée : 1d4 rounds +1 round/2 niveaux Temps d'incantation : 1 round Zone d'effet : cube de 1,5 m d'arête Jet de sauvegarde : annule Ce sort empêche n'importe quel dragon échouant à son jet de sauvegarde d'entrer dans la zone d'effet. Le sort affecte un cube dont l'arête est égale au niveau du prêtre multiplié par 1,5 mètres ; ainsi un prêtre du 16ème niveau pourrait affecter un cube de 24 mètres d'arête. Le dragon peut lancer des sorts, souffler ou utiliser des projectiles (si c'est possible) dans la zone d'effet. Les dragons à l'intérieur de la zone d'effet au moment du lancement du sort ne sont pas affectés. Si un dragon dans ce cas quitte la zone, il doit réussir un jet de sauvegarde pour pouvoir y réentrer. Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une écaille de dragon. L'efficacité du sort est grandement augmentée par l'incantation d'un sort de point focal.**

**Aura entropique (Abjuration) (Magie & Sortilèges) Sphère: Chaos Portée : 0 Composantes: V, S, M Durée: 1 round/niveau Temps d'incantation: 9 Zone d'effet: Le jeteur de sorts Jet de sauvegarde: Aucun Subtilité: +5 Renversement: Aucun Signature : Visuelle/tactile, modérée Effet critique: Aucun Cette protection extrêmement puissante génère un maelstrôm chaotique d'énergie et de semi-matière, capable de bloquer ou de détourner la majeure partie des attaques. Il s'étend sur 60 cm environ dans toutes les directions autour du personnage. Le champ d'énergie déforme tellement l'espace que les attaques délivrées au corps à corps ont 50 % de chances de manquer le prêtre (et, même si le jet de dés détermine qu'il peut être touché, il bénéficie d'un bonus de -2 à la CA). Les projectiles non magiques sont automatiquement détournés, tandis que ceux qui sont d'origine magique (production de f amure, projectile magique ou f èche acide de Melf par exemple) sont déviés dans 50% des cas, de même que les rochers lancés par les géants et les projectiles propulsés par une machine de guerre. Contre les sorts ou effets produisant de l'énergie, du gaz ou toute autre forme d'attaque physique (boule de feu, éclair, nuage de mort et autres sorts similaires), aura entropique confère également une protection de 50% (dans ce cas, l'attaque n'affecte pas le prêtre). Même si le personnage risque d'être atteint, il bénéficie d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. Ceci n'empêche en rien le sort de faire effet; même si le prêtre n'est pas affecté par une boule de feu, cette dernière explose normalement et inflige des dégâts à toutes les autres créatures prises dans la zone d'effet. Les effets magiques qui ne créent pas d'énergie ne sont pas bloqués par aura entropique, ce qui signifie que les attaques mentales affectent normalement le personnage, de même que les effets tels que métamorphose, pétrification ou encore rayon débilisant, par exemple. Et ce n'est pas tout. Aura entropique a également le pouvoir de repousser les créatures et animaux (normaux ou géants) d'alignement loyal. Toute créature concernée tentant d'attaquer le prêtre au corps à corps doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts au terme du round. Si elle le rate, elle est obligée de reculer et ne peut attaquer le personnage tant que le sort fait effet (ce qui ne l'empêche pas de s'en prendre aux compagnons du prêtre, bien entendu). La composante de Aura entropique est une pierre précieuse d'une valeur minimale de 100 po, ayant au préalable été exposée à l'énergie chaotique des Limbes.**

**Barrière Acérée (Création) (Manuel du Joueur) Sphère: Garde, Création Portée : 30 mètres Éléments: V, S Durée: 3 rounds/niveau Temps d'incantation : 9 Zone d'Effet: Spéciale Jet de Sauvegarde: Spécial Ce sort met en place un mur de lames tonnantes, tranchantes comme des rasoirs. Elles pivotent et tournent à grande vitesse autour d'un point central, créant une barrière immobile. Toute créature tentant de traverser celle-ci reçoit 8d8 points de dégât. Le plan de rotation des lames peut être horizontal, vertical ou entre les deux. La barrière peut emplir une zone carrée aussi petite que 2 mètres de côté jusqu'à une zone carrée de 20 mètres de côté. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet de la barrière lorsque celle-ci est invoquée (et seulement là) ont droit à un jet de sauvegarde contre les Sorts. Si le JS est réussi, le ou les créatures ne subissent aucun dégât, s'échappant par le chemin le plus court. La barrière a une existence de 3 rounds par niveau du prêtre.**

**Chêne Animé (Enchantement) (Manuel du Joueur) Sphère: Végétale Portée: Toucher Éléments: V, S, M Durée: 1 jour/niveau Temps d'incantation: 1 tour Zone d'Effet: 1 chêne Jet de Sauvegarde: Aucun L'invocation de ce sort sur un chêne en bonne santé, ou tout autre arbre si le MD le permet, le fait agir comme protecteur. Ce sort ne peut être jeté que sur un seul arbre à la fois. Tant qu'un Chêne Animé est en fonction, aucun autre ne peut être invoqué. L'arbre recevant le sort doit se trouver à moins de 3 mètres du domicile du prêtre, dans un lieu sacré pour ce dernier (jardins d'un temple particulier, etc.), ou à moins de 100 mètres d'une chose que le prêtre désire protéger ou faire garder. Le sort peut être jeté sur un arbre de petite, moyenne ou grande taille, selon le choix du prêtre et la disponibilité. Une phrase de déclenchement d'au maximum un mot par niveau du prêtre est alors placée sur ledit arbre : "Attaque toute personne s'approchant sans dire auparavant 'Par la lumière de Valdar'." Est une phrase de déclenchement de 13 mots, pouvant être utilisée par tout prêtre de 13e niveau ou plus. Un sort de Chêne Animé confère à l'arbre les pouvoirs d'un sylvanien de même taille (voir ci-bas), une CA de 0 et deux attaques par round. Taille de l'Arbre Hauteur Dés de Vie Dégâts par Attaque Petite 4 à 5 m 7 à 8 2d8 Moyenne 5 à 6 m 9 à 10 3d6 Grande 7 m+ 11 à 12 4d6 Un arbre enchanté par ce sort irradie une aura magique, si on cherche à en percevoir une, et l'arbre peut être ramené à son état normal par un sort de Dissipation de la**

Magie réussie ou si le prêtre ayant invoqué le Chêne Animé le désire. En cas de Dissipation de la Magie réussie, l'arbre s'enracine sur place. S'il est libéré par le prêtre, Il tente de retourner à sa place d'enracinement original avant de reprendre racine. Les dégâts infligés à l'arbre peuvent être "guéris" par un sort de Croissance Végétale qui restaure 3d4 points de vie, mais n'augmente ni la taille, ni les points de vie du chêne ou arbre choisi. L'élément matériel de ce sort est le symbole sacré du prêtre. Conjurateur d'Animaux III (Conjurateur) (Manuel du Joueur) Sphère: Animale, Conjurateur Portée: 100 mètres/niveau Éléments: V, S Durée: Spéciale Temps d'Incantation: 9 Zone d'Effet : Spéciale Jet de Sauvegarde: Aucun Ce sort est similaire au sort de 4e niveau, Conjurateur d'Animaux I, à ceci près qu'il appelle un maximum de quatre animaux possédant 16 DV chacun, ou huit animaux de 8 DV chacun, ou seize animaux de 4 DV ou moins. Seuls les animaux se trouvant à portée se présenteront. Le prêtre peut tenter trois fois de conjurer trois types d'animaux différents: il peut d'abord appeler des chiens sauvages et, s'il n'a aucun succès, des faucons par la suite. Si cet appel échoue, il peut essayer de conjurer des chevaux sauvages qui, peut-être répondront à l'appel. C'est le MD qui décide la probabilité qu'un animal se trouve à portée du sort. Ce sort permet de conjurer des animaux de taille normale ou géante. En aucun cas des animaux fantastiques/mythiques (dragons, gorgones, etc.) ne répondront à ce sort. Les animaux conjurés aident le prêtre dans la mesure de leurs moyens, restant avec le prêtre jusqu'à la fin d'un combat, qu'une mission spécifique soit accomplie, que le prêtre soit en sécurité, qu'il les renvoie, etc. Conjurateur du Climat (Conjurateur) (Manuel du Joueur) Sphère: Climat Portée: 0 Éléments: V, S Durée: Spéciale Temps d'Incantation: 1 tour Zone d'Effet: Spéciale Jet de Sauvegarde: Aucun 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" (Iégère 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. Conjurateur d'un Élémentaire de Feu / Renvoi d'un Élémentaire de Feu ® (Conjurateur) (Manuel du Joueur) Sphère: Élémentaire (Feu) Portée : 80 mètres Éléments: V, S Durée: 1 tour/niveau Temps d'incantation: 6 rounds Zone d'Effet : Spéciale Jet de Sauvegarde: Aucun Par ce sort, le prêtre ouvre un seuil vers le plan Élémentaire du Feu, et une créature élémentaire est attirée par le prêtre. Il y a 65 % de chances que ce soit un Élémentaire de Feu de 12 Dés de Vie, 20% d'attirer un Élémentaire de 16 DV, 9% d'obtenir deux à quatre Salamandres, 4% de conjurer un Efrit, et 2% de voir apparaître un immense Élémentaire de Feu de 21 à 24 DV. Le prêtre n'a pas à craindre que la créature conjurée se retourne contre lui, aussi il lui est inutile de se concentrer sur les actions de celle-ci. L'Élémentaire de Feu, ou toute autre créature conjurée, aide le prêtre par tous les moyens, y compris en attaquant ses adversaires. La créature conjurée ne reste sur le plan de son conjurateur que pendant un tour par niveau de celui-ci, ou jusqu'à que ce qu'elle soit détruite, renvoyée par une Dissipation de la Magie réussie, par l'inverse de ce sort (Renvoi d'un Élémentaire de Feu) ou magie similaire. Coquille Anti-Animaux (Abjuration) (Manuel du Joueur) Sphère: Animale, Protection Portée: 0 Éléments: V, S, M Durée: 1 tour/niveau Temps d'incantation: 1 round Zone d'Effet: Hémisphère de 7 mètres de diamètre Jet de Sauvegarde: Aucun Grâce à ce sort, le prêtre crée un champ de force hémisphérique ne pouvant être pénétré par aucune créature du règne animal (ni magique, ni extra planaire). Ainsi, un Esprit Follet, un Géant ou une Chimère se verraient-ils barrer le chemin, mais des morts-vivants ou des créatures conjurées pourraient passer outre la coquille, tout comme en serait capable des monstres tels que Serviteurs Aériens, Diablotins, Quasits, golems, Élémentaires, etc. La coquille fonctionne normalement contre les hybrides, comme les cambions, et se maintient pendant un tour par niveau du prêtre. Forcer cette barrière pour attaquer les créatures qu'elle retient l'éprouve au-delà de ses limites et finit par la faire tomber. L'élément matériel de ce sort requiert le symbole saint du prêtre et une poignée de poivre. Courroux spirituel (Invocation) (Recueil de Magie) Sphère : Combat Portée : 300 mètres Éléments : V, S Durée : instantanée Temps d'incantation : 1 tour Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : ½ Ce puissant sort choral est rarement invoqué car il exige l'effort concerté d'au moins six prêtres de haut niveau. L'effort d'incantation affaiblit sérieusement les prêtres, décourageant les utilisations banales de ce sort. Pour lancer ce sort, six prêtres ou plus doivent être dans un rayon de 4,5 mètres. Chaque prêtre doit lancer courroux spirituel en même

temps. Avant de commencer le sort, les prêtres doivent décider la zone d'effet. Le sort inflige 10d6 points de dégâts plus 1d6 par prêtre le lançant. (Les dégâts minimaux sont donc de 16d6). Les créatures dans la zone d'effet ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour réduire les dégâts de moitié. Ce sort frappe comme une grande onde de choc qui descend du ciel. De petits objets doivent faire un jet de sauvegarde contre les chocs violents. Les structures subissent des dégâts comme si elles étaient touchées par des catapultes lourdes (2d12). La force de ce sort soulève souvent un grand nuage de poussière obscurcissant la zone pendant 1d4 + 1 round. La zone d'effet du sort est déterminée par le nombre de prêtres. Chaque prêtre contribue pour 3 mètres au rayon du sort. Six prêtres pourraient créer un sort avec un rayon de 18 mètres. Douze prêtres peuvent au maximum coopérer au lancement de ce sort (22d6 de points de dégâts au maximum et un rayon de 36 mètres pour la zone d'effet). Ce qui donne selon l'échelle de terrain BATTLESYSTEMTM un cercle de 8". Le sort est difficile à lancer, puisant tellement dans la résistance physique des prêtres qu'ils subissent 3d10 points de dégâts pour cet effort. Il n'y pas de jet de sauvegarde pour éviter ces dégâts. Esprits groupés (Divination, Enchantement/Charme) (Recueil de Magie) Sphère : Pensée Portée : 0

