

Le Prêtre

Table des matières

Le prêtre	3
Descriptif de la classe.....	3
Les domaines de prêtres	6
Domaine de l'Air.....	6
Domaine de l'Artisanat.....	7
Domaine du Bien.....	7
Domaine de la Chance.....	8
Domaine du Chaos.....	8
Domaine du Charme.....	9
Domaine du Climat.....	9
Domaine de la Communauté.....	10
Domaine de la Connaissance.....	10
Domaine de la Destruction.....	10
Domaine de la Duperie.....	11
Domaine de l'Eau.....	11
Domaine de la Faune.....	12
Domaine du Feu.....	12
Domaine de la Flore.....	13
Domaine de la Folie.....	13
Domaine de la Force.....	14
Domaine de la Gloire.....	14
Domaine de la Guérison.....	14
Domaine de la Guerre.....	15
Domaine de la Libération.....	15
Domaine de la Loi.....	16
Domaine de la Magie.....	16
Domaine du Mal.....	16
Domaine de la Mort.....	17
Domaine de la Noblesse.....	17
Domaine de l'Obscurité.....	18
Domaine de la Protection.....	18
Domaine du Repos.....	19
Domaine des Runes.....	19
Domaine du Soleil.....	20
Domaine de la Terre.....	20
Domaine du Voyage.....	21
Liste des sorts de prêtre	22
Sorts de prêtre du niveau 0 (oraisons).....	22
Sorts de prêtre de 1er niveau.....	22
Sorts de prêtre de 2e niveau.....	23
Sorts de prêtre de 3e niveau.....	24



Sorts de prêtre de 4e niveau	24
Sorts de prêtre de 5e niveau	25
Sorts de prêtre de 6e niveau	26
Sorts de prêtre de 7e niveau	26
Sorts de prêtre de 8e niveau	27
Sorts de prêtre de 9e niveau	27
<u>Variantes de canalisation</u>	28
Agriculture	28
Air/ciel/vent	28
Armes	28
Art/musique.....	28
Beauté/amour/désir.....	28
Bière/vin	28
Bravoure/courage	28
Cauchemar	28
Chance	28
Chasse.....	29
Climat	29
Connaissance.....	29
Contrats/serments	29
Destin	29
Destruction	29
Duperie	29
Esclavage/tyrannie.....	29
Feu	29
Folie.....	29
Force	29
Forge.....	29
Guerre/colère.....	29
Jalousie	29
Justice/loi	30
Liberté.....	30
Magie	30
Maladie	30
Meurtre	30
Monstres	30
Mort	30
Nature	30
Non-mort.....	30
Océan/mer/eau	30
Perfection de soi.....	30
Poison	30
Protection	30
Règne	30
Rêves	30
Secrets.....	31
Soleil.....	31
Souffrance.....	31
Stratégie	31
Ténèbres.....	31
Terre	31
Vengeance.....	31
Villes.....	31
<u>Les archétypes de prêtre</u>	32
Évangéliste.....	32

Guérisseur miséricordieux	32
Prêtre cloître	32
Saint combattant	33
Seigneur des morts-vivants	33
Séparatiste	33
Stratège divin	34
Théologien	34

Le prêtre

La foi et les miracles divins suscitent des vocations. Les prêtres, ces êtres appelés à servir des puissances qui dépassent l'entendement de la plupart des mortels, en prêchent les merveilles et satisfont les besoins spirituels de leur peuple. Ce ne sont cependant pas de simples faiseurs de sermons mais bel et bien des émissaires divins qui accomplissent la volonté des dieux à la force de leur bras et grâce à la magie divine. Ces prêtres sont dévoués aux doctrines des religions et des philosophies qui les inspirent et œuvrent à faire connaître leur foi et à accroître son influence. Même s'ils possèdent des pouvoirs similaires, on retrouve autant de différences entre les prêtres qu'entre les divinités qu'ils servent : certains offrent soins et pardon, d'autres la justice, la loi et la liberté, et d'autres encore corrompent et incitent des conflits. Les prêtres agissent de bien des manières mais tous ceux qui empruntent ce chemin marchent aux côtés des alliés les plus puissants qui soient : ils sont les bras armés des dieux eux-mêmes.

Rôle. Les prêtres sont plus que capables de défendre l'honneur de leur dieu au combat, ce sont généralement des combattants vaillants et compétents. Mais leur véritable force réside dans leur

capacité à faire appel au pouvoir de leur dieu, que ce soit pour améliorer leur habileté au combat et celle de leurs alliés, pour affaiblir leurs ennemis ou encore pour guérir les blessures de leurs compagnons blessés. Comme toutes ces capacités dépendent de leur foi, les prêtres doivent se vouer au culte d'une source divine. La grande majorité des prêtres vénèrent un dieu mais certains d'entre eux se tournent vers un concept divin qui n'est pas associé à une divinité spécifique, comme le combat, la mort, la justice ou la connaissance (discutez-en avec votre MJ si vous préférez opter pour ce choix plutôt que de choisir un dieu.)

Voir les domaines de prêtres.

Voir aussi la liste des sorts de prêtres.

Voir aussi les Variantes de canalisation.

Voir les archétypes du prêtre. Évangéliste (UC) / Guérisseur miséricordieux (UC) / Prêtre cloître (UM) / Saint combattant (UC) / Seigneur des morts-vivants (UM) / Séparatiste (UM) / Stratège divin (UC) / Théologien (UM)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour												
						0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e			
1	+0	+0	+2	+2	aura, canalisation d'énergie 1d6, domaines, oraisons	3	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3		4	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	canalisation d'énergie 2d6	4	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4		4	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4	canalisation d'énergie 3d6	4	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5		4	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5	canalisation d'énergie 4d6	4	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6		4	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6	canalisation d'énergie 5d6	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7		4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-
11	+8/+3	+3	+7	+7	canalisation d'énergie 6d6	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-
12	+9/+4	+4	+8	+8		4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-
13	+9/+4	+4	+8	+8	canalisation d'énergie 7d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-
14	+10/+5	+4	+9	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	canalisation d'énergie 8d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	canalisation d'énergie 9d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	canalisation d'énergie 10d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	-	-	-
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

Descriptif de la classe

Alignement. L'alignement du prêtre peut différer d'au plus une catégorie par rapport à celui de son dieu, soit selon l'axe Loi-Chaos soit selon l'axe Bien-Mal.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe. Les compétences de classe du prêtre sont les suivantes : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (noblesse) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Estimation (Int), Linguistique (Int), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence par niveau. 2 + modificateur d'Intelligence.

Armes et armures. Le prêtre est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi qu'au port des armures légères et intermédiaires et à l'utilisation des boucliers (à l'exception des pa-vois). Il est également formé au maniement de l'arme de prédilection de son dieu.

Aura (Ext). Le prêtre d'un dieu Chaotique, Mauvais, Bon ou Loyal possède une aura particulièrement puissante correspondant à l'alignement de la divinité (voir le sort de *détection du Mal* pour plus de détails).

Sorts. Le prêtre peut lancer des sorts divins figurant sur la liste des sorts de prêtres. Son alignement peut cependant l'empêcher de lancer certains sorts opposés à sa morale ou à son éthique (voir « Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal », plus bas). Le prêtre doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

Pour préparer ou lancer un sort, un prêtre doit avoir une valeur de Sagesse supérieure ou égale à 10 + le niveau du sort. Le degré de difficulté des jets de sauvegarde contre un sort de prêtre vaut 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du prêtre.

Comme les autres lanceurs de sorts, le prêtre ne peut jeter qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau chaque jour. Son quota quotidien de sorts est indiqué sur la Table "Le Prêtre". En plus de cela, il reçoit des sorts en bonus chaque jour s'il possède une valeur de Sagesse élevée (voir la Table "Modificateurs de caractéristique et sorts en bonus").

Le prêtre reçoit ses sorts grâce à la prière ou à la méditation : chaque prêtre doit choisir un moment de la journée où il passera quotidiennement une heure à se recueillir ou à prier afin de renouveler son quota journalier de sorts. Le prêtre peut préparer et lancer n'importe quel sort figurant sur la liste des sorts de prêtres et appartenant à un niveau de sorts auquel il a accès. Il doit cependant choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Canalisation d'énergie (Sur) et ses variantes. Les prêtres sont les messagers et les serviteurs des dieux. Ils canalisent la magie divine et l'énergie positive ou négative à l'état pur. Même si les prêtres aventuriers typiques sont toujours prêts à frapper les ennemis de leur foi à grand renfort de sorts et d'armes, beaucoup se cloîtent dans des bibliothèques isolées et honorent les dieux lors de leurs travaux d'érudits tandis que d'autres embrassent des croyances hérétiques qui embarrassent les partisans de la pensée dominante du clergé. Les prêtres utilisent leur canalisation divine pour soigner ou blesser et certains ont développé de nouvelles méthodes pour terrasser leurs adversaires ou aider leurs alliés.

Quel que soit son alignement, le prêtre peut libérer une vague d'énergie en canalisant la puissance de sa foi à travers son symbole sacré (ou maudit). Selon le type d'énergie canalisée et les créatures affectées, il peut utiliser cette capacité pour blesser ou pour soigner.

Un prêtre d'alignement Bon (ou qui vénère une divinité Bonne) canalise de l'énergie positive et peut blesser les morts-vivants ou soigner les vivants. Un prêtre d'alignement Mauvais (ou qui vénère une divinité Mauvaise) canalise de l'énergie négative et peut blesser les vivants ou soigner les morts-vivants. Un prêtre Neutre qui vénère une divinité Neutre (ou qui ne sert aucun dieu) doit choisir entre énergie positive et énergie négative. Ce choix, une fois fait, ne peut plus être modifié. Cette décision détermine également le type de sorts que le prêtre peut lancer spontanément (voir « Incantation spontanée »).

L'énergie canalisée crée un rayonnement qui affecte toutes les créatures d'un type donné (soit vivants soit morts-vivants) dans un rayon de 9 m (6 cases) autour du prêtre. La quantité de dégâts infligés ou de points de vie soignés est égale à 1d6 points plus 1d6

points par tranche de deux niveaux de prêtre au-delà du premier (2d6 au niveau 3, 3d6 au niveau 5 et ainsi de suite). Les créatures qui sont blessées par l'énergie canalisée bénéficient d'un jet de Volonté pour diminuer les dégâts de moitié. Le DD de ce jet de sauvegarde vaut 10 + la moitié du niveau du prêtre + le modificateur de Charisme du prêtre. Les créatures qui sont soignées par l'énergie canalisée ne peuvent dépasser leur nombre maximal de points de vie : les points de vie excédentaires sont perdus. Chaque jour, le prêtre peut canaliser l'énergie un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme. Cela requiert une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le prêtre peut choisir que cet effet l'affecte également ou pas. Il doit être capable de brandir son symbole sacré pour utiliser ce pouvoir.

La canalisation d'énergie positive ou négative est un pouvoir iconique des prêtres, qu'ils s'en servent pour soigner, pour blesser, pour intimider les morts-vivants ou pour les renvoyer. Pourtant, étant donné l'immense variété des divinités et des thèmes qui leur sont associés, il semble normal que certaines dotent leurs serviteurs mortels de pouvoirs de canalisation qui reflètent leurs centres d'intérêt. Les catégories suivantes fournissent des exemples de pouvoirs de canalisation alternatifs basés sur la nature d'une divinité. *Par exemple, un dieu du feu accordera des pouvoirs de canalisation d'énergie négative qui infligeront des dégâts de feu à la place d'une partie des dégâts de canalisation classique ou de leur totalité.*

Quand un joueur crée un personnage prêtre, il doit décider s'il utilise la forme standard de canalisation d'énergie ou une variante présentée ici et basée sur un des thèmes associés à sa divinité. Une fois qu'il a fait ce choix, il ne peut plus revenir dessus. Les canalisations alternatives possèdent la même zone d'effet, les mêmes DD et le même nombre d'utilisations quotidiennes que les autres canalisations d'énergie et suivent les mêmes règles. Les dons et les pouvoirs qui modifient ou représentent une alternative à la canalisation d'énergie (comme contrôle des morts-vivants ou renvoi des morts-vivants) fonctionnent normalement, même avec une variante.

Voir les variantes de canalisation.

Domaines. L'alignement du prêtre, ses capacités magiques, ses valeurs et la manière dont les autres le perçoivent dépendent de son dieu. Le prêtre peut choisir deux domaines parmi ceux qui sont associés à sa divinité. Il ne peut sélectionner un domaine lié à un alignement (Bien, Chaos, Loi ou Mal) que s'il correspond à son propre alignement. Si le prêtre ne sert pas un dieu, il peut quand même choisir deux domaines représentant ses penchants spirituels et ses capacités (sous réserve d'accord du MJ), la restriction sur les alignements reste d'application.

Chaque domaine offre un certain nombre de pouvoirs de domaine dépendant du niveau du prêtre ainsi que plusieurs sorts en bonus. Le prêtre gagne un emplacement de sort de domaine pour chaque niveau de sort auquel il a accès (sauf le niveau 0). Chaque jour, le prêtre peut utiliser cet emplacement pour préparer un sort provenant de ses domaines. Si ce sort de domaine ne figure pas sur la liste des sorts de prêtres, le prêtre ne peut le préparer que dans un emplacement de sort de domaine. Les sorts de domaine ne peuvent pas être utilisés pour les incantations spontanées.

Le prêtre reçoit également les pouvoirs indiqués dans chacun de ses domaines s'il a atteint un niveau suffisant. Sauf indication contraire, il suffit d'une action simple pour activer un pouvoir de domaine.

Voir la liste des domaines de prêtres.

Oraisons. Les prêtres peuvent préparer un certain nombre d'oraisons (ou sorts de niveau 0) chaque jour, comme indiqué sur la Table "Le Prêtre" sous la mention « Sorts par jour ». Il jette ces

sorts comme les autres mais ils ne sont pas dépensés lorsqu'ils sont lancés et peuvent être utilisés à nouveau.

Incantation spontanée. Un prêtre Bon (ou un prêtre Neutre vénérant un dieu Bon) peut canaliser l'énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de soin. Le prêtre peut sacrifier n'importe quel sort préparé (à l'exception des oraisons et des sorts de domaine) pour pouvoir lancer un sort de soins de niveau égal ou inférieur (un sort de soins est un sort dont le nom comporte le mot « soins »).

Un prêtre Mauvais (ou un prêtre Neutre vénérant un dieu Mauvais) ne peut pas convertir les sorts qu'il a préparés en sorts de soins mais il peut les transformer en sorts de blessure (un sort de blessure est un sort dont le nom comporte le mot « blessure »).

Un prêtre Neutre dont la divinité est Neutre peut convertir les sorts qu'il a préparés en sorts de soins ou de blessure (selon le choix du joueur). Une fois que ce choix a été effectué, il ne peut plus être modifié. Cette décision indique également si l'énergie

canalisée par le prêtre est positive ou négative (voir « Canalisation d'énergie » plus haut).

Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal. Un prêtre ne peut pas lancer de sorts dont l'alignement est opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). L'alignement d'un sort est indiqué dans sa description par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal.

Langues supplémentaires. Les options suivantes viennent s'ajouter à la liste des langues que la race du personnage lui permet d'apprendre : céleste, abyssal, infernal (respectivement, les langages des Extérieurs d'alignement Bon, Chaotique-Mauvais et Loyal-Mauvais).

Prêtres déchus. Un prêtre qui bafoue ouvertement le code de conduite imposé par son dieu perd tous ses sorts et toutes ses capacités de classe, à l'exception de la formation au maniement des armes courantes, à l'utilisation des boucliers et au port d'armures. Il ne peut plus gagner de niveau de prêtre de ce dieu tant qu'il n'a pas fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*).

Les domaines de prêtres

Les domaines. L'alignement du prêtre, ses capacités magiques, ses valeurs et la manière dont les autres le perçoivent dépendent de son dieu. Le prêtre peut choisir deux domaines parmi ceux qui sont associés à sa divinité. Il ne peut sélectionner un domaine lié à un alignement (Bien, Chaos, Loi ou Mal) que s'il correspond à son propre alignement. Si le prêtre ne sert pas un dieu, il peut quand même choisir deux domaines représentant ses penchants spirituels et ses capacités (sous réserve d'accord du MJ), la restriction sur les alignements reste d'application.

Chaque domaine offre un certain nombre de pouvoirs de domaine dépendant du niveau du prêtre ainsi que plusieurs sorts en bonus. Le prêtre gagne un emplacement de sort de domaine pour chaque niveau de sort auquel il a accès (sauf le niveau 0). Chaque jour, le prêtre peut utiliser cet emplacement pour préparer un sort provenant de ses domaines. Si ce sort de domaine ne figure pas sur la liste des sorts de prêtres, le prêtre ne peut le préparer que dans un emplacement de sort de domaine. Les sorts de domaine ne peuvent pas être utilisés pour les incantations spontanées.

Le prêtre reçoit également les pouvoirs indiqués dans chacun de ses domaines s'il a atteint un niveau suffisant. Sauf indication contraire, il suffit d'une action simple pour activer un pouvoir de domaine.

Description des domaines. Les prêtres peuvent choisir deux domaines parmi ceux qui sont associés à leur dieu. Les prêtres qui ne vénèrent pas une divinité peuvent choisir n'importe quels domaines (ce choix est soumis à l'approbation du MJ).

Les sous-domaines. Les sous-domaines concernent plus spécifiquement les pouvoirs cléricaux et offrent une plus grande flexibilité dans la personnalisation des personnages. Chaque domaine se décline en sous-domaines associés (voir la liste complète sur la table ci-dessous). Au lieu du domaine, un personnage peut choisir d'adopter un des sous-domaines associés. Il remplace un des pou-

Domaine de l'Air	Domaine de la Gloire
Domaine de l'Artisanat	Domaine de la Guérison
Domaine du Bien	Domaine de la Guerre
Domaine de la Chance	Domaine de la Libération
Domaine du Chaos	Domaine de la Loi
Domaine du Charme	Domaine de la Magie
Domaine du Climat	Domaine du Mal
Domaine de la Communauté	Domaine de la Mort
Domaine de la Connaissance	Domaine de la Noblesse
Domaine de la Destruction	Domaine de l'Obscurité
Domaine de la Duperie	Domaine de la Protection
Domaine de l'Eau	Domaine du Repos
Domaine de la Faune	Domaine des Runes
Domaine du Feu	Domaine du Soleil
Domaine de la Flore	Domaine de la Terre
Domaine de la Folie	Domaine du Voyage
Domaine de la Force	

voirs accordés par la divinité ainsi qu'un certain nombre de sorts dans la liste du prêtre. Un prêtre qui choisit un sous-domaine particulier doit également avoir accès au domaine de sa divinité et ne peut pas choisir le domaine qui lui est associé (en pratique, le sous-domaine remplace le domaine qui lui est associé). On considère que les sous-domaines ont les mêmes effets et les mêmes prérequis que les domaines auxquels ils sont associés. Si un sous-domaine est associé à deux domaines, le prêtre ne peut sélectionner que l'un des deux domaines. Si un pouvoir de domaine nécessite un jet de sauvegarde, le DD sera égal à 10 + la moitié du niveau de prêtre + le modificateur de Sagesse du prêtre. Les druides peuvent également choisir des sous-domaines (à l'exception de celui du Métal), de même que les inquisiteurs (si leur divinité le leur permet). »

Domaine	Sous-domaines	Domaine	Sous-domaines	Domaine	Sous-domaines
Air	<i>Nuage, Vent</i>	Eau	<i>Glace, Océans</i>	Magie	<i>Divin, Profane</i>
Artisanat	<i>Construction, Labeur</i>	Faune	<i>Plume, Poil</i>	Mal	<i>Démons, Diables, Daémons</i>
Bien	<i>Anges, Archons, Azatas</i>	Feu	<i>Cendres, Fumée</i>	Mort	<i>Meurtre, Mort-vivants</i>
Chance	<i>Destin, Malédiction</i>	Flore	<i>Croissance, Pourriture</i>	Noblesse	<i>Commandement, Martyr</i>
Chaos	<i>Azatas, Démons, Protéens</i>	Folie	<i>Cauchemars, Insanité</i>	Obscurité	<i>Nuit, Perte</i>
Charme	<i>Amour, Luxure</i>	Force	<i>Férocité, Résolution</i>	Protection	<i>Défense, Pureté</i>
Climat	<i>Saisons, Tempêtes</i>	Gloire	<i>Héroïsme, Honneur</i>	Repos	<i>Âmes, Ancêtres</i>
Communauté	<i>Famille, Foyer</i>	Guérison	<i>Restauration, Résurrection</i>	Runes	<i>Glyphes, Langage</i>
Connaissance	<i>Mémoire, Pensée</i>	Guerre	<i>Sang, Tactique</i>	Soleil	<i>Jour, Lumière</i>
Destruction	<i>Catastrophe, Rage</i>	Libération	<i>Liberté, Révolution</i>	Terre	<i>Cavernes, Métal</i>
Duperie	<i>Supercherie, Voleurs</i>	Loi	<i>Archons, Démons, Inévitables</i>	Voyage	<i>Commerce, Exploration</i>

Domaine de l'Air

Ce domaine peut également être choisi dans le cadre du Pacte avec la Nature des druides.

Pouvoirs accordés. Le personnage peut manipuler les éclairs, la brume et le vent et faire appel aux créatures de l'Air. Il acquiert également une certaine résistance à l'électricité.

Arc électrique (Mag). Par une action simple, le personnage peut envoyer un arc électrique vers un adversaire distant de 9 m (6 c) ou moins en réussissant une attaque de contact à distance. L'arc inflige 1d6 points de dégâts d'électricité + 1 point par deux niveaux de prêtre. Ce pouvoir peut être utilisé chaque jour un nombre de fois égal à 3 + le modificateur de Sagesse du prêtre.

Résistance à l'électricité (Ext). Au niveau 6, le prêtre gagne une résistance à l'électricité de 10. Cette résistance passe à 20 au niveau 12. Au niveau 20, elle se transforme en immunité.

Sous-domaine des Nuages

Nuage orageux (Sur). (Remplace résistance à l'électricité) Au niveau 8, le personnage peut, en une action simple, conjurer un nuage orageux. Ce pouvoir fonctionne comme nappe de brouillard si ce n'est que les créatures prises dans le nuage sont assourdis et qu'elles subissent 2d6 points de dégâts d'électricité chaque round à cause des éclairs. Une fois le nuage créé, le personnage peut le déplacer de 9 m (6 c) par round en se concentrant. Ce pouvoir est utilisable pendant un nombre de rounds par jour égal au niveau du prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sous-domaine du Vent

Coup de vent (Sur). (*Remplace arc électrique*) En une action simple, le personnage peut envoyer un souffle de vent dans une ligne de 9 m (6 c). Il réalise un test de manœuvre contre chaque créature située dans la ligne en utilisant son NLS comme BBA et son modificateur de Sagesse au lieu de son modificateur de Force. On considère les résultats de ces tests comme des manœuvres de bousculade.

Sorts de domaine et sous domaine			
Ni	Domaine de l'Air	Nuages	Vent
1er	brume de dissimulation	idem	vent de murmures
2e	mur de vent	idem	idem
3e	état gazeux	idem	idem
4e	marche dans les airs	brouillard dense	idem
5e	contrôle des vents	idem	idem
6e	éclair multiple	idem	vent divin
7e	corps élémentaire IV (créature d'Air seulement)	idem	idem
8e	cyclone	idem	idem
9e	nuée d'élémentaires (lancé comme un sort de l'Air seulement)	tempête vengeresse	vents de la vengeance

Domaine de l'Artisanat

Pouvoirs accordés. Le personnage peut réparer les objets endommagés, animer les objets ou même créer des objets à partir de rien.

Toucher de l'artisan (Mag). Le personnage peut lancer *réparation* à volonté, avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de prêtre. Il peut également endommager les objets et les créatures artificielles en leur portant une attaque de contact au corps à corps qui inflige 1d6 points de dégâts + 1 par deux niveaux de prêtre. Cette attaque ignore la réduction de dégâts et la solidité à concurrence d'un nombre de points égal au niveau du prêtre. Ce pouvoir peut être utilisé chaque jour un nombre de fois égal à 3 + le modificateur de Sagesse du prêtre.

Armes dansantes (Sur). Au niveau 8, le personnage peut accorder par le toucher la propriété dansant pendant quatre rounds à une arme. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour tous les quatre niveaux par la suite.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de l'artisanat	Construction	Labour
1er	corde animée	idem	injonction
2e	façonnage du bois	idem	idem
3e	façonnage de la pierre	idem	idem
4e	création mineure	idem	idem
5e	fabrication	idem	vagues de fatigue
6e	création majeure	idem	idem
7e	mur de fer	souhait limité	vagues d'épuisement
8e	statue	métamorphose universelle	idem
9e	sphère prismatique	idem	idem

Sous-domaine de la Construction

Serviteur animé (Sur). (*Remplace armes dansantes*) Au niveau 8, le personnage peut donner la vie à des objets inanimés en une action simple. Cette capacité fonctionne comme animation d'objets, lancé à un NLS égal au niveau du prêtre. Il peut l'utiliser une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par tranche de 4 niveaux au-delà du niveau 8.

Sous-domaine du Labour

Aura de répétition (Sur). (*Remplace armes dansantes*) Au niveau 8, le personnage peut émettre une aura de répétition de 6 cases de rayon pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de prêtre. Tous les ennemis au sein de cette aura doivent faire un jet de Volonté chaque round ou répéter l'action du round précédent (si possible). Les créatures qui ont attaqué au cours du round précédent attaquent à nouveau ce round-là (mais elles peuvent changer de cible) ; celles qui se sont déplacées doivent se déplacer à nouveau (mais peuvent changer de trajectoire) ; celles qui ont bu une potion doivent le faire à nouveau, même si elles boivent une bouteille déjà vide. Les actions qui ne peuvent pas être répétées sont perdues. Les rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Domaine du Bien

Pouvoirs accordés. Le personnage a dévoué sa vie et son âme au bien et à tout ce qui est pur.

Toucher du Bien (Mag). En utilisant une action simple, le personnage peut toucher une créature et lui octroyer un bonus de sainteté aux jets d'attaque, tests de compétence, tests de caractéristiques et jets de sauvegarde égal à la moitié de son niveau de prêtre (au minimum 1) pendant un round. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Lance du Bien (Sur). Au niveau 8, le personnage peut accorder à une arme, par le toucher, la propriété « saint » pour un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour tous les quatre niveaux par la suite.

Sous-domaine des Agathions

Aura protectrice (Sur). (*remplace lance du Bien*) Au niveau 8, le prêtre peut émettre une aura protectrice de 6 cases de rayon en une action simple. Les alliés situés au sein de cette aura reçoivent un bonus de parade de +2 à la CA et un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde. De plus, les alliés situés dans la zone bénéficient des effets d'une protection contre le Mal (dont les bonus à la CA et aux jets de sauvegarde ne se cumulent pas avec les bonus précédents). Le prêtre peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sous-domaine des Archons

Aura de menace (Sur). (*remplace lance du Bien*) Au niveau 8, le personnage peut émettre une aura de menace de 6 cases de rayon en une action simple. Les ennemis situés dans cette aura subissent une pénalité de -2 à la CA, aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde tant qu'ils restent dans la zone. Le prêtre peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sous-domaine des Azatas

Appel de l'Élysée (Sur). (*remplace toucher du Bien*) D'un simple toucher, vous pouvez appeler sur des créatures l'esprit de l'Élysée, remonter leur moral et les libérer de leurs entraves. Les créatures touchées peuvent immédiatement relancer tout jet de sauvegarde raté contre les sorts et pouvoirs magiques des domaines de l'Enchantement (charme) et de l'Enchantement (coercition). De plus, les cibles reçoivent un bonus sacré de +2 sur ces jets de sauvegarde et un bonus sacré de +2 aux tests de manœuvre pour se soustraire à une lutte. Finalement, les cibles peuvent ignorer jusqu'à 1 case de terrain difficile chaque round, comme si elles possédaient le don Aisance. Ces bonus persistent pendant un nombre de rounds égal à la moitié de votre niveau de prêtre (mi-

nimum 1), mais l'option de relancer un jet de sauvegarde ne s'applique que lorsque la créature est touchée. Le personnage peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine du Bien	Agathions	Archons
1er	protection contre le Mal arme alignée (lancé)	bouclier de la foi	faveur divine
2e	comme un sort du Bien seulement)	idem	idem
3e	cercle magique contre le Mal	don des langues	prière
4e	châtiment sacré	idem	idem
5e	rejet du Mal	idem	idem
6e	barrière de lames	allié majeur d'ou- treplan (agathions seulement)	allié majeur d'outreplan (archons seu- lement)
7e	parole sacrée	idem	idem
8e	aura sacrée	idem	idem
9e	convocation de monstres IX (lancé comme un sort du Bien seulement)	idem	idem

Domaine de la Chance

Pouvoirs accordés. La chance sourit souvent au personnage et sa bonne fortune semble contagieuse.