Éléments : V, S Durée : 1tour + 1round/niveau Temps d'incantation : 1 round Zone d'effet : cercle de 9 m de diamètre Jet de sauvegarde : aucun Ce sort est une version plus profonde et plus étendue du sort rapport. Il permet au prêtre de communiquer silencieusement et instantanément avec plusieurs sujets volontaires. Le nombre de sujets (en plus du prêtre) dépend du niveau du prêtre : Niveau Nombre de participants 13 et moins 2 14-16 4 17 6 18 7 19 et plus 8 Comme avec rapport, le sort permet aux participants de partager des pensées, des émotions et des souvenirs. Chaque participant voit, entend, et ressent de toutes les autres manières possibles tout ce que perçoivent les autres, bien que de telles expériences déléguées semblent faibles et ne peuvent être confondues avec des sensations directes. Les participants peuvent se couper de ces expériences comme ils le désirent s'ils les trouvent confuses ou distrayantes. Les participants peuvent partager des concepts aussi personnels que des plans, des espoirs et des peurs, bien qu'ils ne puissent communiquer des informations complexes ou détaillées. Il est impossible de communiquer la procédure de lancement d'un sort ou de crochetage d'une serrure. La communication par esprits groupés est approximativement 30 fois plus rapide que la communication verbale. Le prêtre ne peut maintenir qu'un seul esprits groupés à la fois ; il ne peut pas ainsi communiquer avec plusieurs groupes. Ce sort ne peut être utilisé sur des sujets non volontaires. Festin des Héros (Evocation) (Manuel du Joueur) Sphère: Création Portée: 10 mètres Éléments: V, S, M Durée: 1 heure Temps d'Incantation: 1 tour Zone d'Effet: 1 individu/niveau Jet de Sauvegarde: Aucun L'incantation de ce sort permet au prêtre de faire apparaître un grand festin pouvant nourrir autant de créatures qu'il possède de niveaux d'expérience. Le sort crée une magnifique table, servie et prête à recevoir les créatures (chaises, couverts, etc.) débordante de boissons et mets savoureux. Il faut une heure complète pour consommer ce repas, et c'est après cette heure que les effets du sort se manifestent. Les convives, invités par le prêtre, sont guéris de toutes leurs maladies et immunisés contre le poison pendant 12 heures. Le nectar sert avec la nourriture soigne 1d4+4 points de dégât. La nourriture, qui rappelle l'ambrosie, équivaut à un sort de Bénédiction dont les effets se prolongent pendant 12 heures. De plus, pendant ces mêmes 12 heures, les convives sont immunisés contre la peur, la panique et le désespoir. Si le Festin des Héros est interrompu pour une quelconque raison, le sort est gâché et ses effets nuls. Les éléments matériels sont le symbole du prêtre et un miel spécialement fermenté, recueilli dans les alvéoles de larves destinées à devenir reines. Guérison / Mise à Mal ® (Nécromancie) (Manuel du Joueur) Sphère: Soins Portée: Toucher Éléments: V, S Durée: Permanente Temps d'incantation: 1 round Zone d'Effet: Créature Touchée Jet de Sauvegarde: Aucun Cette puissante invocation permet au prêtre de supprimer les maladies et blessures de la créature bénéficiaire. Toutes les maladies, y compris la cécité, et tous les points de dégât, peut importe la manière dont ils aient été infligés, sont guéris. Le sort annule également l'effet d'une Débilité Mentale. Il soigne les affections mentales dues à des sorts ou à une lésion du cerveau. Ces effets peuvent, bien entendu, être annulés par des blessures ou maladies ultérieures. L'inverse, Mise à Mal, inflige une violente maladie à la victime qui ne lui laisse que 1d4 points de vie. Le prêtre doit réussir à toucher sa victime et un jet de combat en mêlée est requis. Pour connaître les créatures insensibles au sort de Guérison (et son inverse), voir le sort Soins des Blessures Légères. Incrédulité (Enchantement/Charme) (Recueil de Magie) Sphère : Pensée Portée : 0 Éléments : V, S Durée : 1 round/niveau Temps d'incantation : 5 Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : spécial Ce sort permet au prêtre de se convaincre temporairement que certains objets ou certaines créatures, quatre au maximum, se trouvant dans la zone d'effet n'existent pas réellement. Tant que l'incrédulité reste effective, ces objets ou ces créatures ne peuvent blesser ou gêner le prêtre. Il peut les traverser comme s'ils n'existaient pas et ne subit aucun dégât de leurs attaques ou actions. Mais, comme ces objets ou ces créatures n'existent pas temporairement pour le prêtre, il ne peut effectuer aucune action contre eux. Si la créature attaque, le prêtre ne reçoit aucun bonus de Dextérité à sa classe d'armure (car ce bonus représente la capacité d'esquive et le prêtre est incapable d'esquiver une créature qui n'existe pas pour lui). Le prêtre peut tenter de ne pas croire à l'existence de quatre créatures à moins de 18 mètres de sa position au moment du lancement. Il ne croit pas à ces quatre même créatures pendant toute la durée du sort. Autrement, le prêtre ne croit pas à l'existence de

n'importe quel ou de tous les objets se trouvant dans un volume de 20 mètres-cube maximum (la zone peut être une portion de mur de 4 m sur 5 m et de 1 m d'épaisseur). Ce volume doit être centré sur un point à moins de 20 mètres du prêtre. Ces deux options s'excluent mutuellement ; le prêtre peut ne pas croire à l'existence de créatures ou d'objets, et non à une combinaison des deux. Ne pas croire à une créature comprend tout son équipement et les trésors qu'elle porte ; cela n'inclut pas les autres objets qui sont en contact avec elle comme les murs, les chaises, les portes, etc. Incrédulité n'est pas automatique ; il exige un effort extrême. Pour réussir ce sort, le prêtre doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie. Un jet réussi signifie que le prêtre ne croit pas. Dans le cas contraire, le sort a échoué et le prêtre ne s'est pas convaincu de l'inexistence de créatures ou d'objets. Pendant que ce sort est effectif, le MD doit garder trace de tous les dégâts infligés au prêtre par les créatures auxquelles il ne croit pas. Quand le sort cesse, le prêtre fait un jet de sauvegarde contre les sorts. Un jet réussi signifie que le prêtre ne subit que le huitième de tous les dégâts infligés par les créatures (arrondi à l'entier inférieur) ; si le prêtre échoue, il subit la moitié des dégâts infligés (arrondi à l'entier inférieur). Injonction suprême (Enchantement/charme) (Magie & Sortilèges) Sphère: Charme Portée: 60 m Composantes: V Durée: 1 round/2 niveaux Temps d'incantation: 1 Zone d'effet : 1 créature Jet de sauvegarde: Spécial Subtilité: +1 Renversement: Aucun Signature: Auditive, faible Effet critique : Aucun Cet enchantement permet au prêtre de proférer une injonction à l'adresse de n'importe quelle créature se trouvant à portée. Le sort traduit automatiquement l'ordre donné dans une langue nue la cible comprend. Cette dernière doit avoir une Intelligence au moins égale à 1 pour pouvoir être affectée, les créatures dénuées d'intelligence (Int 0) étant en effet incapables de comprendre la moindre instruction, quelle que soit la manière dont elle est formulée. Les seules créatures ayant droit à un jet de sauvegarde contre les sorts sont celles qui ont au moins 15 en Intelligence ou dont le nombre de DV est supérieur ou égal au niveau du prêtre. Comme le sort dont il est issu, injonction suprême oblige la créature à obéir de son mieux à l'ordre (de 1 mot ou mot composé) qu'elle vient de recevoir. L'instruction doit être sans équivoque. La créature obéit pendant 1 round tous les 2 niveaux du prêtre (6 rounds au 12e niveau, 7 au 14e, etc.). Si l'action qu'elle doit accomplir la place en situation de danger mortel, elle a droit à un jet de sauvegarde pour tenter de se libérer de l'emprise du sort (même si son Intelligence ou ses DV lui interdisaient initialement d'effectuer un jet de sauvegarde). Autrement dit, si l'on ordonne de sauter à un monstre se trouvant au bord d'une falaise, il a la possibilité de se rebeller. Une créature recevant pour instruction de dormir ou de mourir perd connaissance jusqu'à ce que le sort s'achève. Les morts-vivants sont immunisés contre cet enchantement. Interdiction (Abjuration) (Manuel du Joueur) Sphère: Garde Portée : 30 mètres Éléments: V, S, M Durée : Permanente Temps d'Incantation: 6 rounds Zone d'Effet : un cube de 20 mètres d'arête/niveau Jet de Sauvegarde: Spécial Ce soir peut être utilisé pour protéger un endroit consacrée (voir GDM). Il en interdit l'accès par Téléportation, Changement de Plan ou Pénétration Ethérée. Si le prêtre le désire, l'Interdiction peut être lié à un mot de passe. Dans ce cas, l'Interdiction est levée pour les créatures le prononçant. L'effet de l'Interdiction dépend de la différence entre l'alignement du prêtre et des créatures voulant y pénétrer sans autorisation. L'effet le plus sévère est utilisé si l'alignement diffère sur plusieurs points. Alignement Identique: Aucun effet supplémentaire. S'il y a un mot de passe, les créatures ne peuvent entrer dans la zone sans l'avoir prononcé (pas de jet de sauvegarde). Alignement Différent en fonction de la Loi et le Chaos : JS contre les Sorts pour entrer dans la zone. S'il échoue le JS, 2d6 points de dégât sont infligés. S'il y a un mot de passe, les créatures ne peuvent entrer sans le prononcer. Alignement Différent en fonction du Bien et du Mal: JS contre les Sorts pour entrer dans la zone. S'il échoue, 4d6 points de dégât sont infligés. S'il y a un mot de passe, les créatures ne peuvent y entrer sans le prononcer. La tentative ne cause du dégât que si les créatures échouent leur jet de sauvegarde. Une fois son JS manqué, une créature ne pourra entrer dans la zone avant que le sort ne cesse d'agir. L'Interdiction ne peut être dissipée que par un magicien ou prêtre de niveau équivalent ou plus à celui qui l'a créée. Toute créature ayant réussi son JS se sentira mal à l'aise et tendue à l'intérieur de la zone d'interdiction. Les éléments matériels de ce sort, en plus du symbole d'office du prêtre, sont de l'eau bénite et de rares encens d'une valeur de 1,000 pièces d'or par cube de 20 mètres d'arête à protéger. Si le prêtre désire établir un mot de passe, il en coûtera 5,000 po d'encens par cube de même dimension à protéger. Langues des Monstres (Altération) (Manuel du Joueur) Sphère: Générale Portée: 30 mètres Éléments: V, S Durée: 2 rounds/niveau Temps d'Incantation: 9 Zone d'Effet : l'invocateur du sort Jet de Sauvegarde: Aucun Ce sort permet au prêtre de converser avec n'importe quelle créature possédant un mode de communication quelconque, y compris empathique, tactile, etc. C'est à dire que le monstre comprend dans son propre langage le sens de ce que lui dit le prêtre, et réciproquement. Le MD doit alors faire un jet pour déterminer la réaction de la créature à laquelle on s'adresse. Tous les êtres du même type que celui choisit peuvent comprendre la conversation s'ils se trouvent à portée. Pendant la durée du sort (2 rounds/niveau), le prêtre peut communiquer à différents types de créatures, à condition de s'adresser à chaque type individuellement. Le grand cercle / Le Cercle noir ® (Abjuration) (Recueil de Magie) Sphère : Création Portée : 0 Éléments : V, S Durée : 1round Temps d'incantation : 6 tours Zone d'effet : spécial Jet de sauvegarde : spécial Le grand cercle est un puissant sort choral qui peut uniquement être utilisé par quatre prêtres ou plus. En

raison de la nature de ce sort et de son temps d'incantation, il est souvent utilisé pour nettoyer des terrains afin de les préparer à la construction d'un temple ou d'un sanctuaire. Quand ils lancent le grand cercle, les prêtres se tiennent dans un cercle d'un diamètre inférieur ou égal à six mètres. Chacun est tourné vers l'intérieur ; quand l'incantation est terminée, chaque prêtre se tourne vers l'extérieur, dirigeant l'énergie du sort. A la fin de l'incantation, le sort prend la forme d'un halo radiant de lumière dorée à 6 mètres au-dessus du sol. Ce halo s'étend rapidement en une onde scintillante. Elle peut passer à travers les objets, de petits arcs du halo disparaissant momentanément et réapparaissant de l'autre côté. En se déplaçant, le halo génère un bourdonnement très aigu, connaissant des variations très semblables et celles d'un chœur. Le halo se déplace lentement au début, puis prend de la vitesse atteignant sa portée maximale au bout d'un round. Le rayon du halo doré dépend du nombre de prêtres ayant lancé le sort. Chaque prêtre contribue pour 18 mètres. Ainsi, quatre prêtres pourraient générer un halo qui s'étend sur 72 mètres dans toutes les directions à partir du cercle qu'ils forment. Théoriquement il n'y a pas de limite au nombre de prêtres pouvant participer à ce sort, mais l'obligation qu'ils ont d'être dans un cercle de 6 mètres de diamètre fixe une limite pratique de 20 prêtres. Le halo est de l'énergie pure puisée dans le Plan Positif. Il est dangereux pour les morts-vivants et les créatures maléfiques se trouvant dans la zone d'effet. Les morts-vivants ayant 8 dés de vie ou moins sont instantanément détruits et n'ont pas droit à un jet de sauvegarde pour éviter les effets. Les morts-vivants plus puissants subissent 1d8 points de dégâts par prêtre. Un jet de sauvegarde réussi contre la mort magique réduit ses dégâts de moitié. Les créatures d'alignement mauvais subissent 1d6 points de dégâts par prêtre (un jet de sauvegarde est autorisé pour diminuer les dégâts de moitié). L'inverse de ce sort, le cercle noir, crée un cercle d'énergie maléfique brillante. Les paladins et les prêtres d'alignement bon subissent 1d10 points de dégâts par prêtre dans le cercle. Toutes les autres créatures ont droit à un jet de sauvegarde contre la mort magique pour réduire les dégâts de moitié. Miroir physique (Altération) (Recueil de Magie) Sphère : Nombres Portée : 30 mètres Eléments : V, S, M Durée : 1d4 + 8 rounds Temps d'incantation : 6 Zone d'effet : spéciale Jet de sauvegarde : aucun Ce sort provoque une pliure localisée de l'espace. L'espace plié prend la forme d'un disque invisible de 6 mètres de diamètre maximum. Tout projectile ou sort rencontrant le disque voit sa direction instantanément inversée. Les facteurs de mêlée comme la vitesse, la portée, et les dégâts ne sont pas affectés ; la direction de l'objet ou de la force est simplement déviée de 180°. Le lanceur du sort ou du projectile se retrouve être la cible de sa propre attaque. Le miroir physique n'opère que dans une direction, c'est à dire qu'une seule de ses faces réfléchit les attaques. Le lanceur du miroir peut diriger normalement des attaques de sort et de projectile à travers l'espace occupé par le miroir. Dans le cas d'attaques physiques, l'attaquant doit faire un jet pour se toucher lui-même (sans les bénéfices de classe d'armure dus à la Dextérité ou à un bouclier). Les sorts renvoyés exigent de leur lanceur qu'il fasse un jet de sauvegarde contre son propre sort. Dans les deux cas, la portée est importante. Si le double de la distance entre l'instigateur de l'attaque et le miroir est supérieur à la portée de l'attaque, l'attaquant est en sécurité ; l'attaque a une portée insuffisante pour aller de l'attaquant au miroir et revenir. Quand le prêtre lance ce sort, il doit spécifier la localisation et l'orientation du disque du miroir physique. Une fois créé, ce dernier ne peut être déplacé. Si deux miroirs physiques se touchent ou se coupent, ils se détruisent mutuellement et s'évanouissent. Les "ondes" résultantes dans le continuum espace-temps sont extrêmement destructrices et infligent 3d10 points de dégâts à toute créature se trouvant à moins de 35 mètres (un jet de sauvegarde est autorisé pour réduire les dégâts de moitié). Cela comprend toujours les lanceurs des sorts miroirs physiques. L'élément matériel est un minuscule miroir de platine poli, valant au moins 500 po. Monture monstrueuse (Enchantement/Charme) (Recueil de Magie) Sphère : Voyageurs Portée : 30 mètres Eléments : V, S Durée : 1heure/niveau Temps d'incantation : 6 Zone d'effet : cercle de 6 m de rayon Jet de sauvegarde : annule Ce sort oblige une ou plusieurs créatures vivantes à servir de monture au prêtre et à ses compagnons. Le sort affecte jusqu'à 10 dés de vie ou niveaux de créatures ayant une Intelligence de 4 ou plus. Les créatures utilisées comme montures doivent être d'une taille appropriée pour porter au moins un cavalier ; des créatures plus petites peuvent être utilisées comme animaux de bât. Chaque monture potentielle a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Celles qui échouent deviennent dociles et obéissantes, permettant aux cavaliers de les monter, et elles se déplacent à la vitesse et dans la direction indiquée par le prêtre. Pour maintenir l'enchantement, le prêtre doit rester à moins de 10 mètres de l'une des créatures affectées, et chacune de celles-ci doit rester à moins de 10 mètres d'une autre. Les créatures affectées ne feront rien d'autre pour le prêtre que porter des cavaliers et l'équipement ; elles ne combattront pas (bien qu'elles puissent le faire pour se défendre), pas plus qu'elles ne se mettront en danger d'elles-mêmes. Tout acte trop hostile de la part du prêtre ou d'un cavalier contre n'importe quelle monture, rompt l'enchantement pour toutes les montures.\* Quand l'enchantement cesse ou est rompu, les créatures ne font rien pendant un round, puis se comportent selon leur instinct naturel. Mot de Rappel (Altération) (Manuel du Joueur) Sphère: Combat, Conjuración Portée: 0 Eléments: V Durée: Spéciale Temps d'Incantation: 1 Zone d'Effet : Spéciale Jet de Sauvegarde: Aucun Ce sort ramène instantanément le prêtre dans son sanctuaire lorsque le Mot de Rappel est invoqué. Le sanctuaire du prêtre doit être un endroit connu et spécifiquement préparé d'avance par le prêtre.

Ce sanctuaire est un espace choisi dont les dimensions ne dépassent pas un carré de 3 mètres d'arête. Le prêtre peut ainsi franchir n'importe quelle distance, qu'il soit sur, sous ou au-dessus du sol de façon complètement sécuritaire au sein d'un même plan. Pour chaque degré d'éloignement entre le plan de départ et le plan d'arrivée, il existe une chance de 10% par degré que le prêtre soit perdu à jamais. Il est possible au prêtre de transporter avec lui un maximum de 10 kilos par niveau d'expérience. Ainsi, Valdar, maintenant prêtre de 15e niveau, pourrait transporter jusqu'à 150 kilos: trésor, équipement ou même matière vivante comme un autre personnage ou un animal. Dépasser cette limite annule le sort. Notez que, si le MD le désire, les puissantes forces physiques (magnétiques, gravitationnelles, etc.) naturelles, mécaniques ou magiques peuvent rendre l'utilisation du sort hasardeuse ou simplement impossible. Mur d'Epines (Conjuration) (Manuel du Joueur) Sphère: Végétale, Création Portée: 80 mètres Éléments: V, S Durée: 1 tour/niveau Temps d'incantation: 9 Zone d'Effet: un cube de 3 mètres d'arête/niveau Jet de Sauvegarde: Aucun Ce sort crée une barrière de buissons enchevêtrés, souples et robustes, munis d'épines acérées aussi longues qu'un doigt. Toute créature se trouvant, se forçant un chemin ou entrant ' en contact avec le Mur d'Epines se voit infliger 8 points de dégât, plus un nombre de points égal à sa Classe d'Armure. Les CA négatives soustraient leurs valeurs des huit points infligés, mais aucun ajustement de Dextérité n'est pris en état de compte. Toute créature prise à l'intérieur du mur lors de sa création doit se forcer un chemin pour s'en sortir. Les dégâts ci-dessus s'appliquent pour chaque tranche de trois mètres d'épaisseur du mur. Si l'on tente de trancher dans le mur, il faut au moins quatre tours pour dégager une épaisseur de 3 mètres. Les feux normaux ne peuvent affecter la barrière, mais les feux magiques la détruisent en 2 tours, créant ainsi l'effet d'un Mur de Feu (voir ce sort de 5ème niveau, Prêtre). Dans cette situation, la face froide dudit Mur de Feu est la plus proche du prêtre ayant invoqué le Mur d'Epines. L'extrémité du Mur d'Epines apparaît à au plus 80 mètres du prêtre, à son gré. La durée du sort est d'un tour par niveau d'expérience. L'effet couvre un cube de 3 mètres d'arête par niveau du prêtre, adoptant la forme qu'il désire. Un prêtre de 14e niveau pourrait créer un mur de 6 mètres de large, de 21 mètres de long et de 3 mètres de haut, ou un mur de 3 mètres de haut et de large, mais de 42 mètres de long, bloquant ainsi un passage souterrain de cette dimension. Toute autre forme est acceptable. Il est aussi possible de créer un mur de 1.5 mètre d'épaisseur, infligeant la moitié des dégâts normaux, mais le double dans une des autres dimensions (hauteur ou longueur). Notez que les créatures ayant la capacité de traverser des zones envahies par une dense végétation ne sont pas affectées par le Mur d'Epines. Le prêtre l'ayant créée peut la faire disparaître à son gré. Murs écrasants (Enchantement) (Recueil de Magie) Sphère: Vigilance Portée: toucher Éléments: V, S, M Durée: permanent jusqu'à activation Temps d'incantation: 1 tour Zone d'effet: spéciale Jet de sauvegarde: aucun Ce sort permet au prêtre d'enchanter un sol, un plafond ou un mur d'une pièce afin qu'il écrase les intrus. La surface enchantée ne peut être plus grande qu'un carré de côté égal à 60 cm multiplié par le niveau du prêtre (un prêtre du 13ème niveau pourvoit affecter une surface de 7,8 m sur 7,8). Le sort est activé 1d4 rounds après que toute créature autre que le prêtre pénètre dans la pièce. L'intrus doit être plus grand qu'un rat normal (plus grand qu'un 13 dm3 ou plus lourd qu'un kilo et demi). Quand le sort est activé, la surface enchantée se déplace vers la surface opposée à un rythme de 90 cm par round. A moins que le sort ne soit annulé par le prêtre, elle continue son déplacement jusqu'à ce que l'un des événements suivants intervienne: Une créature avec une Force suffisante (score de 19 au minimum) arrête le mouvement de la surface enchantée en réussissant un test de caractéristique. Une telle créature ne subit aucun dégât de la surface. Si la créature empêche la surface de se déplacer pendant trois rounds consécutifs, la paroi retourne à sa position initiale et le sort est annulé. Si plusieurs créatures tentent de stopper le mur, le score de Force le plus élevé est utilisé comme score de base; un point est ajouté à ce score pour chaque créature offrant son aide. Ainsi, une créature avec une Force de 16 aidée par trois autres pourrait tenter d'arrêter la paroi. Un objet solide ou lourd fait en pierre, bois ou métal, est placé sur le chemin de la paroi. Si l'objet survit à son jet de sauvegarde contre les chocs violents, il réussit à bloquer le mur. S'il tient pendant trois rounds consécutifs, la surface revient à sa position initiale et le sort est annulé. Le MD a un choix discrétionnaire dans la détermination du type d'objet pouvant bloquer le mur. Dissipation de la magie, un sort similaire ou un objet magique est utilisé pour annuler murs écrasants. Les créatures peuvent éviter l'écrasement en utilisant une potion de diminution, une potion de forme gazeuse ou d'autres sorts ou objets qui réduisent taille. La paroi affectée ne touchera quasiment jamais le mur opposé, étant en général stoppée par des débris. Un espace d'un peu plus de 5 cm reste généralement entre les deux parois. Si le mur n'est pas arrêté, il inflige des dégâts d'écrasement à quiconque se trouve dans la pièce. Toutes les créatures doivent faire un jet de sauvegarde contre la mort. Ceux qui échouent sont écrasés et meurent. Ceux qui réussissent subissent 5d10 points de dégâts. Quand le mur ne peut plus progresser il revient à sa position initiale et le sort est annulé. Les éléments matériels sont un cube en fer de 2,5 cm d'arête et une coquille de noix. Obstination légale (Enchantement/Charme) (Recueil de Magie) Sphère: Loi Portée: 10 mètres Éléments: V, S Durée: permanent Temps d'incantation: 1 tour Zone d'effet: une créature Jet de sauvegarde: annule Un prêtre lançant ce sort force sa victime à suivre une loi spécifique. Le prêtre peut choisir n'importe quelle loi prévalant dans la zone dans laquelle lui et la victime résident actuellement. Ainsi si