Coup de chance (Mag). Par une action simple, le personnage peut toucher une créature et lui porter chance, si celle-ci l'accepte. Pendant un round, chaque fois que la cible lance un d20, elle peut lancer deux dés et choisir le résultat le plus favorable. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Chance (Ext). Au niveau 6, en une action immédiate, le personnage peut décider de relancer un jet de d20 juste avant que les conséquences de son résultat soient connues. Il doit alors se contenter du second résultat, même si celui-ci est moins bon que le premier. Le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 6 et une fois de plus par jour tous les six niveaux de prêtre par la suite.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Chance	Destin	Malédiction
1er	coup au but	idem	imprécation
2e	aide	augure	idem
3e	protection contre les énergies destructives	emprunt de chance	malédiction
4e	liberté de mouvement	idem	idem
5e	annulation d'enchantement	idem	idem
6e	double illusoire	idem	mauvais œil
7e	renvoi des sorts	idem	idem
8e	moment de prescience	idem	idem
9e	miracle	idem	idem

Sous-domaine du Destin

Manipulation des fils du destin (Sur). (*remplace chance*) Au niveau 8, le prêtre peut forcer une créature située dans son champ de vision à relancer n'importe quel jet qu'elle vient d'effectuer avant que le résultat n'en soit connu. La valeur du second jet doit être utilisée, qu'elle soit pire ou meilleure que le résultat initial. Le prêtre peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par tranche de 6 niveaux au-delà du niveau 8.

Sous-domaine de la Malédiction

Mauvais œil (Sur). (*remplace coup de chance*) En une action simple, le personnage peut jeter le mauvais œil sur une cible située dans un rayon de 6 cases, ce qui lui impose un malus de -2 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts du prêtre. L'effet dure une minute ou jusqu'à ce la cible réussisse à porter une attaque contre le prêtre. Ce dernier peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Domaine du Chaos

Pouvoirs accordés. D'un simple toucher, le personnage peut instiller le chaos dans les créatures vivantes comme dans les objets. Il aime l'anarchie sous toutes ses formes.

Toucher du Chaos (Mag). Le personnage peut instiller le Chaos dans une cible en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Chaque fois que la cible lance un d20 au cours du round qui suit, elle doit le lancer deux fois et utiliser le résultat le moins favorable. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Lame du Chaos (Sur). Au niveau 8, le personnage peut accorder à une arme, par le toucher, la propriété anarchique pour un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour tous les quatre niveaux par la suite.

Sous-domaine des Azatas

Appel de l'Élysée (Sur). (*Remplace toucher du Chaos*) D'un simple toucher, vous pouvez appeler sur des créatures l'esprit de l'Élysée, remonter leur moral et les libérer de leurs entraves. Les créatures touchées peuvent immédiatement relancer tout jet de sauvegarde raté contre les sorts et pouvoirs magiques des domaines de l'Enchantement (charme) et de l'Enchantement (coercition). De plus, les cibles reçoivent un bonus sacré de +2 sur ces jets de sauvegarde et un bonus sacré de +2 aux tests de manœuvre pour se soustraire à une lutte. Finalement, les cibles peuvent ignorer jusqu'à 1 case de terrain difficile chaque round, comme si elles possédaient le don Aisance. Ces bonus persistent pendant un nombre de rounds égal à la moitié de votre niveau de prêtre (minimum 1), mais l'option de relancer un jet de sauvegarde ne s'applique que lorsque la créature est touchée. Le personnage peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine des Démons

Fureur de l'Abysses (Sur). (*Remplace toucher du Chaos*) En une action rapide, le prêtre peut s'accorder un bonus d'altération égal à la moitié de son niveau de prêtre (minimum +1) pour les jets d'attaques au corps à corps, de dégâts au corps à corps et de manœuvre de combat. Ce bonus dure un round. Pendant ce round, le prêtre subit une pénalité de -2 à la CA. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine des Protéens

Aura du Chaos (Sur). (*Remplace lame du Chaos*) Au niveau 8, le prêtre peut s'entourer d'un champ d'énergies chaotiques. Ces énergies se manifestent sous la forme d'une aura de Chaos d'un rayon de 6 cases pendant un nombre de rounds par jour égal au niveau du prêtre. Tous les ennemis au sein de cette aura doivent déclarer un type d'action au début de leur tour (attaque, incantation d'un sort, utilisation d'un objet, déplacement ou activation d'une capacité spéciale) et réaliser un jet de Volonté. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde doivent entreprendre une autre action que celle qu'ils ont déclarée. En cas de réussite du jet de

sauvegarde, ils peuvent accomplir l'action choisie. Les créatures ne peuvent pas choisir une action qu'ils ne peuvent pas accomplir.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine du Chaos	Azatas	Démons
1er	protection contre la Loi	repli expéditif	anathème
2e	arme alignée (lancé comme un sort du Chaos seulement)	idem	idem
3e	cercle magique contre la Loi	vol	rage
4e	marteau du Chaos	idem	idem
5e	rejet de la Loi	idem	idem
6e	animation d'objets	allié majeur d'outreplan (azatas uniquement)	contrat (démons uniquement)
7e	parole du Chaos	idem	idem
8e	manteau du Chaos	idem	idem
9e	convocation de monstres IX (lancé comme un sort du Chaos seulement)	idem	idem

Domaine du Charme

Pouvoirs accordés. D'un simple toucher ou d'un sourire, le personnage peut déconcerter ses ennemis ou les rendre confus. Sa beauté et sa grâce sont divines.

Toucher hébétant (Mag). Le personnage peut hébéter une créature vivante pendant un round en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Les créatures qui possèdent un nombre de dés de vie supérieur au niveau de prêtre du personnage ne sont pas affectées par ce pouvoir. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sourire désarmant (Mag). Au niveau 8, le personnage peut lancer *charme-personne* en utilisant une action rapide. Le DD associé à cet effet vaut 10 + la moitié de son niveau de prêtre + son modificateur de Sagesse. Tant que la cible est charmée, ce pouvoir ne peut être utilisé sur une autre créature. Le personnage peut utiliser ce pouvoir de charme pendant un nombre total de rounds par jour égal à son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs et le prêtre peut dissiper le charme à n'importe quel moment par une action libre. Chaque tentative d'utilisation de ce pouvoir consomme un round du quota quotidien, que la cible parvienne à y résister ou pas.

Sous-domaine de l'Amour

Adoration (Sur). (Remplace *toucher hébétant*) En une action immédiate, le personnage peut tenter de faire rater une attaque au corps à corps ou à distance dont il est la cible. Cette capacité fonctionne comme sanctuaire mais ne porte que sur une seule attaque. Le personnage doit utiliser cette capacité après que l'attaque soit déclarée mais avant le jet d'attaque. L'attaquant reçoit un jet de Volonté pour annuler cet effet. S'il dispose de plusieurs attaques, cette capacité n'affecte que l'une d'entre elles. Le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse. Il s'agit d'un effet mental.

Sous-domaine de la Luxure

Tout pour vous servir (Sur). (Remplace *sourire désarmant*) Au niveau 8, le personnage peut utiliser une action simple pour obliger une créature située dans un rayon de 6 cases à tenter de lui faire plaisir. La cible reçoit un jet de Volonté pour annuler cet effet. En cas d'échec, la créature attaque les ennemis du prêtre pendant 1 round, lui donne son objet le plus précieux ou tombe à terre à ses pieds et se prosterne pendant 1d4 rounds (selon le choix du MJ). Le prêtre peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour par tranche de 4 niveaux au-delà du niveau 8. Il s'agit d'un effet mental.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine du charme	Amour	Luxure
1er	<i>charme-personne</i>	idem	idem
2e	apaisement des émotions	discours captivant	idiotie
3e	suggestion	idem	idem
4e	héroïsme	idem	confusion
5e	charme-monstre	idem	idem
6e	quête	idem	idem
7e	aliénation mentale	idem	idem
8e	exigence	tranquillité euphorique	idem
9e	domination universelle	idem	idem

Domaine du Climat

Ce domaine peut également être choisi dans le cadre du Pacte avec la Nature des druides.

Pouvoirs accordés. Le personnage contrôle les tempêtes et le ciel et peut faire tomber les foudres divines sur le monde.

Coup de tonnerre (Mag). Par une action simple, le personnage peut créer un coup de tonnerre ciblant un ennemi distant de 9 m (6 cases) ou moins. Si le personnage réussit un jet d'attaque de contact à distance, le coup de tonnerre inflige 1d6 points de dégâts non-létaux + 1 point par deux niveaux de prêtre. Des rafales de vents et de pluie s'abattent également sur la cible, ce qui lui impose un malus de -2 aux jets d'attaque pendant un round. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Seigneur des tempêtes (Mag). Au niveau 8, le personnage peut faire tomber chaque jour un nombre total d'éclairs égal à son niveau de prêtre. Il peut créer autant d'éclairs qu'il veut par une action simple, mais aucun ennemi ne peut être pris pour cible par plus d'un de ces éclairs et chacune des cibles doit se trouver à 9 m (6 cases) ou moins de toutes les autres cibles. À part cela, ce pouvoir fonctionne comme le sort *d'appel de la foudre*.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine du climat	Saisons	Tempêtes
1er	brume de dissimulation	baie nourricière	idem
2e	nappe de brouillard	idem	idem
3e	appel de la foudre	idem	idem
4e	tempête de neige	flétrissement végétal	idem
5e	tempête de grêle	idem	appel de la tempête
6e	contrôle des vents	idem	sirocco
7e	contrôle du climat	idem	idem
8e	cyclone	explosion de lumière	idem
9e	tempête vengeresse	idem	idem

Sous-domaine des Saisons

Insensible aux saisons (Sur). (Remplace *coup de tonnerre*) En touchant une créature, le personnage peut lui accorer les avantages d'un sort d'endurance aux énergies destructives qui dure pendant une heure par niveau de prêtre. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine des Tempêtes

Aura de tempête (Sur). (Remplace *seigneur des tempêtes*) Au niveau 6, en une action simple, le personnage peut créer une aura de 6 cases de rayons où soufflent des vents de tempête qui ralentissent la progression des ennemis. Les créatures situées dans la zone ne peuvent pas effectuer de pas de placement. Les ennemis situés dans l'aura considèrent chaque case qui les rapproche

du prêtre comme un terrain difficile. Le prêtre peut utiliser cette capacité un nombre de rounds par jour égal à son niveau de prêtre. Les rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Domaine de la Communauté

Pouvoirs accordés. Le personnage peut soigner les blessures d'un simple toucher. Sa présence suffit pour créer un sentiment d'unité et renforcer les liens émotionnels.

Toucher apaisant (Mag). Par une action simple, le personnage peut toucher une créature de manière à la guérir de 1d6 points de dégâts non-létaux + 1 point par niveau de prêtre. Ce toucher supprime également les états préjudiciables fatigué, secoué et fiévreux (mais pas les conditions plus graves). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Unité (Sur). Au niveau 8, chaque fois qu'un sort ou un effet prend pour cible le personnage et un ou plusieurs alliés dans un rayon de 9 m (6 cases) autour de lui, il peut permettre à ceux-ci d'utiliser son jet de sauvegarde pour résister à l'effet en question. Chaque allié décide individuellement s'il veut utiliser le résultat du prêtre ou lancer son propre jet de sauvegarde : cette décision doit être prise avant de lancer les dés. Ce pouvoir s'active par une action immédiate. Le personnage peut l'utiliser une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour tous les quatre niveaux par la suite.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Communauté	Famille	Foyer
1er	bénédiction	idem	alarme
2e	protection d'autrui	apaisement des émotions	idem
3e	prière	création de nourriture et d'eau	glyphe de garde
4e	transfert de sorts	idem	idem
5e	lien télépathique	idem	idem
6e	festin des héros	idem	idem
7e	refuge	idem	défense magique
8e	soins intensifs de groupe	idem	idem
9e	miracle	idem	idem

Sous-domaine de la Famille

Les liens qui unissent (Sur). (remplace toucher apaisant) En une action simple, le personnage peut toucher un allié et supprimer un état préjudiciable qui l'affecte en le transférant vers lui-même. Ce transfert persiste pendant un nombre de rounds égal à son niveau de prêtre mais il peut y mettre fin en une action libre au cours de son round. Lorsque cet effet prend fin, l'état préjudiciable revient vers son porteur initial, à moins que son effet n'ait atteint son terme ou qu'il ait été éliminé. Tant que ce pouvoir est actif, la cible est immunisée contre l'état préjudiciable transféré. Le prêtre peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine du Foyer

Protection du foyer (Sur). (remplace unité) Au niveau 8, le personnage peut créer une protection sur une zone donnée. Cela nécessite 10 minutes de travail ininterrompu. La protection s'étend sur un rayon maximal de 1 case par 2 niveaux de prêtre. Lorsqu'elle est prête, le prêtre désigne un certain nombre d'individus situés dans la zone. Si une autre créature pénètre dans la zone protégée, toutes les créatures choisies par le prêtre en sont immédiatement prévenues (et elles sont réveillées si elles sont endormies). Les créatures choisies reçoivent également un bonus sacré égal au modificateur de Sagesse du prêtre sur tous les jets de sauvegarde et jets d'attaque effectués au sein de la zone protégée.

La protection se termine immédiatement si le prêtre quitte la zone. Sinon, elle persiste pendant 1 heure par niveau de prêtre. Le prêtre peut utiliser ce pouvoir une fois par jour.

Domaine de la Connaissance

Pouvoirs accordés. Le personnage est un érudit et un sage connaissant de nombreuses légendes. Toutes les compétences de Connaissances sont des compétences de classe pour lui.

Gardien du savoir (Mag). Le personnage peut découvrir les capacités et les faiblesses d'une créature en la touchant. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps contre sa cible, le personnage reçoit les mêmes informations que s'il avait effectué un test de Connaissances (pour la forme de Connaissances correspondant à la cible) et qu'il avait obtenu un résultat de 15 + son niveau de prêtre + son bonus de Sagesse.

Observation à distance (Mag). Dès le niveau 6, le personnage peut utiliser *clairaudience/clairvoyance* comme un pouvoir magique disponible à volonté dont le niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de prêtre. Chaque jour, il peut utiliser ce pouvoir pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sous-domaine de la Mémoire

Souvenir (Sur). (Remplace gardien du savoir) D'un simple toucher, le prêtre peut ramener des souvenirs ou des connaissances perdues dans la mémoire d'une créature. Celle-ci peut tenter à nouveau un jet de Connaissances effectué au cours de la dernière minute écoulée et gagner un bonus d'intuition sur ce test égal au modificateur de Sagesse du prêtre. Ce dernier peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine de la Pensée

Lecture des esprits (Sur). (Remplace observation à distance) Au niveau 8, le personnage peut élargir son spectre mental pour y inclure ceux qui se trouvent près de lui, ce qui lui permet de lire dans l'esprit de toutes les créatures situées dans un rayon de 6 cases comme s'il avait lancé détection de pensées. Cette capacité lui permet de lire les pensées de surface de toutes les créatures dont il sait qu'elles sont présentes au bout d'un round de concentration. Les créatures situées dans la zone reçoivent un jet de Volonté pour annuler l'effet. Le DD de ce jet de Volonté est de 10 + la moitié du niveau du prêtre + son modificateur de Sagesse. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Connaissance	Mémoire	Pensée
1er	compréhension des langages	idem	idem
2e	détection de pensées	trou de mémoire	idem
3e	communication avec les morts	idem	recherche de pensées
4e	divination	idem	idem
5e	vision lucide	idem	lien télépathique
6e	orientation	modification de mémoire	idem
7e	mythes et légendes	idem	idem
8e	localisation suprême	moment de prescience	esprit impénétrable
9e	prémonition	idem	idem

Domaine de la Destruction

Pouvoirs accordés. Le personnage aime détruire et ravager, et il sait comment porter des attaques particulièrement dévastatrices.