une cité n'a aucune loi sur le meurtre, le prêtre ne peut pas ordonner la personne de ne pas tuer. La victime de ce sort est forcée d'obéir à la lettre à la loi au mieux de ses capacités. Ainsi, si la victime a reçu l'ordre de ne pas commettre de meurtre, elle fera tout ce qu'elle peut pour éviter de tuer quelqu'un. Comme l'essence de ce sort est liée à l'interprétation légale (et non morale), les personnages peuvent trouver des astuces qui leur permettent de contourner la loi dans des cas spécifiques ou de l'ignorer dans des circonstances exceptionnelles. Quand il lance ce sort, le prêtre doit énoncer la loi au bénéficiaire de manière telle que celui-ci puisse l'entendre. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets. Si le jet échoue, la victime ne violera jamais volontairement la loi établie tant que le sort fait effet. Obstination légale peut être annulé par dissipation de la magie. La victime de ce sort ne perçoit jamais quelque chose de mauvais dans l'adhésion à la loi et de ce fait ne cherche jamais à annuler le sort. Orbe desséchante de Sol (Invocation) (Recueil de Magie) Sphère : Soleil Portée : 30 mètres Eléments : V, S, M Durée : instantanée Temps d'incantation : 6 Zone d'effet : une gemme Jet de sauvegarde : spéciale Ce sort doit être lancé sur une topaze. Quand l'incantation est terminée, la pierre brille d'une lumière intérieure. La gemme doit être immédiatement lancée sur un adversaire, car elle devient rapidement trop chaude pour être tenue. (Les deux lancements interviennent dans le même round). Il n'est pas possible pour le prêtre de donner la pierre à un autre personnage pour que celui-ci la lance. La pierre peut être jetée à 30 mètres. Le prêtre doit lancer normalement pour toucher ; il obtient un bonus de +3 à son jet d'attaque et ne subit aucune pénalité pour non compétence dans cette arme. De plus, la gemme est considérée comme une arme +3 pour savoir si la créature est touchée ou non (les créatures touchées uniquement par des armes magiques par exemple) Mais il n'y a pas de bonus aux dégâts. Quand elle touche, la gemme explose en un éclair brillant et desséchant qui provoque 6d6 points de dégâts de feu à la cible, l'aveuglant pendant 1d6 rounds. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le jet est réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas aveuglée. Les morts-vivants subissent 12d6 points de dégâts et sont aveuglés pendant 2d6 rounds (si cela est applicable) en cas d'échec à leur jet de sauvegarde. Ils subissent 6d6 points de dégâts et sont aveuglés pendant 1d6 rounds si le jet est réussi. Si la gemme manque sa cible, elle explose immédiatement, provoquant 3d6 points de dégâts (ou 6d6 contre les morts-vivants) à toutes les créatures dans un rayon de 90 cm. Elle les aveugle pendant 1d3 rounds (1d6 rounds pour les morts-vivants). Toutes les victimes ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, un succès indiquant une réduction de moitié des dégâts et pas de cécité. Le MD devrait utiliser les règles des projectiles similaires aux grenades dans le Guide du Maître pour déterminer l'impact de la pierre. L'élément matériel est une topaze valant au moins 500po.

Orientation / Désorientation ® (Divination) (Manuel du Joueur) Sphère: Divination Portée: Toucher Eléments: V, S, M Durée: 1 tour/niveau Temps d'incantation: 3 rounds Zone d'Effet: Créature Touchée Jet de Sauvegarde: Aucun Le bénéficiaire de ce sort est capable de découvrir le chemin le plus court et le plus direct lui permettant d'atteindre ou de quitter un endroit précis. Orientation peut être utilisé à l'extérieur comme à l'intérieur, dans un souterrain, un piège ou même pour contrer un sort de Labyrinthe. Notez que ce sort ne fonctionne qu'en fonction d'endroits et non en fonction de créatures et/ou d'objets y demeurant. Ainsi, il est impossible de trouver "la route menant au trésor de Mordicus" ou "à la forêt où vit un dragon vert". De plus, l'endroit doit exister sur le même plan d'existence que celui où est le prêtre. Le sort permet de sentir la direction qui finira par mener le bénéficiaire à destination, lui indiquant le chemin exact à suivre ou les actions à prendre. Par exemple, en se concentrant, le bénéficiaire peut sentir la présence de fils tendus en travers de son chemin, ou connaître le mot de passe permettant de franchir un glyphe sans danger. Le sort prend fin lorsque le bénéficiaire arrive à bon port ou que la durée du sort (1 tour/niveau du prêtre) soit écoulée. De plus, Orientation permet de libérer d'un sort de Labyrinthe son bénéficiaire et ceux qui l'accompagnent, le sort continuant d'être actif jusqu'à échéance. Notez que ce sort est lié au prêtre (ou bénéficiaire) et non à ses compagnons. Tout comme le sort de Détection des Pièges, il ne prédit, ni ne prévient les actions des créatures. L'élément matériel de ce sort sont les objets de divination (osselets, roches, bâtonnets, etc.) les plus familiers au prêtre. Le sort inverse, Désorientation, fait que la créature touchée est totalement perdue et incapable de retrouver son chemin durant la durée du sort. Notez que la créature affectée peut être guidée. Pierres Commères (Divination) (Manuel du Joueur) Sphère: Élémentaire (Terre), Divination Portée: Toucher Eléments: V, S, M Durée: 1 tour Temps d'Incantation : 1 tour Zone d'Effet: 0.75 mètre cubique de pierre Jet de Sauvegarde: Aucun Par ce sort, le prêtre fait ainsi parler les pierres qui commèrent sur l'identité des personnes les ayant touchées, la nature de ce qui est enfoui dissimulé, ou tout simplement déposé derrière elles. Sur demande, elles peuvent fournir des descriptions complètes. Notez que la perspective, perception et connaissance d'une pierre pourront entraver cette divination. S'il y a lieu, ces détails seront déterminés par le MD. Les éléments matériels de ce sort sont une goutte de mercure et un peu d'argile. Réclusion (Altération) (Recueil de Magie) Sphère : Nombres Portée : toucher Eléments : V, S, M Durée : 3d12 rounds + 4rounds/niveau Temps d'incantation : 6 Zone d'effet : une créature Jet de sauvegarde : annule Ce sort enferme un individu dans un espace extradimensionnel. Les créatures à affecter doivent être de taille M ou moins. L'espace peut contenir une seule créature quelle que soit sa taille. Le prêtre peut utiliser ce sort sur lui-même ou sur n'importe quelle créature qu'il touche.

Les cibles non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter le piège. Pendant qu'il est à l'intérieur de l'espace, le personnage enfermé est invisible et totalement indétectable par n'importe quelle forme de scrutation. Une magie puissante comme contact avec un autre plan indiquera que le personnage est quelque part, mais ne donnera pas plus d'informations. La créature se trouvant dans l'espace extradimensionnel peut voir et entendre tout ce qui se passe autour d'elle. Mais, elle ne peut lancer de sorts et aucune de ses actions ne peut influencer quiconque ou quoi que ce soit dans le monde réel. Pendant qu'il est occupé, l'espace extradimensionnel est totalement immobile. Si le prêtre choisit d'occuper l'espace, il peut y entrer et en sortir à volonté. Les autres créatures peuvent quitter ou réentrer dans l'espace seulement si le prêtre le leur autorise. Pour un observateur extérieur, un personnage enfermé qui sort de l'espace apparaît simplement de nulle part. Si l'espace est occupé quand le sort s'achève, l'occupant est immédiatement éjecté dans le monde réel et subit dans ce cas 1d6 points de dégâts. A chaque fois qu'un espace extradimensionnel est vide ou que l'occupant est quelqu'un d'autre que le prêtre, l'espace suit le prêtre dans ses mouvements. Ainsi, le prêtre peut enfermer un camarade dans un espace extradimensionnel, passer devant les gardes d'un bâtiment, puis libérer son ami. Si une autre forme d'espace extradimensionnel (comme un sac sans fond) est mise dans l'espace créé par réclusion, les deux espaces sont brisés et tout leur contenu est expulsé sur le Plan Astral.

**Manipulation extradimensionnelle** peut temporairement empêcher cela. Les éléments matériels sont une petite boîte en cristal de la plus belle qualité (valant au moins 1.500 po) et une gemme valant au moins 250po. La gemme est consommée pendant l'incantation, la boîte non.

**Répulsion du Bois (Altération)** (Manuel du Joueur) Sphère: Végétale Portée: 0 Éléments: V S Durée: 1 round/niveau Temps d'Incantation : 9 Zone d'Effet: aire de 40 mètres de large longue de 7 mètres/niveau Jet de Sauvegarde: Aucun Par ce sort, des vagues de force déferlent depuis le prêtre, se déplacent dans la direction face à lui et repoussant jusqu'au limites de la zone d'effet tous les objets en bois s'y trouvant. Les objets de 10 centimètres de diamètre ou plus, fixés solidement, ne sont pas affectés, mais ceux que rien ne retient (lambrissage mobiles, tours d'assaut, etc.) sont repoussés. Les objets mesurant moins de 10 centimètres de diamètre se fendillent et se brisent, les morceaux étant emporté par les vagues de force. Ainsi, boucliers en bois, lances de fantassins et carreaux sont repoussés avec ceux qui les portent. Si un objet tel une lance est utilisé pour stopper l'effet de répulsion, il se brise. De plus, les objets magiques fait en partie ou complètement de bois sont affectés, bien qu'une Coquille Anti-Magie bloque cet effet. Une Dissipation de la Magie réussie met fin au sort de Répulsion du Bois. Sinon, le sort dure un round par niveau du prêtre. Les vagues de force créés par le sort continuent de dévaler la zone d'effet, repoussant les objets à une vitesse de 13 mètres par round. La longueur de la zone d'effet, large de 40 mètres, est de 7 mètres par niveau du prêtre. Ainsi, un prêtre de 14e niveau invoquera ce sort avec une zone d'effet longue de 98 mètres et une durée de 14 rounds. Notez que le prêtre, après avoir invoqué le sort, peut accomplir d'autres actions et même quitter les lieux sans rompre le sort.

**Semences de Feu (Conjuration)** (Manuel du Joueur) Sphère: Élémentaire (Feu) Portée: Toucher Éléments : V, S, M Durée: Spéciale Temps d'Incantation: 1 round/semence Zone d'Effet : Spéciale Jet de Sauvegarde: 1/2 Ce sort crée des projectiles ou des bombes à retardement incendiaires brûlant intensément. Le choix de l'application est fait au moment de l'incantation du sort. Projectiles : cette version transforme quatre glands en projectiles du genre grenade (en termes d'effet), pouvant être lancé jusqu'à 40 mètres. Un jet d'attaque réussi est requis pour frapper la cible et les pénalités de non-compétence sont prises en compte. Chaque gland explose dès qu'il frappe une surface dure, infligeant 2d8 points de dégât à toutes les créatures et boutant le feu à tous les matériaux inflammables dans un rayon de 3 mètres autour du point d'impact. Les créatures dans l'aire d'effet ne subissent que la moitié des dégâts si elles réussissent un jet de sauvegarde contre les Sorts. Toute créature frappée par un gland reçoit la totalité des dégâts, ne bénéficiant pas de JS. Bombes incendiaires : cette application transforme un maximum de huit boules de houx en bombes incendiaires. Etant trop légères, elles doivent être placées. Si elles sont utilisées comme projectiles, elles peuvent être lancées jusqu'à 2 mètres. Si le prêtre est à 40 mètres ou moins des boules de houx, un mot d'ordre du prêtre fera que la ou les boules de houx s'enflamment. Ce feu allumera instantanément tout matériel dans un rayon de 2 mètres et infligera 1d8 points de dégât à toute créature dans cette zone. Un jet de sauvegarde contre les Sorts réussi diminue les dégâts de moitié. Les semences des deux applications du sort garde leur puissance pour un maximum d'un tour par niveau du prêtre: 13 tours pour un prêtre de 13e niveau. Les éléments matériel de ce sort sont des glands ou des boules de houx selon l'application choisie.