Coup destructeur (Sur). Ce pouvoir permet au personnage d'obtenir un bonus de moral à un jet de dégâts égal à la moitié de son niveau de prêtre (+1 au minimum) pour une attaque au corps à corps. Il doit indiquer son intention de porter un coup destructeur avant le jet d'attaque. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Aura de destruction (Sur). Au niveau 8, le personnage peut activer chaque jour une aura de destruction de 9 m (6 cases) de rayon pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de prêtre. Toutes les attaques portées contre des cibles situées dans l'aura (le personnage y compris) obtiennent un bonus de moral aux dégâts égal à la moitié du niveau de prêtre du personnage et tous les coups critiques potentiels sont automatiquement confirmés. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sous-domaine de la Catastrophe

Climat mortel (Sur). (*Remplace aura de destruction*) Au niveau 8, le personnage peut lancer un appel furieux envers les cieux et ainsi conjurer une tempête de chaos et de destruction pendant un nombre de rounds par jour égal au niveau du prêtre (ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs). Cette tempête a un rayon de 1 case par niveau du prêtre. Chaque round, la tempête a l'un des effets suivants : pluie battante (-4 aux tests de Perception et aux jets d'attaque à distance), neige abondante (-8 aux tests de Vol et aux jets d'attaque à distance) ou éclairs (comme appel de la foudre). D'autres effets dépendant du climat pourraient également être appliqués (au gré du MJ). Le prêtre choisit quel effet se produit à chaque round mais aucun effet ne peut être appliqué deux rounds de suite.

Sous-domaine de la Rage

Rage (Sur). (*Remplace aura de destruction*) Au niveau 8, le personnage peut entrer en rage comme un barbare pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de prêtre. Aux niveaux 12 et 16, il peut choisir un pouvoir de rage. Il ne peut choisir de pouvoir de rage avec une condition exprimée sous la forme d'un niveau de barbare minimal mais, à l'exception de cette restriction, son niveau de barbare effectif est égal à la moitié de son niveau de prêtre. Ces rounds de rage s'ajoutent à ceux que le prêtre pourrait posséder grâce à ses niveaux de barbare.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Destruction	Catastrophe	Rage
1er	coup au but	idem	idem
2e	fracassement	bourrasque	force de taureau
3e	rage	appel de la foudre	idem
4e	blessure critique	idem	idem
5e	cri	idem	idem
6e	mise à mal	idem	Pleine lune
7e	désintégration	contrôle du climat	idem
8e	tremblement de terre	idem	idem
9e	implosion	idem	idem

Domaine de la Duperie

Pouvoirs accordés. Le personnage est un maître de l'illusion et de la tromperie. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour lui : Bluff, Déguisement, Discrétion.

Double (Mag). Le personnage se crée un double illusoire en utilisant une action de mouvement. Ce double fonctionne comme une *image miroir* unique qui persiste pour un nombre de rounds égal au niveau de prêtre du personnage ou jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou détruite. Le personnage ne peut jamais avoir plus d'un double en fonction. Cette capacité ne se cumule pas avec le sort

d'*image miroir*. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Illusion de maître (Mag). Au niveau 8, le personnage peut créer une illusion qui camoufle son apparence et celle de ses alliés distants de 9 m (6 cases) ou moins pendant un round par niveau de prêtre. Cette capacité fonctionne comme le sort *voile*. LE DD du jet de sauvegarde pour percer l'illusion vaut 10 + la moitié du niveau du prêtre + son modificateur de Sagesse. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sous-domaine de la Supercherie

Déplacement soudain (Mag). (*remplace double*) En un clin d'œil, le personnage peut apparaître à un autre endroit. En une action immédiate et après avoir échappé à une attaque de corps à corps ratée, il peut se téléporter sur une distance maximale de 2 cases vers un emplacement qu'il peut voir. Cet emplacement doit se trouver dans la zone contrôlée par la créature qui l'a attaqué. Le prêtre peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine des Voleurs

Voleur divin (Sur). (*remplace illusion de maître*) Au niveau 8, lorsque le personnage effectue un test d'Escamotage ou de Sabotage, il peut lancer le dé deux fois et choisir le résultat le plus élevé. Il suffit d'une action libre pour utiliser ce pouvoir. Le prêtre peut l'utiliser une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour par tranche de 2 niveaux au-delà du niveau 8.

Sorts de domaine			
Niv	Domaine de la Duperie	Supercherie	Voleurs
1er	déguisement	idem	idem
2e	invisibilité	image miroir	idem
3e	antidétection	idem	localisation d'objet
4e	confusion	idem	idem
5e	leurre	idem	idem
6e	double illusoire	idem	idem
7e	écran	projection d'image	forme éthérée
8e	invisibilité de groupe	idem	idem
9e	arrêt du temps	idem	idem

Domaine de l'Eau

Ce domaine peut également être choisi dans le cadre du Pacte avec la Nature des druides.

Pouvoirs accordés. Le personnage peut manipuler l'eau, la brume et la glace et conjurer des créatures de l'Eau. Il acquiert également une certaine résistance au froid.

Trait de glace (Mag). Par une action simple, le personnage peut envoyer un trait de glace vers un ennemi distant de 9 m (6 cases) ou moins en réussissant une attaque de contact à distance. Le trait de glace inflige 1d6 points de dégâts de froid + 1 point par deux niveaux de prêtre. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Résistance au froid (Ext). Au niveau 6, le prêtre gagne une résistance au froid de 10. Cette résistance passe à 20 au niveau 12. Au niveau 20, elle se transforme en immunité.

Sous-domaine de la Glace

Corps de glace (Sur). (*Remplace résistance au froid*) Au niveau 8, le personnage peut transformer son corps et son équipement en glace pendant un certain laps de temps. Il faut une action simple pour prendre cette forme de glace, mais il peut mettre un terme à la transformation en une action libre au cours de son tour. Sous la forme de glace, le prêtre est immunisé au froid et possède une RD 5/— mais les dégâts de feu qu'il subit sont doublés. Le prêtre peut

prendre cette forme pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sous-domaine des Océans

Vague géante (Sur). (*Remplace trait de glace*) En une action simple, le personnage peut faire apparaître une puissante vague qui repousse ou attire vers lui une unique créature. Le prêtre effectue un test de manœuvre contre la cible en utilisant son niveau de prêtre + son modificateur de Sagesse comme BMO. En cas de réussite, il peut attirer ou repousser la cible comme s'il pratiquait une manœuvre de bousculade ou d'attraction. Le prêtre peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de l'Eau	Glace	Océans
1er	brume de dissimulation	idem	idem
2e	nappe de brouillard	idem	vague
3e	respiration aquatique	idem	marche sur l'onde
4e	contrôle de l'eau	idem	idem
5e	tempête de grêle	idem	idem
6e	cône de froid	idem	idem
7e	corps élémentaire IV (créature de l'Eau seulement)	sphère glaciale	idem
8e	invisibilité de groupe	idem	idem
9e	arrêt du temps	idem	idem

Domaine de la Faune

Ce domaine peut également être choisi dans le cadre du Pacte avec la Nature des druides.

Pouvoirs accordés. Le personnage peut aisément dialoguer et se lier d'amitié avec les animaux. De plus, Connaissances (nature) est une compétence de classe pour lui.

Communication avec les animaux (Mag). Chaque jour, le personnage peut utiliser un effet similaire au sort de *communication avec les animaux* pendant un nombre de rounds égal à 3 + son niveau de prêtre.

Compagnon animal (Ext). Au niveau 4, le personnage acquiert les services d'un compagnon animal. Pour déterminer les caractéristiques du compagnon animal, on considère que le personnage possède un niveau effectif de druide égal à son niveau de prêtre -3 (les druides qui choisissent ce pouvoir dans le cadre de leur aptitude de classe de pacte avec la nature utilisent leur niveau de druide -3 pour déterminer les capacités de leur compagnon animal).

Sous-domaine de la Plume

Ajouter Vol à la liste des compétences de classe du prêtre. De plus, lorsqu'il lance un sort qui donne une vitesse de déplacement en vol, la manœuvrabilité est améliorée d'un degré (jusqu'à parfaite).

Les yeux du faucon (Ext). (*Remplace communication avec les animaux*) Le personnage bénéficie d'un bonus racial sur ses tests de Perception égal à la moitié de son niveau de prêtre (minimum +1). De plus, s'il agit durant un round de surprise, il ajoute un bonus racial de +2 à son initiative.

Sous-domaine du Poil

Grace du prédateur (Spé). (*Remplace communication avec les animaux*) Par une action rapide, le personnage peut s'accorder un bonus de 3 m à sa vitesse de déplacement pendant 1 round, plus 1,50 m par tranche de 5 niveaux de prêtre. De plus, il reçoit la vision nocturne et s'il possède déjà cette capacité, la portée de sa vision dans un environnement faiblement éclairé est triplée durant

1 round. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Faune	Plume	Poils
1er	apaisement des animaux	idem	morsure magique
2e	immobilisation d'animal	feuille morte	idem
3e	domination d'animal	vol	forme bestiale I (animaux seulement)
4e	convocation d'alliés naturels IV (animaux seulement)	idem	idem
5e	forme bestiale III (animaux seulement)	idem	idem
6e	coquille antvie	vol de groupe	idem
7e	métamorphose animale	idem	idem
8e	convocation d'alliés naturels VIII (animaux seulement)	idem	idem
9e	changement de forme	idem	idem

Domaine du Feu

Ce domaine peut également être choisi dans le cadre du Pacte avec la Nature des druides.

Pouvoirs accordés. Le personnage peut créer des flammes et contrôler les créatures du Feu. Et sa chair ne brûle pas.

Trait de feu (Mag). Par une action simple, le personnage peut créer une flèche de feu divin et l'envoyer sur un ennemi qu'il désigne de la main. La cible doit se trouver à 9 m (6 cases) ou moins et le personnage doit réussir une attaque de contact à distance. Si l'attaque touche, le trait de feu inflige 1d6 points de dégâts de feu + 1 point par deux niveaux de prêtre. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Résistance au feu (Ext). Au niveau 6, le prêtre développe une résistance au feu de 10 points. Cette résistance passe à 20 au niveau 12. Au niveau 20, elle se transforme en immunité.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine du Feu	Cendres	Fumée
1er	main brûlante	idem	idem
2e	flammes	idem	pyrotechnie
3e	boule de feu	idem	nuage nauséabond
4e	mur de feu	idem	idem
5e	bouclier de feu	idem	idem
6e	germes de feu	idem	idem
7e	corps élémentaire IV (créature de Feu seulement)	désintégration	idem
8e	nuage incendiaire	idem	idem
9e	nuée d'élémentaires (lancé comme un sort du Feu seulement)	corps enflammé	idem

Sous-domaine des Cendres

Mur de cendres (Sur). (*Remplace résistance au feu*) Au niveau 8, le personnage peut créer un mur de cendres tourbillonnantes haut de 6 m et long de 3 m par niveau de prêtre, et ce n'importe où dans un rayon de 30 m autour de lui. Le mur de cendres empêche toute visibilité et les créatures qui veulent le traverser doivent réussir un jet de Vigueur ou être aveuglées pendant 1d4 rounds. Il dévoile également les créatures invisibles situées à l'intérieur ou dans l'espace adjacent. Elles redeviennent cependant invisibles si elles s'éloignent. Le prêtre peut utiliser ce pou-

voir un nombre de minutes par jour égal à son niveau de prêtre. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives.

Sous-domaine des Cendres

Mur de cendres (Sur). (*Remplace résistance au feu*) Au niveau 8, le personnage peut créer un mur de cendres tourbillonnantes haut de 6 m et long de 3 m par niveau de prêtre, et ce n'importe où dans un rayon de 30 m autour de lui. Le mur de cendres empêche toute visibilité et les créatures qui veulent le traverser doivent réussir un jet de Vigueur ou être aveuglées pendant 1d4 rounds. Il dévoile également les créatures invisibles situées à l'intérieur ou dans l'espace adjacent. Elles redeviennent cependant invisibles si elles s'éloignent. Le prêtre peut utiliser ce pouvoir un nombre de minutes par jour égal à son niveau de prêtre. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives.

Domaine de la Flore

Ce domaine peut également être choisi dans le cadre du Pacte avec la Nature des druides.

Pouvoirs accordés. Le personnage se sent bien au sein des végétaux. Il peut développer des épines protectrices et communiquer avec les plantes.

Poing de bois (Sur). Le personnage peut donner à ses mains la solidité du bois et les faire se recouvrir de minuscules épines par une action libre. Ses attaques à mains nues ne provoquent alors plus d'attaques d'opportunité, infligent des dégâts létaux et bénéficient d'un bonus aux dégâts égal à la moitié de son niveau de prêtre (au minimum +1). Il peut maintenir cette transformation chaque jour pendant un nombre total de rounds égal à 3 + son modificateur de Sagesse. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Armure de ronces (Sur). Au niveau 6, le personnage peut faire sortir des épines de bois de sa peau par une action libre. Les ennemis qui l'attaquent à mains nues ou avec une arme de corps à corps sans allonge subissent alors 1d6 points de dégâts (de type perforant) + 1 point par deux niveaux de prêtre du personnage. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Faune	Croissance	Pourriture
1er	enchevêtrement	agrandissement	idem
2e	peau d'écorce	idem	idem
3e	croissance végétale	idem	contagion
4e	empire végétal	idem	Empoisonnement
5e	mur d'épines	force du colosse	idem
6e	éloignement du bois	idem	mise à mal
7e	animation des plantes	idem	idem
8e	contrôle des plantes	idem	idem
9e	grand tertre	idem	idem

Sous-domaine de la Croissance

Agrandissement (Sur). (*Remplace poing de bois*) Par une action rapide, le personnage peut se faire grandir pendant 1 round comme s'il était sous l'influence du sort du même nom. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine de la Pourriture

Aura de pourriture (Sur). (*Remplace armure de ronces*) Au niveau 8 par une action simple, le personnage peut émettre aura de pourriture de 9 m de rayon. Les créatures vivantes situées à l'intérieur (à l'exception du prêtre) subissent 1d6 points de dégâts par round alors que leurs chairs se flétrissent, ainsi qu'une pénalité

cumulative de -1 à la Force tant qu'elles y restent. Une fois qu'ils en sont sortis, cette pénalité s'efface au rythme de -1 par round mais se cumule à nouveau si elles y retournent. Les créatures végétales subissent 1d6 points de dégâts par round. Le personnage peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Domaine de la Folie

Pouvoirs accordés. Le personnage a laissé libre cours à la folie qui couvait en son sein et il peut la libérer pour déstabiliser ses ennemis ou sacrifier certaines capacités pour en améliorer d'autres.