**Séparation des Eaux (Altération)** (Manuel du Joueur) Sphère: Élémentaire (Eau) Portée : 20 mètres/ niveau Éléments : V, S, M Durée: 1 tour/niveau Temps d'incantation: 1 tour Zone d'Effet: Spéciale Jet de Sauvegarde: Aucun Par ce sort, le prêtre peut séparer une étendue d'eau ou de liquide, formant ainsi un passage. La profondeur et la longueur du passage dépendent du niveau du prêtre : la largeur reste fixe à 30 mètres, mais la profondeur va jusqu'à un maximum de 1 mètre par niveau, alors que la longueur va jusqu'à un maximum de 20 mètres par niveau. Donc, Valdar, prêtre de 15e niveau peut séparer les eaux sur une distance de 300 mètres et une profondeur de 15 mètres. La largeur est toujours 30 mètres. La brèche créée demeure en place jusqu'à expiration du sort ou jusqu'à ce que le prêtre décide de la refermer. La durée en temps est la limite

maximale, soit un tour par niveau. Les courants existants continuent de couler entre les deux côtés de la brèche, bien que les créatures et les objets physiques (navires, etc.) ne peuvent les suivre dans l'espace laissé libre par la séparation sans un effort délibéré et éreintant. Si le sort est invoqué sous l'eau, ce sort crée un cylindre d'air aux dimensions décrites ci-haut. S'il est invoqué directement contre un élémentaire d'eau ou toute créature dont la nature dépend de l'eau, le sort inflige 4d8 points de dégât et cette créature doit réussir un jet de sauvegarde contre les Sorts ou s'enfuir dans une panique complète pour 3d4 rounds. L'élémentaire matériel est simplement le symbole sacré du prêtre.

Serviteur Aérien (Conjuration) (Manuel du Joueur) Sphère: Conjuration Portée: 10 mètres Éléments: VI S Durée: 1 jour/niveau Temps d'Incantation: 9 Zone d'Effet : Spéciale Jet de Sauvegarde: 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. Lorsque le serviteur aérien est conjuré, le prêtre doit se trouver au sein d'un cercle de protection, utiliser un sort de Protection contre le Mal sur sa personne ou disposer d'un objet lui permettant de contrôler le serviteur, sinon ce dernier se retournera contre le prêtre. L'objet ou créature recherchée doit pouvoir être ramené physiquement par le serviteur, qui peut transporter plus de 500 kilos. Si pour toute raison le serviteur ne peut remplir sa mission, le serviteur aérien devient fou et tente de retrouver et de détruire le prêtre conjurateur. 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 ramené au prêtre conjurateur.

Temps inversé (Altération) (Recueil de Magie) Sphère : Temps Portée : 30 mètres Éléments : V, S, M Durée : 1- 4rounds Temps d'incantation : 6 Zone d'effet : une créature Jet de sauvegarde : annule Ce sort est similaire au sort de 9ème niveau de magicien arrêt de temps. Quand ce sort est lancé, le temps s'arrête dans un rayon de 9 mètres de diamètre autour du sujet. Tous les objets et les créatures se trouvant dans la zone d'effet s'immobilisent, les rivières arrêtent de couler et les flèches sont suspendues dans l'air. Toute créature, personne et tout objet entrant dans la zone est figé de la même manière. Le prêtre est affecté s'il est dans la zone d'effet, à moins qu'il ne soit le sujet du sort. Un sujet non volontaire a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; s'il le réussit, le sort est immédiatement annulé. Sinon, la victime est forcée de refaire à l'envers toutes les actions qu'elle a effectuées dans les 1-4 rounds précédents. En commençant avec le round le plus récent, le sujet se déplace en arrière, les flèches tirées par le sujet reviennent à son arc, etc. Tous les effets de ces actions sont annulés. A la fin de la durée du sort, le temps normal reprend et toutes les créatures continuent immédiatement leurs activités à l'endroit où elles s'étaient arrêtées. Examinez l'exemple suivant. Un groupe est en train de combattre un dragon rouge lanceur de sort. Au premier round le dragon souffle, rôtissant le magicien du groupe. Le reste du groupe attaque et blesse le dragon. Au deuxième round, le dragon mord et tue le voleur du groupe. D'autres dégâts sont infligés à la bête, mais il est toujours vivant au troisième round quand il utilise un projectile magique pour tuer le rôdeur. A cet instant, le prêtre lance temps inversé sur la bête. Heureusement elle rate son jet de sauvegarde et est obligée de revenir en arrière sur les quatre derniers rounds. Pendant que tous les autres sont figés, le dragon remonte le temps. Le projectile magique revient au dragon (qui regagne la capacité de lancer ce sort), il ne mord pas le voleur (annulant les dégâts infligés à ce personnage) et inhale son souffle ardent (laissant le magicien, vivant et cru). Le dragon remonte encore d'un round - celui précédent sa rencontre avec le groupe. Le sort s'achève et les actions reprennent. Le dragon doit maintenant faire un jet de surprise comme il rencontre le groupe pour la première fois. Le groupe est immunisé à la surprise, car il a déjà combattu la bête auparavant. Tous les dégâts subits par le dragon demeurent, car ces actions ont été effectuées par le groupe et non la bête. L'élémentaire matériel est une flèche aiguisée en argent tordue en un cercle. La flèche ne doit pas faire plus de 7,5 cm de long. Sa valeur doit être au moins de 500 po. Elle est détruite pendant l'incantation.

Terre de stabilité (Abjuration) (Recueil de Magie) Sphère : Vigilance Portée : 10 mètres/niveau Éléments : V, S, M Durée : 1jour/niveau Temps d'incantation : 6 Zone d'effet : cube de 3 m d'arête/niveau Jet de sauvegarde : aucun Terre de stabilité protège une zone d'effet, ainsi que toutes les créatures et tous les objets s'y trouvant, des désastres naturels suivants : \* Séismes - les secousses n'affectent pas la zone protégée et des fissures ne s'ouvriront pas en dessous de celle-ci. Inondations - la zone protégée reste sèche même si elle est submergée. \* Tempêtes - la zone protégée ne subit aucun dégât des vents forts et les objets s'y trouvant ne peuvent être emportés. \*

Eruptions de lave et de cendres - la lave et les cendres passent autour de la zone protégée. \* Avalanches - les pierres et la neige ne tomberont pas dans la zone protégée. Terre de stabilité n'offre aucune protection contre les désastres générés magiquement ou contre les sorts qui reproduisent des catastrophes naturelles. Les désastres en cours dans la zone au moment du lancement du sort ne seront pas affectés. Ce sort affecte une zone cubique dont l'arête est égale au niveau du prêtre multiplié par 3 ; ainsi, un prêtre du 15ème niveau pourrait affecter un cube de 45 m x 45 m x 45 m. Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une pincée de cendre volcanique. Tourbillon (Évocation/Invocation) (Magie & Sortilèges) Sphère : Élémentaire (air) Portée: 60 m + 10 m/niveau Composantes: V, S, M Durée: 1 round/niveau Temps d'incantation : 9 Zone d'effet: Cône de 10 m de haut et de 3 m de large à son extrémité Jet de sauvegarde: Spécial Renversement: 1d20 Subtilité: +6 Effet critique : Important (1d3 blessures), écrasement Signature: Visuelle/ auditive, énorme; tactile, importante Ce sort génère un tourbillon de vents hurlants qui circule au gré du prêtre à une VD maximale de 6 tant qu'il reste en contact avec le sol (ou l'eau). Le cyclone se déplace toujours après toutes les créatures, et il est bien souvent possible de l'éviter en restant loin de lui. S'il quitte la portée du sort, il se met à se mouvoir de manière aléatoire pendant 1d3 rounds (ce qui peut éventuellement mettre les compagnons du prêtre en péril) puis se dissipe. Toute créature de taille G ou moins se retrouvant au contact de tourbillon doit effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles. En cas d'échec, elle perd 2d8 points de vie. Les créatures de taille M ou moins ratant leur premier jet de sauvegarde doivent aussitôt en réussir un second, sous peine de se retrouver emportées (auquel cas elles sont chahutées par les vents et subissent 1d8 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde). S'il le souhaite, le prêtre peut décider d'expulser du cyclone les créatures ballottées par les vents, auquel cas ces dernières retombent à terre, là où elles sont libérées. Le prêtre doit rester concentré pour que le sort perdure; il lui est donc impossible de lancer d'autres sorts ou même d'attaquer. Si sa concentration lui fait défaut, le cyclone lui échappe comme indiqué ci-dessus et se déplace au hasard avant de se dissiper 1d3 rounds plus tard. Lorsque la situation est vraiment désespérée, le prêtre peut se servir de ce sort pour emporter ses compagnons et ainsi les écarter d'un endroit potentiellement plus dangereux encore. Rares sont toutefois ceux qui apprécient suffisamment l'expérience pour vouloir la répéter. La composante matérielle de tourbillon est une poignée de poussière véhiculée par la brise ou de la neige apportée par le vent du nord. Transmutation de l'Eau en Poussière / Création d'eau ® (Altération) (Manuel du Joueur) Sphère: Élémentaire (Eau, Terre) Portée : 60 mètres Éléments: V, S, M Durée: Permanente Temps d'incantation: 8 Zone d'Effet: 0.75 mètre cubique/niveau Jet de Sauvegarde: Spécial Grâce à ce sort, la zone assujettie passe immédiatement de l'état liquide à l'état de poussière. Notez que la zone d'effet est doublée si l'eau est déjà boueuse, et quadruplée s'il s'agit de boue trempée. Si de l'eau reste en contact avec la poussière transformée, cette dernière deviendra rapidement une boue vaseuse s'il y a suffisamment d'eau pour cela. Sinon, la poussière ne sera que trempée ou humide dépendant de l'importance de la quantité d'eau présente. Seul le liquide actuellement dans la zone d'effet est affecté par le sort. Les potions contenant de l'eau deviennent inutiles. Les créatures vivantes, sauf celles provenant du Plan Élémentaire de l'eau, ne sont pas affectées. Les créatures du Plan Élémentaire de l'Eau doivent réussir un jet de Sauvegarde contre la Magie de Mort ou périr sur-le-champ. Une seule créature peut être affectée de cette façon, peu importe sa taille ou de la grandeur de la zone d'effet. L'inverse de ce sort est tout simplement l'équivalent d'un très puissant Création d'Eau qui requiert une pincée de poussière comme élément matériel supplémentaire. Les éléments matériels de ce sort sont la poussière d'un diamant d'une valeur de 500 pièces d'or, un morceau de coquillage et le symbole saint du prêtre, peu importe la version du sort.

Transport par les Plantes (Altération) (Manuel du Joueur) Sphère: Végétale Portée: Toucher Éléments: V, S Durée: Spéciale Temps d'Incantation : 4 Zone d'Effet: Spéciale Jet de Sauvegarde: Aucun Par ce sort, le prêtre peut pénétrer au sein de toute plante de grande taille (humaine ou plus) et de se transporter en un round dans une autre plante du même type, quelle que soit la distance qui les sépare l'une de l'autre. La plante de départ et d'arrivée doivent être vivante. Le prêtre n'est pas dans l'obligation d'être familier avec la plante d'arrivée. Si le prêtre ne connaît pas l'emplacement exact de la plante d'arrivée, il n'a besoin que de déterminer la direction et la distance de son voyage : le sort l'amènera aussi près que possible de l'endroit désiré. Il existe une chance de 20%, réduite de 1 % par niveau du prêtre, que le sort amène Celui-ci dans une plante d'espèce similaire, située à 2d100 kilomètres du point d'arrivée prévu. Si une plante d'arrivée bien particulière est désirée, et que celle-ci soit morte, le sort n'a aucun effet et le prêtre doit sortir de la plante de départ dans les 24 heures. Notez que ce sort ne fonctionne pas sur les créatures végétales: sylvaniens, tertres errants, etc. La destruction d'une plante occupée par le prêtre tue ce dernier.

Variation de la gravité (Altération) (Recueil de Magie) Sphère : Guerre Portée : 10 mètres/niveau Éléments : V, S, M Durée : 1 tour/3 niveaux Temps d'incantation : 2 tours Zone d'effet : carré de 120 mètres sur 120 Jet de sauvegarde : aucun Ce sort change les caractéristiques d'une région carrée de terrain. La zone peut avoir plus de 120 mètres de côté. Le prêtre peut effectivement transformer une étendue plane en une pente de n'importe quelle direction, ou aplanir une pente existante. Le sort ne permet pas au prêtre d'altérer l'influence de la gravité. Ce sort permet au prêtre de créer ou d'annuler une différence d'altitude de 6 mètres (une pente de 2" en mesures

			<p>BATTLESYSTEM™) dans la zone d'effet. Cela peut avoir des conséquences variées ; la meilleure manière de détailler les effets est d'en donner des exemples : * Exemple 1 : Deux unités se font face sur une plaine. Le prêtre peut altérer la pente du terrain de manière qu'une unité soit de 2" plus haute que l'autre. L'unité en haut de la pente gagne le bénéfice du combat en terrain surélevé, et l'unité en bas de la pente paie le coût de déplacement pour un déplacement ascensionnel si elle souhaite s'approcher de l'autre unité. * Exemple 2 : Une unité est sur une plaine ; l'autre unité, à 6" de là, est sur une élévation de 2". En utilisant ce sort, le prêtre peut effectivement éliminer cette différence d'élévation (en élevant le terrain bas ou en descendant le terrain élevé). Tous les combats et les déplacements impliquant ces deux unités sont maintenant conduits comme s'il n'y avait pas de différence d'élévation (c'est-à-dire pas de pénalité de déplacement, pas de bénéfice pour combat en terrain surélevé, etc.). Sinon, le prêtre pourrait augmenter la différence d'élévation de 2". Les combats et les déplacements seraient alors conduits comme si la différence totale d'élévation était de 4". * Exemple 3 : Une unité fait face à une colline de 3" d'élévation. Le prêtre lance variation de la gravité, diminuant l'élévation de la colline à 1". L'unité paie un coût de déplacement moindre pour grimper la colline. Si l'unité faisant face à la colline était une unité ennemie, le prêtre pourrait augmenter l'élévation effective à 5". Le prêtre doit spécifier le degré et la direction du changement au moment de l'incantation. Ces paramètres ne peuvent être changés pendant que le sort reste en effet. Variation de la gravité peut avoir des effets dramatiques sur des engins de sièges ou des tours. La plupart des premiers ne peuvent être déplacés que sur les pentes les plus douces. En élevant ou en diminuant l'élévation effective d'un engin de siège de 2", le prêtre peut totalement l'immobiliser sur une pente trop forte pour être négociée. Dans le cas de tours de siège, il y a 50% de chances que la structure s'écroule (la détruisant totalement). L'élément matériel est un minuscule fil à plomb ; la ligne doit être faite d'un fil de platine et le plomb doit être une gemme valant au moins 1.000 po. L'objet est consommé pendant l'incantation. Vieillesse d'une créature / Redonner la jeunesse ® (Altération) (Recueil de Magie) Sphère : Temps Portée : toucher Eléments : V, S, M Durée : permanente Temps d'incantation : 1 round Zone d'effet : une créature Jet de sauvegarde : annule Ce sort vieillit la créature visée d'un an par niveau du prêtre. Les sujets non volontaires peuvent résister au sort. Les sujets affectés par vieillissement d'une créature doivent réussir un test de choc métabolique pour survivre au changement. Les sujets ne peuvent être vieillis au-delà de leur espérance de vie naturelle. Si le niveau du prêtre indique qu'une créature pourrait être vieilli au-delà de cette limite, elle vieillit jusqu'à être à un an de son âge maximal. Le sort ne peut pas provoquer la mort d'un sujet. Les personnages humains ou humanoïdes affectés par ce sort changent d'apparence en fonction de l'augmentation de leur âge, avec l'apparition de cheveux gris et de rides. De manière plus significative, ils subissent les pertes en Force, Dextérité et Constitution quand ils atteignent certains niveaux d'âge. Ces pertes sont résumées à la Table 12 : Effets du vieillissement, dans le Manuel des Joueurs. Ce livre fournit également les règles pour déterminer l'âge de base du personnage. Les monstres non magiques peuvent également être affectés par ce sort. Le MD détermine l'âge actuel et l'espérance de vie naturelle en fonction des descriptions du Bestiaire Monstrueux ou de son propre jugement. Pour déterminer les effets du vieillissement sur un monstre, partez du principe suivant : un monstre est d'un âge moyen quand il atteint la moitié de son espérance de vie naturelle ; il atteint un âge avancé quand il est aux deux tiers de son espérance de vie naturelle ; il est d'un âge vénérable quand il atteint le dernier sixième de son espérance de vie naturelle. Il subit les pénalités suivantes quand il atteint ces niveaux d'âge. Les pénalités sont cumulatives et permanentes (à moins que le monstre affecté rajeunisse). Age Pénalité Age moyen -1 à tous les jets de sauvegarde Age avancé -1 à tous les jets de sauvegarde -1 à tous les jets d'attaque Age vénérable -1 à tous les jets de sauvegarde -1 à tous les jets d'attaque L'élément matériel est une pincée d'émeraude pulvérisée. L'inverse de ce sort, redonner de la jeunesse, restaure de manière permanente l'âge perdu en raison de la magie (avec un sort vieillissement d'une créature par exemple). Redonner la jeunesse réduit l'âge de la créature visée d'un an par niveau du prêtre. Le sujet doit réussir un test de choc métabolique pour survivre au changement. Les sujets qui deviennent plus jeunes regagnent leurs scores de caractéristiques perdus décrits ci-dessus. Un sujet ne peut pas devenir plus jeune que son âge véritable grâce à ce sort. L'élément matériel est une pincée de rubis pulvérisé.</p>
6	Temps inversé	Reverse time	<p>Ce sort est similaire au sort de 9ème niveau de magicien arrêt de temps. Quand ce sort est lancé, le temps s'arrête dans un rayon de 9 mètres de diamètre autour du sujet. Tous les objets et les créatures se trouvant dans la zone d'effet s'immobilisent, les rivières arrêtent de couler et les flèches sont suspendues dans l'air. Toute créature, personne et tout objet entrant dans la zone est figé de la même manière. Le prêtre est affecté s'il est dans la zone d'effet, à moins qu'il ne soit le sujet du sort. Un sujet non volontaire a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts ; s'il le réussit, le sort est immédiatement annulé. Sinon, la victime est forcée de refaire à l'envers toutes les actions qu'elle a effectuées dans les 1-4 rounds précédents. En commençant avec le round le plus récent, le sujet se déplace en arrière, les flèches tirées par le sujet reviennent à son arc, etc. Tous les effets de ces actions sont annulés. A la fin de la durée du sort, le temps normal reprend et toutes les créatures continuent immédiatement leurs activités à l'endroit où elles s'étaient arrêtées. Examinez l'exemple suivant. Un groupe est en</p>

			<p>train de combattre un dragon rouge lanceur de sort. Au premier round le dragon souffle, rôtissant le magicien du groupe. Le reste du groupe attaque et blesse le dragon. Au deuxième round, le dragon mord et tue le voleur du groupe. D'autres dégâts sont infligés à la bête, mais il est toujours vivant au troisième round quand il utilise projectile magique pour tuer le rôdeur. A cet instant, le prêtre lance temps inversé sur la bête. Heureusement elle rate son jet de sauvegarde et est obligée de revenir en arrière sur les quatre derniers rounds. Pendant que tous les autres sont figés, le dragon remonte le temps. Le projectile magique revient au dragon (qui regagne la capacité de lancer ce sort), il ne mord pas le voleur (annulant les dégâts infligés à ce personnage) et inhale son souffle ardent (laissant le magicien, vivant et cru). Le dragon remonte encore d'un round - celui précédent sa rencontre avec le groupe. Le sort s'achève et les actions reprennent. Le dragon doit maintenant faire un jet de surprise comme il rencontre le groupe pour la première fois. Le groupe est immunisé à la surprise, car il a déjà combattu la bête auparavant. Tous les dégâts subits par le dragon demeurent, car ces actions ont été effectuées par le groupe et non la bête. L'élément matériel est une flèche aiguisée en argent tordue en un cercle. La flèche ne doit pas faire plus de 7,5 cm de long. Sa valeur doit être au moins de 500 po. Elle est détruite pendant l'incantation.</p>
6	Tourbillon	Whirlwind	<p>Ce sort génère un tourbillon de vents hurlants qui circule au gré du prêtre à une VD maximale de 6 tant qu'il reste en contact avec le sol (ou l'eau). Le cyclone se déplace toujours après toutes les créatures, et il est bien souvent possible de l'éviter en restant loin de lui. S'il quitte la portée du sort, il se met à se mouvoir de manière aléatoire pendant 1d3 rounds (ce qui peut éventuellement mettre les compagnons du prêtre en péril) puis se dissipe. Toute créature de taille G ou moins se retrouvant au contact de tourbillon doit effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles. En cas d'échec, elle perd 2d8 points de vie. Les créatures de taille M ou moins ratant leur premier jet de sauvegarde doivent aussitôt en réussir un second, sous peine de se retrouver emportées (auquel cas elles sont chahutées par les vents et subissent 1d8 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde). S'il le souhaite, le prêtre peut décider d'expulser du cyclone les créatures ballottées par les vents, auquel cas ces dernières retombent à terre, là où elles sont libérées. Le prêtre doit rester concentré pour que le sort perdure; il lui est donc impossible de lancer d'autres sorts ou même d'attaquer. Si sa concentration lui fait défaut, le cyclone lui échappe comme indiqué ci-dessus et se déplace au hasard avant de se dissiper 1d3 rounds plus tard. Lorsque la situation est vraiment désespérée, le prêtre peut se servir de ce sort pour emporter ses compagnons et ainsi les écarter d'un endroit potentiellement plus dangereux encore. Rares sont toutefois ceux qui apprécient suffisamment l'expérience pour vouloir la répéter. La composante matérielle de tourbillon est une poignée de poussière véhiculée par la brise ou de la neige apportée par le vent du nord.</p>
6	Vieillessement d'une créature / Redonner la jeunesse	Age creature	<p>Ce sort vieillit la créature visée d'un an par niveau du prêtre. Les sujets non volontaires peuvent résister au sort. Les sujets affectés par vieillissement d'une créature doivent réussir un test de choc métabolique pour survivre au changement. Les sujets ne peuvent être vieillis au-delà de leur espérance de vie naturelle. Si le niveau du prêtre indique qu'une créature pourrait être vieilli au-delà de cette limite, elle vieillit jusqu'à être à un an de son âge maximal. Le sort ne peut pas provoquer la mort d'un sujet. Les personnages humains ou humanoïdes affectés par ce sort changent d'apparence en fonction de l'augmentation de leur âge, avec l'apparition de cheveux gris et de rides. De manière plus significative, ils subissent les pertes en Force, Dextérité et Constitution quand ils atteignent certains niveaux d'âge. Ces pertes sont résumées à la Table 12 : Effets du vieillissement, dans le Manuel des Joueurs. Ce livre fournit également les règles pour déterminer l'âge de base du personnage. Les monstres non magiques peuvent également être affectés par ce sort. Le MD détermine l'âge actuel et l'espérance de vie naturelle en fonction des descriptions du Bestiaire Monstrueux ou de son propre jugement. Pour déterminer les effets du vieillissement sur un monstre, partez du principe suivant : un monstre est d'un âge moyen quand il atteint la moitié de son espérance de vie naturelle ; il atteint un âge avancé quand il est aux deux tiers de son espérance de vie naturelle ; il est d'un âge vénérable quand il atteint le dernier sixième de son espérance de vie naturelle. Il subit les pénalités suivantes quand il atteint ces niveaux d'âge. Les pénalités sont cumulatives et permanentes (à moins que le monstre affecté rajeunisse).  Age / Pénalité  Age moyen / -1 à tous les jets de sauvegarde  Age avancé / -1 à tous les jets de sauvegarde / -1 à tous les jets d'attaque  Age vénérable / -1 à tous les jets de sauvegarde / -1 à tous les jets d'attaque  L'élément matériel est une pincée d'émeraude pulvérisée. L'inverse de ce sort, redonner de la jeunesse, restaure de manière permanente l'âge perdu en raison de la magie (avec un sort vieillissement d'une créature par exemple). Redonner la jeunesse réduit l'âge de la créature visée d'un an par niveau du prêtre. Le sujet doit réussir un test de choc métabolique pour survivre au changement. Les sujets qui deviennent plus jeunes regagnent leurs scores de caractéristiques perdus décrits ci-dessus. Un sujet ne peut pas devenir plus jeune que son âge véritable grâce à ce sort. L'élément matériel est une pincée de rubis pulvérisé.</p>
7	Age de dragon	Age dragon	<p>Ce sort permet au prêtre de faire gagner ou perdre temporairement un niveau d'âge à un dragon par cinq niveaux peut par cinq niveaux d'expérience. Un prêtre du 14ème niveau peut par exemple faire gagner ou perdre deux niveaux d'âge ; un dragon adulte mûr pourrait ainsi</p>