Vision de folie (Mag). Le personnage peut accorder une vision de folie à une créature via une attaque de contact au corps à corps. Il choisit une catégorie de jets parmi : jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence. La cible reçoit un bonus égal à la moitié du niveau de prêtre du personnage (minimum +1) aux jets de la catégorie choisie et un malus équivalent aux deux autres catégories de jets. Cet effet persiste pendant trois rounds. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Aura de folie (Sur). Au niveau 8, vous pouvez émettre une aura de folie de 9 m (6 cases) de rayon pendant un nombre de rounds par jour égal à votre niveau de prêtre. Les ennemis qui se trouvent dans l'aura sont affectés de confusion sauf s'ils réussissent un jet de Volonté dont le DD est égal à 10 + la moitié du niveau de prêtre du personnage + le modificateur de Sagesse du personnage. Cet effet se termine immédiatement si la créature quitte la zone ou si l'aura disparaît. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde développent une immunité contre cette aura pendant vingt-quatre heures. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sous-domaine des Cauchemars

Toucher terrible (Sur). (*Remplace vision de folie*) Par une action simple, le personnage peut porter une attaque de corps à corps sur une cible et lui faire expérimenter d'atroces hallucinations durant 1 round. Pendant ce laps de temps, celle-ci perd toute immunité aux effets de terreur qu'elle pourrait posséder et subit une pénalité de -2 aux jets d'attaque qu'elle porte au prêtre. Elle subit également une autre pénalité sur ses jets de Volonté contre les effets de terreur, qui est égale à la moitié du niveau du prêtre dans sa classe (minimum -1). Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse. C'est un effet mental.

Sous-domaine de l'Insanité

Don du fou (Sur). (*Remplace vision de folie*) Par une action simple, le personnage peut toucher un sujet consentant. Celui-ci bénéficiera pendant 1 minute d'un bonus de +4 sur tous les jets de sauvegarde contre les effets mentaux et d'une immunité à la confusion. S'il rate un jet de sauvegarde contre un effet mental durant cette période, il perd l'immunité et est immédiatement confus pendant 1 round. Le prêtre peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sorts de domaine et sous domaine			
Ni	Domaine de la Folie	Cauchemars	Insanité
1er	confusion mineure	idem	idem
2e	idiotie	idem	idem
3e	rage	idem	idem
4e	confusion	assassin imaginaire	pleine lune
5e	cauchemar	idem	idem
6e	assassin imaginaire	manteau de rêves	toile fantasmagorique
7e	aliénation mentale	idem	idem
8e	motif scintillant	idem	idem

9e ennemi subconscient	idem	idem
------------------------	------	------

Domaine de la Force

Pouvoirs accordés. La foi du personnage lui donne force et puissance et, selon lui, c'est dans ces deux qualités que se trouve la vérité.

Pic de force (Mag). En utilisant une action simple, le personnage peut toucher une créature et accroître sa force. Pendant un round, la cible bénéficie d'un bonus d'altération égal à la moitié du niveau de prêtre du personnage (au minimum +1) aux jets d'attaque au corps à corps, aux tests de manœuvres offensives lorsqu'ils dépendent de la Force, aux tests de compétence associés à la Force et aux tests de Force. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Puissance divine (Sur). Au niveau 8, le personnage peut ajouter chaque jour à sa Force un bonus d'altération égal à son niveau de prêtre pendant un nombre total de rounds égal lui aussi à son niveau de prêtre. Ce bonus ne s'applique que pour les tests de Force et les tests de compétence liés à la Force. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sous-domaine de la Férocité

Coup féroce (Sur). (Remplace pic de force) Lorsque le personnage touche son adversaire avec une attaque de corps à corps, il peut décider d'y ajouter coup féroce et d'infliger un nombre de dégâts supplémentaires égal à la moitié de son niveau de prêtre (minimum +1). Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine de la Résolution

Résolution (Sur). (Remplace puissance divine) Au niveau 8 une fois par jour, plus une fois par tranche de quatre niveaux au-delà, le personnage peut accorder à ses alliés la hardiesse de sa divinité sous la forme d'un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau + son modificateur de Sagesse, et ce durant 1 minute.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Force	Férocité	Résolution
1er	agrandissement	idem	bénédictio
2e	force de taureau	idem	idem
3e	panoplie magique	rage	idem
4e	immunité contre les sorts	idem	idem
5e	force du colosse	idem	idem
6e	peau de pierre	force de taureau de groupe	festin des héros
7e	poigne agrippieuse	idem	idem
8e	poing serré	idem	idem
9e	main broyeuse	idem	idem

Domaine de la Gloire

Pouvoirs accordés. Le personnage est le réceptacle d'une certaine gloire divine qui fait de lui un ennemi redoutable pour les morts-vivants. Chaque fois qu'il canalise de l'énergie positive dans le but de blesser des morts-vivants, le DD du jet de sauvegarde pour diminuer les dégâts de moitié est augmenté de +2.

Toucher glorieux (Mag). Le personnage peut créer un halo de lumière divine autour de sa main. S'il utilise une action simple pour toucher une créature, il lui confère un bonus égal à son niveau de prêtre utilisable sur n'importe quel test de compétence associé au Charisme ou test de Charisme. Ce bonus reste disponible pendant une heure ou jusqu'à ce que la créature affectée choisisse de l'appliquer à un jet. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Présence divine (Sur). Au niveau 8, le personnage peut activer chaque jour une aura de présence divine de 9 m (6 cases) de rayon pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de prêtre. Tous les alliés au sein de cette aura sont affectés par un effet similaire à un sort de *sanctuaire* de DD égal à 10 + la moitié du niveau du prêtre + le modificateur de Sagesse du prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs. Une action simple suffit pour activer ce pouvoir. Si un allié quitte la zone ou porte une attaque, l'effet se termine pour lui. Si le personnage effectue une attaque, l'effet se termine non seulement pour lui mais également pour tous ses alliés.

Sous-domaine de l'Héroïsme

Aura du héros (Sur). (Remplace présence divine) Au niveau 8 par une action rapide, le prêtre peut émettre une aura protectrice de 9 m de rayon pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de prêtre. On considère que les alliés situés dans la zone d'effet sont sous l'influence du sort *héroïsme*. Ces rounds ne sont pas forcément consécutifs.

Sous-domaine de l'Honneur

Lié par l'honneur (Sur). (Remplace toucher glorieux) Le personnage peut d'un simple toucher relever une cible de ses devoirs et de ses responsabilités. Cette dernière peut alors refaire un jet de sauvegarde pour se libérer de chaque enchantement (charme) ou enchantement (coercition) qui l'affecte, mais seulement si un tel jet était autorisé à l'origine. Si le prêtre doit effectuer un jet de sauvegarde contre un effet semblable, il peut utiliser ce pouvoir par une action immédiate pour bénéficier d'un second jet. On ne peut bénéficier que d'un seul jet de sauvegarde supplémentaire. Au-delà, le pouvoir est inefficace. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Gloire	Héroïsme	Honneur
1er	bouclier de la foi	idem	idem
2e	bénédictio d'arme	idem	zone de vérité
3e	lumière brûlante	héroïsme	idem
4e	châtiment sacré	idem	idem
5e	force du colosse	idem	idem
6e	annihilation de mort-vivant	héroïsme suprême	quête
7e	épée sainte	idem	idem
8e	aura sacrée	idem	idem
9e	portail	idem	idem

Domaine de la Guérison

Pouvoirs accordés. Le personnage peut repousser la douleur et la mort d'un simple toucher. Il accorde une grande importance aux sorts de soins, qu'il utilise d'ailleurs avec une grande efficacité.

Repousser la mort (Mag). Par une action simple, le personnage peut toucher une créature vivante et soigner 1d4 points de dégâts + 1 point par tranche de deux niveaux de prêtre. Seules les créatures qui ont moins de 0 point de vie peuvent être affectées. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Bénédictio du guérisseur (Sur). Au niveau 6, tous les sorts de soin lancés par le personnage agissent comme s'ils étaient affectés par le don Extension d'effet (le nombre de points soignés est augmenté de 50%). Cet avantage ne s'applique pas lorsque le sort est utilisé pour blesser un mort-vivant et ne peut être cumulé avec les effets du don Extension d'effet.

Sous-domaine de la Restauration

Toucher de restauration (Sur). (*Remplace repousser la mort*) Le personnage peut toucher une créature et permettre au pouvoir de guérison de la divinité de passer à travers lui pour la soulager. Il peut ainsi choisir de supprimer l'un des états préjudiciables suivants : hébété, fatigué, secoué, fiévreux ou chancelant. Le prêtre peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine de la Résurrection

Don de vie (Sur). (*Remplace bénédiction du guérisseur*) Au niveau 8, le personnage peut toucher une créature morte dans la minute précédente et la ramener à la vie pendant un nombre de rounds égal à son niveau de prêtre. Elle possède un nombre de points de vie égal à la moitié du niveau du prêtre, peut agir librement (il n'a aucun contrôle sur elle) et continue d'être sous l'effet des sorts toujours actifs, des états préjudiciables et des maladies présentes au moment de sa mort. À la fin de la durée du pouvoir, elle meurt. Le prêtre peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 8.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Guérison	Restauration	Résurrection
1er	soins légers	idem	idem
2e	soins modérés	guérison des maladies	idem
3e	soins importants	idem	idem
4e	soins intensifs	neutralisation du poison	idem
5e	souffle de vie	annulation d'enchantement	rappel à la vie
6e	guérison suprême	idem	idem
7e	régénération	idem	résurrection
8e	soins intensifs de groupe	idem	idem
9e	guérison suprême de groupe	idem	résurrection suprême

Domaine de la Guerre

Pouvoirs accordés. Le personnage est un croisé au service de son dieu, toujours prêt à combattre pour défendre sa foi.

Rage de combat (Mag). Par une action simple, le personnage peut toucher une créature et lui accorder pendant un round un bonus aux jets de dégâts au corps à corps égal à la moitié de son niveau de prêtre (au minimum +1). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Maîtrise martiale (Sur). Au niveau 8, chaque jour, en une action rapide, le personnage peut choisir un don de combat et agir comme s'il le possédait pendant un nombre de rounds égal à son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs et le prêtre peut choisir un nouveau don chaque fois qu'il utilise ce pouvoir. Il doit cependant remplir les conditions du don en question.

Sous-domaine du Sang

Lame sanglante (Sur). (*Remplace maîtrise martiale*) Au niveau 8, le prêtre peut d'un simple toucher accorder à une arme la propriété spéciale d'arme de corps à corps sanglante. Il peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre, une fois par jour au niveau 8 plus une fois par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 8.

Sous-domaine de la Tactique

Prendre l'initiative (Sur). (*Remplace rage de combat*) Lorsque le prêtre ou ses alliés déterminent leur initiative, il peut donner à l'un d'entre eux situé dans un rayon de 9 m la capacité de lancer deux fois le dé et de choisir n'importe quel résultat. Cependant, il

doit déclarer son intention avant que le résultat soit révélé. Le prêtre peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Guerre	Sang	Tactique
1er	arme magique	idem	idem
2e	arme spirituelle	idem	aide
3e	panoplie magique	baiser du vampire	idem
4e	puissance divine	idem	idem
5e	colonne de feu	mur d'épines	injonction suprême
6e	barrière de lames	idem	idem
7e	mot de pouvoir aveuglant	blessure importante de groupe	idem
8e	mot de pouvoir étourdissant	idem	allié suprême d'outreplan
9e	mot de pouvoir mortel	idem	idem

Domaine de la Libération

Pouvoirs accordés. Le personnage est un esprit libre et un fervent adversaire de tous ceux qui oppriment ou réduisent en esclavage.

Libération (Sur). Le personnage peut ignorer tout ce qui entrave sa mobilité. Chaque jour, il peut ignorer tous les effets magiques qui limitent ses mouvements (comme s'il était affecté par un sort de *liberté de mouvement*) pendant un nombre de rounds égal à son niveau de prêtre. Cet effet entre en jeu automatiquement dès le moment où il devient utile. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Appel de la liberté (Sur). Au niveau 8, le personnage peut activer une aura de liberté de 9 m (6 cases) de rayon chaque jour pendant un nombre de rounds égal à son niveau de prêtre. Les alliés qui se trouvent au sein de cette aura ne subissent pas les effets des états préjudiciables suivants : agrippé, confus, effrayé, immobilisé (en lutte), paniqué, paralysé, secoué. Cette aura ne fait que bloquer les effets de ces états préjudiciables. Ceux-ci réapparaissent dès que la créature sort de l'aura ou que l'aura disparaît (si l'état s'applique encore). Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Libération	Liberté	Révolution
1er	regain d'assurance	sanctuaire	idem
2e	délivrance de la paralysie	idem	discours captivant
3e	délivrance des malédictions	idem	idem
4e	liberté de mouvement	idem	idem
5e	annulation d'enchantement	changement de plan	idem
6e	dissipation suprême	idem	symbole de persuasion
7e	refuge	idem	idem
8e	esprit impénétrable	idem	idem
9e	délivrance	idem	idem

Sous-domaine de la Liberté

Bénédiction de la liberté (Spé). (*Remplace libération*) Par une action simple, le personnage peut toucher une créature consentante et lui accorder un bienfait. Celle-ci peut alors, par une action rapide, faire un jet de sauvegarde contre un sort ou un effet unique qui l'affecte et qui permet ce jet. Le DD est le même que le DD original. Le bienfait dure 1 minute ou jusqu'à ce que le jet de sauvegarde soit réussi. Le prêtre peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine de la Révolution

Puissance de persuasion (Sur). (Remplace appel de la liberté)

Au niveau 8 et par une action libre, le prêtre peut lorsqu'il effectue un test de Diplomatie ou d'Intimidation, lancer deux fois le dé et garder le meilleur résultat. Le prêtre peut l'utiliser une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour par tranche de deux niveaux au delà du niveau 8.

Domaine de la Loi

Pouvoirs accordés. Le personnage suit un ensemble de règles strictes et précises et, grâce à cela, il atteint l'illumination.

Toucher de la Loi (Mag). Par une action simple, le personnage peut toucher une créature et instiller en elle la puissance de l'ordre divin, si elle l'accepte. Pendant un round, la créature peut alors traiter tous les jets d'attaque, les tests de compétence, les tests de caractéristiques et les jets de sauvegarde comme si le d20 avait indiqué 11 à chaque lancer. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Bâton de la Loi (Sur). Au niveau 8, le personnage peut accorder à une arme, par le toucher, la propriété axiomatique pour un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour tous les quatre niveaux par la suite.