			devenir temporairement un dragon jeune adulte ou un dragon très ancien. L'âge d'un dragon ne peut être réduit en dessous du stade de nouveau-né ou augmenté au-delà de celui de grand ver. Les dragons non volontaires ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 pour éviter les effets. Un dragon affecté par âge de dragon acquiert temporairement la classe d'armure, les points de vie, les capacités en sorts, les ajustements de combat, la taille et les autres attributs de son nouveau niveau d'âge. Il garde ses souvenirs et sa personnalité. A la fin de la durée du sort, le dragon revient à son niveau d'âge normal. Si le dragon subit des dégâts pendant qu'il se trouve dans son âge modifié, les points de vie perdus le restent quand il revient à son âge normal. Si le dragon perd plus de points de vie lors de son âge modifié qu'il n'en a à son âge réel, il meurt à la fin du sort. Un dragon de bronze jeune adulte avec 110 points de vie passe par exemple au stade de dragon adulte mûr avec 120 points de vie. Le dragon subit 115 points de dégâts dans un combat. A moins qu'il ne soit soigné de 6 points de vie avant que le sort ne s'achève, il meurt à la fin du sort car les dégâts qu'il a subits sont supérieurs à ses points de vie réels. Si un dragon est tué pendant qu'il est sous l'effet d'âge de dragon, il reste mort à la fin du sort. L'élément matériel est une poignée de sable ramassée dans l'empreinte de pas d'un dragon.
7	Citadelle de l'âme	Impervious Sanctity of Mind	Ce sort permet au prêtre d'être totalement immunisé contre les sorts ou pouvoirs affectant l'esprit et contre les facultés psioniques de la science de télépathie. Cette défense protège totalement contre les sorts de type charme et immobilisation, ainsi que contre assassin fantasmatique, confusion, débilité, domination, émotion, emprisonnement de l'âme, ESP, hypnotisme, injonction, réceptacle magique, sommeil, suggestion et terreur; sont également bloqués : l'amnésie ou la folie, la crainte ou la fascination qu'inspirent certains monstres, les décharges mentales des flagelleurs mentaux, l'empathie, la possession, la télépathie, les facultés psioniques de la science de télépathie et les pouvoirs des sceptres de séduction et de suzeraineté. En résumé, si le sort ou le pouvoir utilisé a pour effet d'obliger le prêtre à agir contrairement à son désir, citadelle de l'âme lui confère une protection totale et absolue. Les seuls pouvoirs mentaux capables de l'affecter sont ceux que détiennent certaines créatures extrêmement puissantes et les artefacts ou reliques. Contrairement à esprit impénétrable du magicien, citadelle de l'âme ne procure pas la moindre protection contre les sorts de détection. Par contre, il protège contre certaines attaques qu'esprit impénétrable laisse passer. La composante matérielle de citadelle de l'âme est un petit anneau en plomb sur lequel un dragon rouge a préalablement soufflé.
7	Climat incontrôlé	Uncontrolled weather	Ce sort permet au prêtre de conjurer le temps qu'il soit approprié ou non au climat et à la saison de la région. Les effets conjurés sont toujours dramatiques - des brises fraîches ou un brouillard léger n'apparaîtront pas. Des pluies torrentielles arroseront un désert, une vague de chaleur fera rage dans une contrée polaire désertique, et des tornades et des ouragans assailleront des terres tranquilles. Le prêtre n'a aucune influence sur le type de temps qui survient. Il ne peut en contrôler la zone d'effet ou la durée. Quatre tours après que le sort ait été lancé, l'orientation du temps devient apparente - un froid soudain, une bouffée de vent, un ciel plombé, etc. Le temps incontrôlé arrive au 5ème tour. A partir de cet instant, il ne peut être dissipé. Si le sort est annulé par le prêtre avant le commencement du cinquième tour, le temps revient lentement à son état initial. Les effets du sort sont décidés par le MD. Ils devraient être grandioses et impressionnants. Voici quelques effets suggérés. Pluie torrentielle/blizzard : la visibilité est réduite à 100 mètres ou moins ; les déplacements sont quasiment impossibles en raison de l'eau ou de l'épaisse couche de neige sur le sol. Tempêtes/ouragan : toutes les créatures volantes sont chassées des cieux, les arbres sont déracinés, les toits sont arrachés ; les bateaux sont en difficulté. Vague de chaleur : une chaleur intense provoque immédiatement de la fonte des ponts de glace. Des avalanches de neige et de glace dévalent des montagnes. Le MD détermine aléatoirement la zone d'effet. La durée maximale de ce sort est d'un tour par niveau du prêtre ; mais le MD peut annuler l'effet avant cette limite.
7	Conjuration d'un élémentaire d'air ou d'eau	Conjure air elemental	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'élémentaire 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.
7	Coquille anti-minéraux	Antimineral Shell	Lorsque le prêtre lance ce sort, il génère autour de lui un champ de force empêchant les créatures d'origine minérale (fussent-elles animées ou naturelles) de s'approcher de lui. Cette protection est efficace contre les élémentaires, les créatures d'origine élémentaire (comme les serviteurs aériens, djinns et autres méphites), les golems et autres monstres construits de toutes pièces, les créatures de pierre vivantes (galeb duhr et xorns) et les armures animées par une force extérieure. Par contre, elle reste sans effet contre les morts-vivants, les créatures

			vivantes transportant des matériaux inanimés ou encore les minéraux inanimés eux-mêmes (un rocher lancé par un géant ou une avalanche). Le champ de force se déplace avec le prêtre mais, s'il tente de s'en servir pour repousser une créature affectée, le sort cesse instantanément de faire effet. La composante matérielle de coquille anti-minéraux est une goutte de substance extrêmement caustique, comme de l'acide de dragon noir.
7	Déformation de l'espace	Spacewarp	<p>Selon une des conceptions de l'univers, ce que nous percevons comme la gravité est en fait une déformation localisée de la structure du continuum espace-temps. Le sort déformation de l'espace crée une déformation temporaire mais très intense dans une zone limitée. Quand le prêtre lance ce sort, il choisit un point spécifique pour être le centre des effets. Ce point peut être n'importe où à moins de 50 mètres du prêtre, y compris au milieu des airs. Quand l'incantation est terminée, ce centre d'effet devient un champ de gravité égal à la force ressentie à la surface de la terre. En d'autres mots, la gravité est centrée sur ce point ; tout ce qui se trouve à moins de 15 mètres de ce centre et qui n'est pas attaché à quelque chose de fixe sera attiré par le point choisi. Cette gravité localisée affecte seulement les objets détachés et les créatures capables de se déplacer (c'est-à-dire pas les arbres dont les racines sont enfouies dans le sol). Il n'affecte pas le sol lui-même - la terre, les plantes, le sable d'un désert, l'eau d'un lac, etc., sont immunisés à ces effets. Un objet attiré par le centre de gravité gagnera de la vitesse exactement comme s'il tombait vers le sol. Quand cet objet atteint le centre, il cesse instantanément son mouvement. Si les objets sont déjà au centre, des objets arrivants se cogneront à eux, provoquant les dégâts de chute normaux (1d6 par 3 mètres) aux objets nouvellement arrivants. Les objets déjà au centre doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de subir la moitié de ces dégâts. Considérez l'exemple suivant. Un orque est à 3 mètres du centre d'effet quand le sort est lancé. Il est attiré sur 3 mètres et s'arrête. Son compagnon, un bandit, est à 9 mètres du centre. Cela lui prend plus de temps pour être attiré par le centre. L'orque est donc déjà là quand il arrive au centre, et les deux personnages se heurtent obligatoirement. Le bandit subit 3d6 points de dégâts - les dégâts associés à une chute de 9 mètres. L'orque doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine de subir la moitié de ces dégâts. D'autres choses sont prises dans l'effet. Le cheval du bandit était à 15 mètres du centre, y arrivant donc après l'orque et le bandit. Cela équivaut à une chute de 15 mètres, entraînant la perte de 5d6 points de vie. L'orque et le bandit peuvent potentiellement subir la moitié de ces dégâts. Le centre des effets peut être n'importe où à moins de 50 mètres du prêtre. Une des utilisations les plus destructrices de ce sort peut être de le lancer directement sur une créature ennemie. Quiconque et quoi que ce soit à moins de 15 mètres de la créature sera attiré vers elle et la frappera, lui infligeant des dégâts. Quand ce sort cesse, la gravité revient à la normale. Si le sort a élevé tout personnage ou objet au-dessus du sol, il retombe immédiatement, subissant les dégâts de chute appropriés. Les éléments matériels sont un aimant et une sphère d'obsidienne, qui sont consommés pendant l'incantation.</p>
7	Esprit de puissance*	Spirit of power	<p>Ce sort choral est rarement utilisé ou évoqué, car ses exigences sont strictes et son issue incertaine. Le sort doit être lancé par six prêtres de la même foi. Ils doivent tous se tenir les mains pendant l'incantation. Une fois celle-ci achevée, les prêtres tombent en transe. L'essence vitale quitte leurs corps et fusionne à moins de 3 mètres d'eux. Les esprits des prêtres sont fusionnés pour former un avatar de leur divinité. De cette manière, les six personnages deviennent une seule entité avec tous les pouvoirs et capacités conférés à l'avatar. La seule limite est que la divinité ne doit pas avoir déjà créé tous les avatars auxquels elle a droit. Si c'est le cas, le sort échoue et les prêtres sont épuisés comme cela est décrit ci-dessous. Si le sort réussit, les prêtres ont complètement offert leur volonté à leur divinité, formant essentiellement le vecteur par lequel elle peut canaliser son pouvoir. En devenant un avatar, les prêtres gardent la capacité de prendre la plupart de leurs propres décisions. (Les six doivent travailler en harmonie ou autoriser l'un d'entre eux à prendre toutes les décisions). Mais la divinité peut prendre le contrôle direct de l'avatar dès qu'elle le désire - l'avatar est après tout une manifestation terrestre de la divinité. Bien que ce sort ait une durée d'une heure, la divinité n'est pas obligée de libérer les prêtres après cette période. S'ils ne sont pas relâchés à la fin de la durée du sort, ils meurent instantanément. Une divinité peut choisir de sacrifier ses prêtres afin de maintenir son avatar sur le Plan Primaire. Une telle action cruelle et injuste est rarement effectuée par les divinités bonnes ou celles qui ont un respect quelconque pour la vie, le libre arbitre ou la pitié. Pour les divinités ombres ou sinistres, la question est bien plus incertaine. Si une déité choisit de maintenir un avatar pendant plus d'une heure, le contrôle de ce dernier passe instantanément et de manière permanente au MD. (Manifestement, un MD devrait rarement, si même jamais, utiliser ce pouvoir). Pendant que les prêtres sont sous la forme d'avatar, leurs corps demeurent dans une transe semblable à la mort. Ils n'ont aucune idée de ce qui peut arriver à leurs corps réels (à moins que l'avatar puisse l'observer). Tout dégât infligé au corps d'un prêtre exige un test de choc métabolique instantané. S'il est réussi, les dégâts sont subits normalement, mais ne prennent effet qu'après la fin du sort (moment auquel le prêtre mourra quasiment certainement). Si le test est manqué, le personnage meurt instantanément et le sort cesse. Les personnages mourant de cette manière ne peuvent être rappelés, ressuscités ou réincarnés. Ils ont reçu</p>