Sous-domaine des Archons

Aura de menace (Sur). (Remplace lance du Bien ou bâton de la Loi) Au niveau 8, le personnage peut émettre une aura de menace de 9 m de rayon par une action simple. Les ennemis situés dans cette aura subissent une pénalité de -2 à la CA, aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde tant qu'ils restent dans la zone. Le prêtre peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Loi	Archons	Diables
1er	protection contre le Chaos	faveur divine	injonction
2e	arme alignée (lancé comme un sort de la Loi seulement)	idem	idem
3e	cercle magique contre le Chaos	prière	suggestion
4e	courroux de l'ordre	idem	idem
5e	rejet du Chaos	idem	idem
6e	immobilisation de monstre	allié majeur d'outreplan (archons seulement)	contrat (diables seulement)
7e	décret	idem	idem
8e	bouclier de la Loi	idem	idem
9e	convocation de monstres	idem	idem
	IX (lancé comme un sort de la Loi seulement)	idem	idem

Sous-domaine des Diables

Corruptions des enfers (Sur). (Remplace toucher maléfique) En réussissant une attaque de contact au corps à corps, le prêtre peut rendre un individu plus sensible à la corruption. Les créatures touchées subissent un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde et doivent refaire les tests d'opposition de compétence deux fois en prenant le résultat le plus mauvais. Cet effet dure un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre (minimum 1). Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine des Inévitables

Injonction (Sur). (Remplace toucher de la Loi) personnage peut donner à une créature un ordre sans émotion et auquel il lui sera impossible de se soustraire, comme le ferait le sort du même nom. L'effet est annulé si elle réussit un jet de Volonté. Le prêtre peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse, mais il ne peut cibler la même créature plus d'une fois par jour.

Domaine de la Magie

Pouvoirs accordés. Le personnage étudie tout ce qui touche à la magie et perçoit une certaine pureté divine dans celle-ci.

Main de l'acolyte (Sur). Le personnage peut faire s'envoler l'arme de corps à corps qu'il tient et l'envoyer frapper un ennemi avant de la faire revenir instantanément dans sa main. Il peut utiliser une action simple pour attaquer un ennemi distant de 9 m (6 cases) ou moins avec son arme de corps à corps. On considère qu'il s'agit d'une attaque à distance avec une arme de jet mais c'est le modificateur de Sagesse du personnage (et non celui de Dextérité) qui s'applique au jet d'attaque (les dégâts, eux, restent basés sur la Force). Ce pouvoir ne permet pas de tenter une manœuvre offensive. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Toucher de dissipation (Mag). Au niveau 8, le personnage peut utiliser un effet similaire à une *dissipation de la magie* ciblée en portant une attaque de contact au corps à corps. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour tous les quatre niveaux de prêtre par la suite.

Sous-domaine du Divin

Vaisseau divin (Sur). (Remplace la main de l'acolyte) S'il est la cible d'un sort de magie divine, le prêtre peut, par une action rapide, accorder à ses alliés situés dans un rayon de 4,50 m un bienfait divin, sous la forme d'un bonus de +2 sur le prochain jet d'attaque, de compétences ou de caractéristique lancé avant la fin du prochain tour. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine du Profane

Phare magique (Sur). (Remplace main de l'acolyte) Par une action simple, le prêtre peut émettre une aura d'énergie magique de 4,50 m de rayon jusqu'à la fin de son prochain tour. Tous les sorts de magie profane lancés au sein de cette aura reçoivent un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts ou au DD du jet de sauvegarde, au choix du magicien du sort. Le personnage peut utiliser ce pouvoir pendant un nombre de rounds égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Magie	Divin	Profane
1er	identification	idem	aura magique
2e	bouche magique	bénédictio de l'eau	idem
3e	dissipation de la magie	idem	idem
4e	transfert de sorts	idem	œil du mage
5e	sort résistance à la magie	purification	idem
6e	zone d'antimagie	idem	analyse d'enchantement
7e	renvoi des sorts	résurrection	idem
8e	protection contre les sorts	idem	idem
9e	disjonction	miracle	idem

Domaine du Mal

Pouvoirs accordés. Le personnage est sinistre et cruel. Il a vendu son âme à la cause du Mal.

Toucher maléfique (Mag). Le personnage peut rendre une créature fiévreuse en lui portant une attaque de contact au corps à corps. Les créatures affectées par ce toucher sont considérées comme étant d'alignement Bon lorsqu'il s'agit de déterminer les effets qu'ont les sorts du registre Mal sur elles. L'effet du toucher maléfique persiste pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de prêtre du personnage (au minimum 1 round). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Faux maléfique (Sur). Au niveau 8, le personnage peut accorder à une arme, par le toucher, la propriété impie pour un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour tous les quatre niveaux par la suite.

Sous-domaine des Démons

Fureur de l'Abysses (Sur). (Remplace *toucher maléfique*) En une action rapide, le prêtre peut s'accorder un bonus d'altération égal à la moitié de son niveau de prêtre (minimum +1) pour les jets d'attaques au corps à corps, de dégâts au corps à corps et de manœuvre de combat. Ce bonus dure un round. Pendant ce round, le prêtre subit une pénalité de -2 à la CA. Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine des Diables

Corruptions des enfers (Sur). (Remplace *toucher maléfique*) En réussissant une attaque de contact au corps à corps, le prêtre peut rendre un individu plus sensible à la corruption. Les créatures touchées subissent un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde et doivent refaire les tests d'opposition de compétence deux fois en prenant le résultat le plus mauvais. Cet effet dure un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre (minimum 1). Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine des Daémons

Murmure maléfique (Sur). (Remplace *faux maléfique*) Au niveau 8 par une action simple, le personnage peut murmurer une litanie hypnotique de vaines promesses. Tous les adversaires du prêtre situés dans un rayon de 9 m capables de l'entendre doivent réussir un jet de Volonté ou être fascinés, et ce tant qu'il continuera de murmurer. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de rounds par jour égal à son niveau dans la classe de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs. Il s'agit d'un effet mental.

Sorts de domaine et sous domaine				
Niv	Domaine du Mal	Démons	Diables	Daémons
1er	protection contre le Bien	anathème	injonction	frayeur
2e	arme alignée (lancé comme un sort du Mal seulement)	idem	idem	idem
3e	cercle magique contre le Bien	rage	suggestion	baiser du vampire
4e	ténèbres maudites	idem	idem	idem
5e	rejet du Bien	idem	idem	idem
6e	création de mort-vivant	contrat (démons seulement)	contrat (diables seulement)	contrat (infernaux seulement)
7e	blasphème	idem	idem	idem
8e	aura maudite	idem	idem	idem
9e	convocation de monstres IX (lancé	idem	idem	idem

comme un sort du Mal seulement)

Domaine de la Mort

Pouvoirs accordés. D'un simple toucher, le personnage peut faire saigner les créatures vivantes. Il apprécie la compagnie des morts.

Toucher sanglant (Mag). Le personnage peut porter une attaque de contact au corps à corps qui inflige 1d6 points de dégâts par round à la créature touchée. Cet effet de saignement persiste pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de prêtre du personnage (au minimum 1 round) ou jusqu'à ce qu'on y mette un terme avec un test de Premiers secours (DD 15) ou un sort ou un effet qui soigne les blessures. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Étreinte de la Mort (Ext). À partir du niveau 8, le personnage n'est plus blessé mais est soigné par les canalisations d'énergie négative. Si la canalisation d'énergie négative cible les morts-vivants, les blessures du personnage guérissent comme s'il était lui aussi un mort-vivant.

Sous-domaine du Meurtre

Coup de grâce (Sur). (Remplace *étreinte de la mort*) Au niveau 8, les armes que le prêtre transforme baignent dans la puissance de la mort. Si le personnage confirme un coup critique avec une arme de corps à corps ou à distance, ses attaques infligent un nombre de dégâts de saignement égal à la moitié de son niveau. Le prêtre peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 8.

Sous-domaine des Morts-vivants

Baiser de la mort (Sur). (Remplace *toucher sanglant*) Le prêtre peut donner à une créature certaines caractéristiques raciales des morts-vivants s'il réussit une attaque de corps à corps. Elle est considérée comme un mort-vivant pour ce qui est des effets qui soignent ou provoquent des dégâts d'énergie positive et négative. Cette capacité dure un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre (minimum 1), et peut être utilisée un nombre de fois par jour égal à 3 + le modificateur de Sagesse du prêtre. Elle ne s'applique pas aux dons Renvoi des morts-vivants et Contrôle des morts-vivants.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Mort	Meurtre	Morts-vivants
1er	frayeur	idem	idem
2e	mise à mort	affûtage	baiser de la goule
3e	animation des morts	idem	idem
4e	protection contre la mort	idem	énergie négative
5e	exécution	idem	idem
6e	création de mort-vivant	suffocation	idem
7e	destruction	idem	idem
8e	création de mort-vivant dominant	idem	idem
9e	plainte d'outre-tombe	suffocation de groupe	drain d'énergie

Domaine de la Noblesse

Pouvoirs accordés. Le personnage est un grand chef qui inspire tous ceux qui suivent les enseignements de sa foi.

Parole inspirante (Mag). Le personnage peut utiliser une action simple pour prononcer des paroles inspirées visant à encourager une créature distante de 9 m (6 cases) ou moins. Cette créature

reçoit un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, aux tests de compétence, aux tests de caractéristiques et aux jets de sauvegarde pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de prêtre du personnage (au minimum un). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Prestige (Ext). Au niveau 8, le personnage reçoit Prestige comme don supplémentaire. Il gagne également un bonus de +2 à sa valeur de Prestige tant qu'il continue à suivre la doctrine de son dieu (ou de son concept divin s'il ne vénère pas de dieu).

Sous-domaine du Commandement

Injonction inspirante (Sur). (Remplace parole inspirante) Par une action simple, le personnage peut affecter un allié, plus un allié par tranche de trois niveaux de prêtre, dans un rayon de 9 m autour de lui. Ils gagnent alors un bonus d'intuition de +2 sur leurs jets d'attaque, leur CA, leur DMD et leurs tests de compétence pendant 1 round. Il s'agit d'un effet mental dépendant du langage.

Sous-domaine du Martyr

Lien sacrificiel (Sur). (Remplace prestige) Au niveau 8 par une action immédiate, le personnage peut transférer sur lui-même les dégâts subis sur une attaque par un de ses alliés, s'il se trouve dans un rayon de 9 m, ainsi que tous les effets qui accompagnent les dégâts. Il ne peut pas réduire de quelque manière que ce soit ces dégâts. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour au niveau 14 et au niveau 20.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Noblesse	Commandement	Martyr
1er	faveur divine	bénédictio	idem
2e	discours captivant	idem	protection d'autrui
3e	panoplie magique	prière	idem
4e	détection du mensonge	idem	idem
5e	injonction suprême	idem	idem
6e	quête	inspiration brillante	serment de sacrifice
7e	champ de force	idem	idem
8e	exigence	idem	idem
9e	tempête vengeresse	idem	idem

Domaine de l'Obscurité

Pouvoirs accordés. Le personnage peut manipuler les ombres et les ténèbres. Il reçoit également Combat en aveugle en tant que don supplémentaire.

Toucher des ténèbres (Mag). En réussissant une attaque de contact au corps à corps, le personnage peut troubler la vue d'une créature en lui faisant voir des ombres et des ténèbres. Toutes les autres créatures bénéficient d'un camouflage contre les attaques de la créature touchée (qui subit donc une chance d'échec de 20% pour chacune de ses attaques). Cet effet persiste pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de prêtre du personnage (au minimum 1 round). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Vision dans l'obscurité (Sur). À partir du niveau 8, les capacités visuelles du personnage ne sont plus influencées par les conditions d'éclairage, même dans le cas de ténèbres profondes ou magiques. Il peut utiliser ce pouvoir chaque jour pendant un nombre total de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sous-domaine de la Nuit

Chasseur nocturne (Sur). (Remplace toucher des ténèbres) Par une action simple, le prêtre peut se fondre dans les ombres de la nuit et devenir pratiquement invisible. Tant qu'il demeure dans une zone sombre ou faiblement éclairée, il est invisible (comme le sort du même nom) aux créatures qui ne possèdent pas la vision dans le noir, et ce pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre (minimum 1). Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine de la Perte

Aura d'amnésie (Sur). (Remplace vision dans l'obscurité) Au niveau 8, le personnage peut émettre une aura d'amnésie de 9 m de rayon, pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de prêtre. Les créatures ciblées doivent faire un jet de Volonté et si elles échouent, elles ne conserveront aucun souvenir de ce qui s'est passé. De plus, les lanceurs de sorts présents dans la zone perdront un sort ou un emplacement de sort par round tant qu'ils restent à l'intérieur, en commençant par les sorts de niveau 1. Ils peuvent cependant faire un jet de sauvegarde à chaque round pour annuler cet effet, en plus de celui effectué contre l'aura d'amnésie. Ces rounds ne doivent pas forcément être cumulatifs.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de l'Obscurité	Nuit	Perte
1er	brume de dissimulation	sommeil	idem
2e	cécité	idem	idem
3e	ténèbres profondes	idem	idem
4e	convocation d'ombres	idem	idem
5e	convocation de monstres V (1d3 ombres seulement)	idem	énergie négative
6e	traversée des ombres	cauchemar	modification de mémoire
7e	mot de pouvoir aveuglant	idem	idem
8e	convocation d'ombres suprême	idem	idem
9e	reflets d'ombre	idem	absorption d'énergie

Domaine de la Protection

Pouvoirs accordés. La foi du personnage est son bouclier, et il peut également l'utiliser pour défendre les autres. Il reçoit de plus un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. Ce bonus augmente de +1 tous les cinq niveaux.

Toucher de résistance (Mag). Par une action simple, le personnage peut toucher un allié et lui transférer son bonus de résistance pendant une minute. Lorsqu'il utilise cette capacité, le personnage perd pendant une minute le bonus de résistance que lui octroie le domaine de la Protection. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Aura de protection (Sur). Au niveau 8, le prêtre peut activer une aura de protection de 9 m (6 cases) de rayon chaque jour pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de prêtre. Le personnage et ses alliés au sein de l'aura gagnent un bonus de parade de +1 à la CA ainsi qu'une résistance de 5 contre tous les types d'énergie (acide, électricité, feu, froid et son). Le bonus de parade augmente de +1 tous les quatre niveaux de prêtre au-delà du niveau 8. Au niveau 14, la résistance passe à 10. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sous-domaine de la Défense

Aura de défense (Sur). (Remplace toucher de résistance) Une fois par jour, le personnage peut émettre une aura de 6 m de rayon pendant un nombre de rounds égal à son niveau de prêtre. Les alliés situés à l'intérieur de cette aura reçoivent un bonus de parade de +2 à leur CA et à leur DMD.

Sous-domaine de la Pureté

Toucher purificateur (Sur). (*Remplace aura de protection*) Une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus aux niveaux 14 et 20, le personnage peut faire appel au pouvoir divin, toucher une créature volontaire et lui accorder un nouveau jet de sauvegarde contre un effet l'affectant à ce moment. Le DD de ce nouveau jet sera le même. Chaque succès annule l'effet qui lui est lié mais la créature peut choisir de ne pas faire de jet de sauvegarde sur un effet.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Protection	Défense	Pureté
1er	sanctuaire	bouclier	protection contre le Chaos/Mal/Bien/Loi
2e	protection d'autrui	peau d'écorce	idem
3e	protection contre les énergies destructives	idem	guérison de la cécité/surdité
4e	immunité contre les sorts	idem	idem
5e	résistance à la magie	idem	pénitence
6e	zone d'antimagie	idem	idem
7e	champ de force	déviations	idem
8e	esprit impénétrable	idem	idem
9e	sphère prismatique	idem	idem

Domaine du Repos

Pouvoirs accordés. Le personnage ne considère pas la mort comme quelque chose qu'il faut craindre mais plutôt comme un repos final et une récompense après une vie bien remplie. Les morts-vivants sont une injure à tout ce en quoi il croit.

Engourdissement (Mag). D'un simple toucher, le personnage peut rendre une créature vivante léthargique. En cas d'attaque de contact au corps à corps réussie, la cible devient chancelante pendant un round. Si la créature touchée est déjà chancelante, elle est endormie pendant un round. Si la créature touchée est un mort-vivant, elle devient chancelante pendant un nombre de rounds égal au modificateur de Sagesse du personnage. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Protection contre la mort (Sur). Au niveau 8, le personnage peut activer une aura qui repousse la mort. Celle-ci fait 9 m (6 cases) de rayon et peut être maintenue chaque jour pendant un nombre de rounds égal au niveau de prêtre du personnage. Les créatures vivantes au sein de l'aura sont immunisées contre tous les effets de mort, l'absorption d'énergie et les effets qui infligent des niveaux négatifs. Cette protection ne supprime pas les niveaux négatifs déjà infligés mais ceux-ci n'ont aucun effet tant que la créature affectée se trouve au sein de l'aura. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine du Repos	Âmes	Ancêtre
1er	perception de la mort	idem	idem
2e	préservation des morts	idem	idem
3e	communication avec les morts	animation des morts	idem
4e	protection contre la mort	idem	repos éternel
5e	exécution	idem	idem
6e	annihilation de mort-vivant	coquille antivie	quête
7e	destruction	idem	idem
8e	vagues d'épuisement	idem	idem
9e	plainte d'outre-tombe	séquestration	idem

Sous-domaine des Âmes

Toucher le monde des esprits (Sur). (*Remplace engourdissement*) Le personnage peut permettre à une arme qu'il a touchée

d'atteindre les créatures éthérées. Cette dernière leur inflige alors la moitié des dégâts (la totalité si elle est magique). Cette capacité dure un nombre de rounds par jour égal à 3 + le modificateur de Sagesse du prêtre.

Sous-domaine du Ancêtres

Communication avec les morts (Sur). (*Remplace protection contre la mort*) Au niveau 8 et par une action simple, le prêtre peut poser une question à une créature décédée, à la manière du sort du même nom. La créature ne peut faire de jet de sauvegarde si son alignement et celui du prêtre sont différents. Il peut utiliser cette capacité pendant un nombre de rounds par jour égal à son niveau de prêtre.

Domaine des Runes

Pouvoirs accordés. Le personnage élabore de puissants effets magiques à partir de runes ésotériques. Il gagne Écriture de parchemins comme don supplémentaire.

Rune détonante (Mag). Le personnage peut utiliser une action simple pour créer une rune détonante dans un emplacement adjacent à sa position. Une créature qui pénètre dans cet espace subit 1d6 points de dégâts + 1 point par deux niveaux de prêtre. La rune peut infliger des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, ou de froid ; le choix revient au personnage et doit être effectué lorsque la rune est créée. La rune est invisible et reste active pendant un nombre de rounds égal au niveau de prêtre du personnage ou jusqu'à ce qu'elle soit déclenchée. Il est impossible de créer une rune explosive dans un espace occupé par une créature. On considère la rune comme un sort de 1er niveau lorsqu'il s'agit de déterminer si un effet peut la dissiper. Un test de Perception (DD 26) permet de la repérer, et un test de Désamorçage/Sabotage (DD 26), de la rendre inoffensive. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Rune de sort (Mag). Au niveau 8, le personnage peut associer à l'une de ses runes détonantes un sort qu'il est capable de lancer, de sorte que la créature qui déclenche la rune détonante subisse les effets du sort en plus des dégâts de l'explosion. Le sort en question doit être d'au moins un niveau inférieur au plus haut niveau de sorts de prêtre auquel le personnage a accès et il doit pouvoir prendre comme cible une ou plusieurs créatures. Quel que soit le nombre de cibles que le sort peut normalement affecter, seule la créature qui déclenche la rune détonante en subit les effets.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine des Runes	Glyphes	Langage
1er	effacement	verrou du mage	compréhension des langages
2e	page secrète	idem	partage de la langue
3e	glyphe de garde	idem	Don des langues
4e	runes explosives	ancres dimensionnelles	idem
5e	contrat	idem	lien télépathique
6e	glyphe de garde sur-prême	défense magique	idem
7e	invocation instantanée	idem	idem
8e	symbole de mort	idem	idem
9e	cercle de téléportation	idem	idem

Sous-domaine des Glyphes

Rune de garde (Sur). (*Remplace rune de sort*) Au niveau 6, lorsqu'une créature est blessée par la rune détonante du prêtre, elle ne peut l'attaquer pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre, comme avec sanctuaire, à moins de réussir un jet de Volonté. Cette capacité s'utilise par une action immédiate quand la créature déclenche l'une des runes détonante

du personnage, elle ne le protège pas des autres attaques ni des sorts de zone, des effets de sorts ou des pouvoirs. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 8, plus une fois de plus par jour aux niveaux 14 et 20.

Sous-domaine du Langage

Intersion (Sur). (*Remplace rune de sort*) Au niveau 6 par une action rapide, le personnage peut déplacer l'une de ses runes détonantes si elle se trouve dans un rayon de 9 m autour de lui. Il pourra la replacer sur un espace adjacent à celui où il se trouve, et ce même s'il est occupé par une créature.

Domaine du Soleil

Pouvoirs accordés. Le personnage trouve la vérité dans la lumière pure et brillante du soleil et il peut en invoquer la bénédiction ou la colère pour accomplir de grandes choses.

Bénédictio solaire (Sur). Chaque fois que le personnage canalise de l'énergie positive de manière à blesser des morts-vivants, il ajoute son niveau de prêtre aux dégâts infligés. De plus, les morts-vivants qui tentent de résister aux canalisations d'énergie positive du personnage ne peuvent pas ajouter leur résistance à la canalisation comme bonus à leurs jets de sauvegarde.

Halo lumineux (Sur). Au niveau 8, le personnage peut activer un halo de lumière de 9 m de rayon chaque jour pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de prêtre. Ce halo a le même effet qu'un sort de *lumière du jour*. De plus, chaque round, les morts-vivants situés dans la zone d'effet du halo subissent 1 point de dégât par niveau de prêtre du personnage. Les sorts et les pouvoirs magiques du registre de l'obscurité sont automatiquement dissipés lorsqu'ils entrent en contact avec le halo. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine du Soleil	Jour	Lumière
1er	endurance aux énergies destructives	idem	lueur féerique
2e	métal brûlant	flamme éternelle	idem
3e	lumière brûlante	lumière du jour	lumière du jour
4e	bouclier de feu	idem	idem
5e	colonne de feu	idem	idem
6e	germes de feu	idem	idem
7e	rayon de soleil	idem	idem
8e	explosion de lumière	idem	idem
9e	sphère prismatique	idem	idem

Sous-domaine du Jour

Réveil (Sur). (*Remplace halo lumineux*) Au niveau 8, le personnage peut, par une action simple, remettre une créature sur pied comme si elle avait dormi 8 heures. S'il est dérangé pendant les 10 minutes nécessaires à l'activation de son pouvoir, il doit recommencer, mais ne perd pas l'usage du dit pouvoir. À la fin de ce laps de temps, la créature volontaire touchée par le prêtre regagne les points de vie qu'elle aurait normalement récupérés après une nuit de sommeil. Elle peut relancer ses jets de sauvegarde contre les effets qui surviennent une fois par jour. Elle ne subit aucun effet négatif si elle rate et les réussites sont si besoin comptabilisées dans le nombre de réussites nécessaires à sa guérison. Ce pouvoir ne lui permet cependant pas de préparer une nouvelle fois ses sorts de la journée. Le prêtre peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 8 et une fois de plus par jour par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 8.

Sous-domaine de la Lumière

Éclair aveuglant (Sur). (*Remplace bénédiction solaire*) Par une action simple, le symbole sacré ou le focalisateur divin du per-

sonnage peut émettre la plus puissante des lumières sur un rayon de 6 m. Les créatures possédant moins de dés de vie que le prêtre sont aveuglées pour 1d4 rounds sauf si elles réussissent un jet de Vigueur, et toutes celles situées dans la zone sont éblouies pour un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre (minimum 1). Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Domaine de la Terre

Ce domaine peut également être choisi dans le cadre du Pacte avec la Nature des druides.

Pouvoirs accordés. Le personnage acquiert un pouvoir sur la terre, le métal et la pierre. Il peut lancer des projectiles d'acide et contrôler les créatures de la Terre.

Fléchette d'acide (Mag). Par une action simple, le personnage peut envoyer une fléchette d'acide vers un ennemi distant de 9 m (6 c) ou moins en réussissant une attaque de contact à distance. Cette fléchette d'acide inflige 1d6 points de dégâts d'acide + 1 point par deux niveaux de prêtre. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Résistance à l'acide (Ext). Au niveau 6, le personnage développe une résistance à l'acide de 10 points. Cette résistance passe à 20 au niveau 12. Au niveau 20, elle se transforme en immunité.

Sous-domaine des Cavernes

Ami des souterrains (Sur). (*Remplace résistance à l'acide*) Au niveau 8, le prêtre peut parcourir les tunnels et les cavernes sans effort. Activer ce pouvoir ne demande qu'une action simple. Lorsque ce pouvoir est activé, il peut se déplacer sur les surfaces en pierre comme avec *pattes d'araignée*. Il voit également très bien dans l'obscurité et acquiert la vision dans le noir à 18m, ou, s'il la possède déjà, la portée de cette dernière augmente de 18m. Et enfin, lorsqu'il se trouve sous terre, il reçoit un bonus d'intuition égal à son niveau de prêtre sur ses tests de Discrétion, et un bonus d'intuition égal à son modificateur de Sagesse sur ses jets d'initiative. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de minutes par jour égal à son niveau de prêtre. Ces minutes ne doivent pas forcément être consécutives, mais ce sont toujours des segments d'une minute.

Sous-domaine du Métal

Poing de métal (Sur). (*Remplace fléchette d'acide*) Par une action rapide, le prêtre peut transformer ses poings en métal pendant 1 round et porter des attaques à mains nues qui ignorent la solidité des objets lorsqu'elle est inférieure à 10 et infligent 1d6 points de dégâts contondants plus son modificateur de Force. Ces attaques ne provoquent pas d'attaque d'opportunité, mais on applique les règles relatives au combat à deux armes quand le personnage utilise ses deux poings. Le prêtre peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine de la Terre	Cavernes	Métal
1er	pierre magique	idem	idem
2e	ramollissement de la terre et de la pierre	création de fosse	métal brûlant
3e	façonnage de la pierre	fosse hérissée de pieux	idem
4e	pierres acérées	idem	idem
5e	mur de pierre	idem	idem
6e	peau de pierre	idem	mur de fer
7e	corps élémentaire IV (créature de la Terre seulement)	fosse affamée	idem
8e	tremblement de terre	idem	corps de fer

9e	nuée d'élémentaires (lancé comme un sort de Terre seulement)	idem	idem
----	--	------	------

Domaine du Voyage

Pouvoirs accordés. Le personnage est un explorateur qui trouve son plaisir dans le simple fait de voyager, que ce soit à pied, dans un véhicule ou par magie. Sa vitesse de déplacement de base augmente de 3 mètres.

Pied agile (Sur). Par une action libre, le personnage peut accroître sa mobilité pour un round. Pendant ce round, il ignore les difficultés du terrain et ne subit aucune pénalité lorsqu'il traverse des zones de terrain difficile. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Saut dimensionnel (Mag). Au niveau 8, le personnage peut se téléporter chaque jour sur une distance totale de 3 m par niveau de prêtre. Chaque saut nécessite une action de mouvement, ne provoque pas d'attaque d'opportunité et doit parcourir une distance exprimable sous la forme d'un multiple de 1,50 m. Le personnage doit également avoir sa destination en ligne de mire. Il peut emmener d'autres créatures avec lui (pour autant qu'elles soient d'accord) mais il doit alors décompter plusieurs fois la distance parcourue de son quota journalier (une fois pour lui et une fois de plus pour chaque personne qui l'accompagne).

Sous-domaine du Commerce

Langue de velours (Sur). (Remplace pied agile) Lorsque le prêtre fait un test de Bluff, de Diplomatie ou de Psychologie, il peut, par une action libre, s'accorder un bonus égal à la moitié de son niveau dans la classe (minimum +1). Il peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sous-domaine de l'Exploration

Vision sur le seuil (Sur). (Remplace pied agile) Le personnage peut poser la main sur n'importe quelle surface, l'y laisser durant une minute et voir ce qui se trouve de l'autre côté, à l'instar de clairvoyance. Il ne peut entreprendre d'autre action que celle de toucher la surface et de regarder à travers la fenêtre ainsi créée. Chaque utilisation de ce pouvoir dure 10 minutes. L'épaisseur maximale de la surface dont il peut se servir est de 20 cm plus 4 cm par niveau de prêtre. Le personnage peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Sorts de domaine et sous domaine			
Niv	Domaine du Voyage	Commerce	Exploration
1er	grand pas	disque flottant	repli expéditif
2e	localisation d'objet	idem	idem
3e	vol	idem	idem
4e	porte dimensionnelle	idem	localisation de créature
5e	téléportation	vol supérieur	idem
6e	orientation	idem	idem
7e	téléportation suprême	idem	idem
8e	porte de phase	idem	idem
9e	projection astrale	portail	vague mondiale

Liste des sorts de prêtre

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composantes.