			la récompense (ou la punition) suprême pour les services qu'ils ont rendus. Si les corps sont déplacés de leurs positions, le sort s'achève. Même si la divinité relâche les prêtres, ils sont sérieusement éprouvés. Tous les sorts mémorisés sont perdus jusqu'à ce qu'ils puissent se reposer et effectuer de nouveau leurs prières. Le drainage physique laisse chaque prêtre avec 1 point de vie au réveil, quel que soit le nombre de points de vie dont disposait le personnage avant l'incantation du sort. Comme les dégâts subits pendant le sort prennent effet instantanément, tout prêtre blessé meurt instantanément (bien qu'une action rapide des autres puisse le sauver). Chaque prêtre survivant au sort sera lié par une quête (une tâche qu'il doit effectuer en échange de son appel au dieu). L'élément matériel est une offrande appropriée à la divinité. Le MD doit déterminer la nature exacte de l'offrande.
7	Intemporalité	Timelessness	Ce sort stoppe complètement le flux du temps pour un individu. Tous les signes de vie cessent et le sujet est incapable de tout mouvement ou de toute pensée. Pendant que ce sort est effectif, le sujet est totalement immobile et ne peut être affecté par aucune force magique ou physique. Les armes rebondissent simplement sur lui comme elles le feraient sur la pierre la plus dure. Les sorts, y compris dissipation de la magie sont totalement incapables d'affecter le sujet de n'importe quelle manière. Le sujet ne vieillit pas. En plus du fait qu'il reste visible, figé comme une statue, il ne fait plus partie de l'univers. (Les MD peuvent décider que les plus puissantes forces magiques, comme un souhait, ou les créatures du rang de demi-dieu ou plus, peuvent affecter le sujet). Quand le prêtre lance ce sort, il décide la durée pendant laquelle il restera effectif (avec pour maximum un jour plein par niveau du prêtre). Une fois le sort lancé, cette durée ne peut être modifiée ; le prêtre ne peut faire cesser le sort avant que le temps établi ne se soit écoulé. Si le sujet ne veut pas être affecté par le sort le prêtre doit le toucher pour que le sort prenne effet. Le sujet a droit à un jet de sauvegarde normal pour résister aux effets. Un sujet volontaire n'a pas besoin de faire un jet de sauvegarde. Le prêtre peut lancer ce sort sur lui-même s'il le désire. Ce sort peut offrir une puissante manœuvre défensive ; pendant que le sort est effectif, le sujet est totalement invulnérable. Intemporalité est également efficace pour constituer un emprisonnement à long terme, tant que le prêtre est là pour relancer le sort au moment approprié. C'est un sort exceptionnellement puissant. Son lancement nécessite un effort significatif du prêtre. Chaque fois qu'il lance intemporalité, il doit faire un test de choc métabolique. S'il échoue, il perd de manière permanente 1 point de Constitution.
7	Intrus paranogène	Mind tracker	L'intrus paranogène est une créature d'origine magique qui n'existe que sur le plan Ethéré. Il est créé quand la première partie de ce sort est lancée. Quand on le voit (ce qui est rare), l'intrus paranogène possède un corps indistinct. On dirait une coalescence presque solide de l'atmosphère vaporeuse du plan Ethéré lui-même. Il possède un corps grossièrement elliptique avec au moins trois membres en saillie à des endroits apparemment aléatoires. Le nombre et la taille de ces appendices varient lentement, cependant, au fur et à mesure que de nouveaux se forment et que d'anciens disparaissent au sein de la brume. Le corps de la créature fait en moyenne 60 cm de large sur 90 cm de long, bien que cela aussi ait tendance à changer d'une minute à l'autre. L'intrus paranogène ne possède ni yeux, ni oreilles, ni nez, ni tout autre organe discernable. On ne peut le provoquer en combat ; s'il est attaqué, il disparaît tout simplement, pour réapparaître une fois le danger passé - éventuellement ailleurs si sa proie s'est déplacée. La cérémonie qui permet de créer l'intrus paranogène prend un tour. Ses éléments matériels sont une bouffée d'atmosphère du plan Ethéré et le cerveau d'un lézard. Une fois que l'intrus s'est manifesté, on doit lui indiquer une proie dans l'heure qui suit. Si aucune proie n'est désignée, l'intrus se dissipe et le sort est perdu. Pour désigner à l'intrus une proie, le prêtre doit voir celle-ci. Il peut le faire par magie (comme avec vision véritable) mais pas avec une vue à distance (comme celle qu'on a à travers une boule de cristal). Avec la proie à portée de vue, le prêtre prononce les dernières phrases du sort. Dès cet instant, l'intrus paranogène est mentalement relié à la victime. L'intrus suit sa proie (en restant toujours sur le plan Ethéré) où qu'elle aille. Il transmet en permanence des informations sur les activités et la localisation de la proie. Le prêtre ne reçoit pas d'image, seulement des "rapports" de l'intrus paranogène. Ces rapports ne décrivent que ce que l'intrus peut voir. Ils n'identifient pas les gens auxquels la proie d'adresse mais peuvent le décrire en détail. De même, l'intrus ne peut entendre ce qui se dit, ni même lire, mais il peut rapporter le fait qu'une conversation ou une lecture sont en cours. Pendant que l'intrus file sa proie, sa présence est perçue par celle-ci comme une sensation étrange et insidieuse d'être épié. Si la victime réussit un jet de sauvegarde contre la paralysie, chacun des stades qui suivent dure trois heures au lieu de deux. Pendant les deux premières heures, la proie a une sensation générale de malaise. Au cours des troisième et quatrième heures, la victime est distraite et nerveuse, ce qui lui occasionne une pénalité de -1 à tous ses jets de sauvegarde. Pendant les cinquième et sixième heures, la victime est convaincue que quelqu'un ou quelque chose la suit, ce qui lui occasionne une pénalité de -3 aux jets de sauvegarde et de -2 (ou -10 %) à tous les autres jets de dé. Après six heures, la victime est prête à craquer. Elle est incapable de se concentrer pour lancer des sorts ou employer l'une quelconque des capacités propres à sa classe. Tous les jets de dé sont à -5 (ou -25 %). Après huit heures, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie. Sinon elle s'effondre, enfiévrée et délirante. Cet état

			persiste jusqu'à ce que l'intrus cesse d'exister. L'intrus paranogène continue d'exister aussi longtemps que le prêtre reste conscient de ses informations. Si le prêtre est assommé ou s'endort, ou simplement s'il oublie volontairement sa création, l'intrus se dissipe.
7	Raz-de-marée	Tsunami	Ce puissant sortilège permet d'invoquer un raz-de-marée, ou tsunami, à partir d'un plan d'eau de taille suffisante. Ce dernier doit faire au moins 1,5 km de large, ce qui signifie que, dans la plupart des cas, ce sort n'est utile qu'à proximité de la mer et des grands lacs (ou, à la limite, de fleuves gigantesques). La vague fait 60 cm de haut et 3 m de large par niveau du personnage; autrement dit, un prêtre de 15e niveau peut faire apparaître un tsunami haut de 9 m et large de 45 m. La vague peut se former à n'importe quel endroit, pourvu qu'elle prenne naissance dans la limite de portée du sort, et se dirige sans attendre dans la direction spécifiée par le prêtre (même si cela l'entraîne au-delà de la portée du sort, et il est tout à fait possible qu'elle vienne vers le personnage). Elle se déplace à une vitesse de 24 (240 m/round) et dure un maximum de 3 rounds (1 au 14e niveau, 2 au 18e et 3 à partir du 22e). Les navires se trouvant sur la chemin du raz-de-marée doivent effectuer un jet de navigabilité (voir la Table 77 du Guide du Maître), assorti d'un malus (en pourcentage) égal à la hauteur de la vague (en cm) divisée par 30 (le tsunami de l'exemple précédent impose donc un malus de -30 % au jet de navigabilité). En cas d'échec, le navire se retourne et coule en 1d10 rounds, emportant éventuellement avec lui tout ou partie de l'équipage. Les nageurs humains ou humanoïdes pris sur la trajectoire doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique sous peine de périr noyés. Toute créature emportée par la vague est véhiculée jusqu'à la fin du sort. Si le raz-de-marée a été envoyé en direction de la côte, il perd 1,50 m de hauteur tous les 20 m parcourus une fois qu'il a atteint la terre ferme; autrement dit, une vague haute de 9 m n'achève sa course qu'à 120 m de la rive. Les créatures se trouvant sur sa route subissent 1d4 points de dégâts par tranche de 1,50 m de hauteur qu'il lui reste, puis sont emportées et déposées là où il s'arrête. Les créatures devant respirer à l'air libre périssent noyées, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique. Les bâtiments en bois ont un risque d'être détruits qui se monte à dix fois la hauteur de la vague (90% de chances pour un raz-de-marée de 9 m de haut, par exemple), tandis que les édifices en bois résistent trois fois mieux (seulement 30% de chances d'être détruits par le même tsunami de 9 m de haut). La topographie environnante peut bien évidemment gêner la progression de la vague (ou, au contraire, la canaliser). Une colline de belle taille peut ainsi la stopper, mais il serait surprenant qu'elle en sorte indemne, le flanc frappé perdant vraisemblablement toute sa faune et sa flore. Notez que, s'il est lancé par un personnage de haut niveau, ce sort peut dévaster une zone immense et tout détruire sur son passage. Mais la formation d'un raz-de-marée est si épuisante que le prêtre est incapable de rien faire pendant 1d6 heures après avoir lancé le sort. La composante matérielle de raz-de-marée est le symbole sacré du prêtre.
7	Route flottante	Hovering road	Ce sort permet au prêtre de créer une route magique large de trois mètres qui s'étend sur 3 mètres devant lui. Le prêtre peut créer une route ininterrompue pendant la durée du sort, sous la forme d'une zone de 3 mètres devant lui tant qu'il continue à avancer. La route est approximativement épaisse de 30 cm et est suspendue dans les airs. Elle a la texture et la couleur du granit noir. Les personnages et les créatures peuvent se déplacer sur une route flottante selon leur vitesse de déplacement normale, en ignorant les effets du terrain environnant. La route flottante doit prendre son origine sur une surface solide. Une fois ancrée, le prêtre contrôle le profil de la route, la faisant grimper ou descendre selon ses désirs. La route peut ainsi être utilisée pour traverser des rivières (si la route est ancrée sur une rive), des marais ou d'autres terrains hostiles similaires. Le prêtre peut utiliser route flottante pour s'élever au-dessus d'une jungle ou pour traverser un gouffre. La route a une CA 0. Elle est imperméable aux armes non magiques. Si elle subit 100 points de dégâts (par des armes ou des forces magiques), elle se dissipe en une brume noire ; tous ceux se trouvant sur la route tombe sur le sol en dessous. A moins qu'elle ne soit détruite, toute la route flottante reste intacte du début à la fin du sort, même si le prêtre est tué ou rendu impotent. A la fin de la durée du sort, elle se dissipe entièrement. Les éléments matériels sont un gros morceau de marbre noir et une boucle de fil d'or.
7	Souffle de vie / Souffle de vent	Breath of life	Ce sort puissant permet au prêtre de soigner de nombreuses personnes (même toute une communauté) affligées d'une maladie non magique. Le prêtre n'a pas besoin de toucher ni même de voir les malades pour que le sort soit effectif, bien que les bénéficiaires doivent être dans la zone d'effet. Ce sort ne soigne pas toutes les maladies de la communauté en une seule fois ; le prêtre doit indiquer spécifiquement quelle maladie doit être éliminée (peste noire ou fièvre jaune, par exemple) pour chaque incantation de ce sort. Quand le sort est lancé, le prêtre exhale un souffle à la douce fragrance. Ce souffle forme une brise qui rayonne vers l'extérieur, créant un cercle qui s'étend sur un rayon de 50 mètres par heure. Pendant cette période, le prêtre doit rester au centre de la zone d'effet. Après 12 heures, souffle de vie couvrirait par exemple un cercle de 1.200 mètres de diamètre (rayon 600 mètres). Le souffle est plus de nature magique que physique ; de ce fait il n'est pas affecté par les vents dominants. La brise souffle à travers la communauté, éliminant instantanément la maladie spécifiée chez tous les citoyens affectés. Le sort ne détruit pas les monstres parasites (comme les limons verts, rot grub, et autres), et ne soigne pas la lycanthropie ou les autres afflictions magiques. Ce sort n'empêche pas le retour d'une maladie si les

			<p>bénéficiaires sont de nouveau exposés. Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et un cône d'encens qui a été béni par le plus haut prêtre de la religion du personnage. Le souffle de mort, qui produit un vent à l'odeur infecte, est l'inverse de ce sort. Les victimes échouant à leur jet de sauvegarde contre la mort magique sont affligées d'une maladie mortelle non magique. Pour déterminer le résultat de ce sort, le MD devrait effectuer les jets de sauvegarde pour les PNJ principaux de la zone d'effet. Les effets sur le reste de la communauté peuvent être calculés par un pourcentage, basé sur le jet de sauvegarde. Les éléments matériels sont le symbole sacré du prêtre et une poignée de poussière ramassée sur les restes d'une momie.</p>
--	--	--	--