Ordre de présentation. Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

Dés de vie. Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

Créatures et personnages. Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

Sorts de prêtre du niveau 0 (oraisons)

- **Assistance divine.** +1 sur un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence.
- **Création d'eau.** Crée huit litres d'eau pure/niveau.
- **Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- **Détection du poison.** Détecte le poison chez une créature ou un objet.
- **Étincelles (APG).** Met le feu à des objets inflammables.
- **Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- **Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- **Purification de nourriture et d'eau.** Purifie 30 dm³/niveau de nourriture et d'eau.
- **Réparation.** Répare sommairement un objet.
- **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- **Saignement.** Une créature stabilisée agonise à nouveau.
- **Stabilisation.** Stabilise une créature agonisante.
- **Stimulant.** Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts de prêtre de 1er niveau

- **Abondance de munitions (UC).** Les munitions non magiques se régénèrent à chaque round.
- **Action interdite (AdM).** La cible obéit au personnage qui lui interdit de faire quelque chose.
- **Anathème.** Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests.
- **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- **Bénédictio de l'eau (M).** Crée de l'eau bénite.
- **Bénédictio.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- **Blessure légère.** Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
- **Bouclier de la foi.** Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
- **Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.

- **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- **Bulle d'air (UC).** Crée une petite poche d'air autour de la tête du personnage ou autour d'un objet.
- **Charge de fourmi (APG).** Triple la capacité de charge d'une créature.
- **Compréhension des langages.** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- **Connaissances du Borgne (UC).** Le personnage gagne un bonus de +4 aux tests de Survie et peut suivre une piste alors qu'il se déplace au maximum de sa vitesse.
- **Connaître son ennemi (AdM).** Bonus de +10 à un test de Connaissance des monstres.
- **Convocation de monstre mineur (AdM).** Convoque 1d3 animaux TP.
- **Convocation de monstres I.** Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
- **Décomposition de cadavre (AdM).** Transforme un cadavre en squelette bien propre.
- **Détection de la Loi.** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
- **Détection des morts-vivants.** Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.
- **Détection du Bien.** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
- **Détection du Chaos.** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
- **Détection du Mal.** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
- **Diagnostic (AdM).** Détecte et identifie les maladies.
- **Dissipation de la fièvre (AdM).** Supprime les conditions malade, nauséux et fiévreux.
- **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
- **Faveur divine.** Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
- **Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
- **Hostilité forcée (UC).** Oblige les adversaires à attaquer le personnage au lieu de ses alliés.
- **Imprécation.** Les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- **Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
- **Instant de gloire (UC).** Double un bonus de moral.
- **Invisibilité pour les morts-vivants.** Les morts-vivants ne voient pas les sujets (1/niveau).
- **Lanterne dansante (APG).** Anime une lanterne qui suit le personnage.
- **Malédiction de l'eau (M).** Crée de l'eau maudite.
- **Métal solaire (UC).** L'arme touchée émet une gerbe de flammes.
- **Ordre assassin (AdM).** La cible est obligée de tuer un allié.
- **Ordre libérateur (UC).** La cible fait un test d'Évasion par une action immédiate avec un bonus.
- **Perception de la mort.** Révèle l'état de santé des créatures à 9 m à la ronde.
- **Pierre magique.** Trois projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.
- **Protection contre la Loi.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.
- **Protection contre le Bien.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.

- **Protection contre le Chaos.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.
- **Protection contre le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.
- **Rayon de fièvre (AdM).** Le rayon rend la cible fiévreuse.
- **Regain d'assurance.** +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (un sujet, +1/4 niveaux).
- **Renforcer l'armement (UC).** Mitige temporairement la propriété fragile d'une arme ou d'une armure.
- **Restauration de cadavre (AdM).** La chair recouvre un squelette.
- **Sanctification de cadavre (AdM).** Empêche un cadavre de devenir mort-vivant.
- **Sanctuaire.** Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
- **Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sorts de prêtre de 2e niveau

- **Abri de toile(AdM).** Crée un abri confortable en toile d'araignée.
- **Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
- **Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24H.
- **Allié compatissant(AdM).** La cible est obligée d'aider un allié blessé.
- **Animation des morts mineure(AdM).** Crée un squelette ou un zombi.
- **Apaisement des émotions.** Calme des créatures.
- **Arme alignée.** Une arme devient bonne, chaotique, loyale ou mauvaise.
- **Arme boomerang(UC).** Donne la propriété boomerang à une arme.
- **Arme merveilleuse(APG).** L'arme gagne +2 aux jets de dégâts.
- **Arme spirituelle.** Arme magique attaquant d'elle-même.
- **Armure instantanée(APG).** Convoque une armure qui remplace temporaire l'équipement actuel du personnage.
- **Armure sans effort(UC).** L'armure du personnage ne réduit plus sa vitesse de déplacement.
- **Augure (F, M).** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- **Bénédiction de vie et de courage(APG).** +2 aux jets de sauvegarde contre la peur et la mort.
- **Blessure modérée.** Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).
- **Cacophonie.** 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.
- **Carreau de peur(AdM).** Blesse et rend peut-être fiévreux les créatures Bonnes.
- **Charge de fourmi (partagé)(UC).** Comme charge de fourmi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Consécration (M).** Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone.
- **Contact défigurant(AdM).** La cible est défigurée.
- **Convocation de monstres II.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Délivrance de la paralysie.** Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de lenteur.
- **Détection des pièges.** Le PJ repère les pièges comme un roublard.
- **Discours captivant.** Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.
- **Éclat du chaos(AdM).** Blesse et ralenti peut-être les créatures Loyales.
- **Endurance aux énergies destructives (partagé)(UC).** Comme endurance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

- **Endurance de l'ours.** Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- **Engin de siège magique(UC).** L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts.
- **Fardeau de l'oracle (Oracles uniquement)(APG).** La créature est affectée par les effets négatifs de la malédiction de l'oracle.
- **Flèche de loi(AdM).** Blesse et hébète peut-être les créatures Chaotiques.
- **Force de taureau.** Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
- **Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
- **Grâce(APG).** Les mouvements ne provoquent pas d'opportunité.
- **Immobilisation de personne.** Immobilise une personne pendant 1 round/niveau.
- **Imprégner d'aura(AdM).** La cible imite l'aura du prêtre.
- **Instrument d'agonie(UC).** L'arme émet une fureur divine qui donne un bonus aux tests d'Intimidation.
- **Lance de pureté(AdM).** Blesse et aveugle peut-être les créatures mauvaises.
- **Main vagabonde(UC).** Le personnage peut prendre un objet ou le manipuler de loin.
- **Mise à mort.** Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.
- **Partage de la langue(APG).** Le sujet comprend une langue choisie.
- **Pénombre protectrice(AdM).** L'ombre protège la cible contre la lumière.
- **Préservation des morts.** Préserve un cadavre.
- **Profanation (M).** Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.
- **Protection contre la Loi (partagé)(UC).** Comme protection contre la Loi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection contre le Bien (partagé)(UC).** Comme protection contre le Bien mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection contre le Chaos (partagé)(UC).** Comme protection contre le Chaos mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection contre le Mal (partagé)(UC).** Comme protection contre le Mal mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Protection d'autrui (F).** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- **Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- **Rapport.** Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
- **Renforcer l'armement (partagé)(UC).** Comme renforcer l'armement mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Réparation intégrale.** Répare totalement un objet.
- **Requiem pour les fantômes(APG).** Les créatures intangibles reçoivent la moitié des dégâts des armes non magiques.
- **Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 (ou plus) points de dégâts/attaque.
- **Restauration partielle.** Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
- **Retardement de la douleur(AdM).** Ignore la douleur pendant 1 heure/niveau.
- **Sagesse du hibou.** Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

- **Sang bouillant**(AdM). La cible reçoit des dégâts de feu, les orques gagnent +2 Force.
- **Savoir manier une arme**(UC). Accorde le maniement d'une arme pour une courte période.
- **Silence**. Éteint tout bruit dans un rayon de 4,50 m.
- **Soins modérés**. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- **Splendeur de l'aigle**. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
- **Surmonter l'affliction**(AdM). Supprime temporairement une condition.
- **Ténèbres**. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
- **Transformation de maître**(AdM). Transforme un objet ordinaire en objet de maître.
- **Zone de vérité**. Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

Sorts de prêtre de 3e niveau

- **Agonie** (AdM). La douleur encourage un extérieur à obéir au personnage.
- **Animation des morts** (M). Crée squelettes et zombis morts-vivants.
- **Arme boomerang (partagé)** (UC). Comme arme boomerang mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Aura d'archon** (AdM). L'aura pénalise l'attaque et la CA des ennemis.
- **Bénédiction de la taupe** (AdM). 1 allié/niveau gagne vision dans le noir et +2 Discrétion.
- **Biographie du sang** (APG). Apprend des informations sur une créature grâce à son sang.
- **Blessure grave**. Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +15).
- **Cécité/surdité**. Rend la cible aveugle ou sourde.
- **Cercle magique contre la Loi**. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- **Cercle magique contre le Bien**. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- **Cercle magique contre le Chaos**. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- **Cercle magique contre le Mal**. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
- **Chaîne de perdition** (UC). Crée une chaîne de force flottante.
- **Communication avec les morts**. Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.
- **Contagion**. Infecte la cible.
- **Convocation de monstres III**. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaire luttant pour le PJ.
- **Création de nourriture et d'eau**. Nourrit trois humains ou un cheval/niveau.
- **Délivrance des malédictions**. Libère des malédictions.
- **Dissimulation d'objet**. Dissimule un objet à la scrutation.
- **Dissipation de la magie**. Annule sorts et effets magiques.
- **Emprunt de chance** (Oracles seulement) (APG). Relance une attaque ou un test mais fait pire aux deux suivants.
- **Entrer dans une image** (APG). Transfère la conscience du personnage dans un objet à son effigie.
- **Façonnage de la pierre**. Permet de modeler la pierre.
- **Féroacité du blaireau** (AdM). Tant que le personnage se concentre, les armes sont acérées.
- **Flamme éternelle** (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.
- **Flèche de l'aube** (UC). Les munitions ciblées émettent une énergie radieuse.
- **Fusion dans la pierre**. Permet d'entrer dans la pierre.

- **Glyphe de garde** (M). Inscription affectant ceux qui la touchent.
- **Guérison de la cécité/surdité**. Soigne la cécité ou la surdité.
- **Guérison des maladies**. Guérit tous les maux du sujet.
- **Guide** (APG). Révèle la distance approximative qui sépare le personnage de l'endroit où il a lancé ce sort.
- **Juggernaut mortel** (UC). La puissance du personnage augmente à chaque fois qu'il tue.
- **Langue élémentaire** (APG). Permet au personnage de parler aux élémentaires et à certaines créatures.
- **Lien sacré** (F) (APG). Lance les sorts de soins de contact de loin.
- **Localisation d'objet**. Indique la direction de l'objet cherché.
- **Lumière brûlante**. 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.
- **Lumière du jour**. Vive lumière sur 18 m de rayon.
- **Main du berger**. Guide le sujet jusqu'au PJ.
- **Manteau de colère** (APG). La cible gagne +1/quatre niveaux à tous les jets de sauvegarde.
- **Marche sur l'onde**. Permet de marcher sur l'eau.
- **Mur de vent**. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
- **Négation de l'invisibilité**. Dissipe l'invisibilité sur 1,50 m/niveau.
- **Panoplie magique**. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
- **Partage de la langue (partagé)** (UC). Comme partage de langue mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Prière**. +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.
- **Protection contre les énergies destructives**. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
- **Ralentissement du poison (partagé)** (UC). Comme ralentissement du poison mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Résistance aux énergies destructives (partagé)** (UC). Comme résistances aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Respiration aquatique**. Permet de respirer sous l'eau.
- **Sables du temps** (AdM). La cible vieillit temporairement.
- **Sangsue de ki** (AdM). Ajout de ki à la réserve lors d'un coup critique.
- **Sieste** (M) (APG). Les cibles n'ont besoin que de 2 heures de sommeil au lieu d'une nuit complète et peuvent dormir plus longtemps pour bénéficier d'avantages supplémentaires.
- **Soins importants**. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
- **Malédiction**. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests, ou 50 % de chances de perdre chaque action.
- **Symbole de guérison** (AdM). La rune déclenchée soigne les créatures vivantes.
- **Ténèbres profondes**. Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.
- **Torche révélatrice** (UC). Les objets touchés émettent une vive lumière qui donne des bonus de Perception et de Psychologie.
- **Vision infernale** (AdM). Un paysage infernal illusoire secoue les créatures.

Sorts de prêtre de 4e niveau

- **Adaptation planaire** (APG). Résiste aux effets néfastes d'un plan.
- **Allié d'outreplan** (M). Échange de services avec une créature extraplanaire à 6 DV.

- **Allié spirituel (APG).** Crée un allié divin pour aider le personnage.
- **Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.
- **Apaisement de créatures artificielles (AdM).** Réduit les chances qu'une créature artificielle devienne berserk.
- **Arme magique suprême.** Confère un bonus de +1/4 niveau à une arme (max. +5).
- **Aura de funeste destin (AdM).** Les créatures situées dans l'aura sont secouées.
- **Bénédictio de ferveur (APG).** Accorde des avantages au choix des alliés.
- **Blessure critique.** Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +20).
- **Châtiment sacré.** Blesse et aveugle les créatures Mauvaises (1d8 pts de dégâts/2 niveaux).
- **Chevaucher les vagues (AdM).** La cible peut respirer sous l'eau et nager.
- **Communication à distance.** Envoie un message quelle que soit la distance.
- **Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
- **Contrôle des créatures convoquées (AdM).** Le personnage dirige un monstre convoqué comme si c'était lui qui l'avait appelé.
- **Convocation de monstres IV.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Courroux de l'ordre.** Blesse et étourdit les créatures Chaotiques (1d8 pts de dégâts/2 niveaux).
- **Crachats venimeux (AdM).** Crache du venin de vipère noire aveuglant.
- **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- **Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- **Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.
- **Empoisonnement.** Le sujet perd 1d3 points de Con/round pendant 6 rounds.
- **Frappe de la corneille sanglante (AdM).** Les frappes à mains nues créent des corneilles qui infligent des dégâts de feu et d'énergie négative.
- **Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
- **Infestation de vers (AdM).** Des vers infligent des dégâts et un affaiblissement de Dex.
- **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- **Lien avec l'invocateur (UC).** La cible subit des dégâts à chaque fois que les créatures qu'elle a invoquées en reçoivent.
- **Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
- **Marche sur l'onde (partagé) (UC).** Comme marche sur l'onde mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Marteau du chaos.** Blesse et ralentit les créatures Loyales (1d8 pts de dégâts/2 niveaux).
- **Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.
- **Porte-peste (AdM).** Les attaques de la cible transmettent la fièvre des marais.
- **Présage débilisant (UC).** Impose un triste destin à une créature qui voit ses dégâts réduits de moitié quand elle attaque ou lance un sort.
- **Protection contre la mort.** Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
- **Protection contre les énergies destructives (partagé) (UC).** Comme protection contre les énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

- **Puissance divine.** Bonus à l'attaque et +1 pv/niveau.
- **Réceptacle de l'oracle (oracles seulement) (AdM).** La cible bénéficie des avantages de la malédiction de l'oracle.
- **Renvoi.** Force une créature à repartir dans son plan d'origine.
- **Repos éternel (M) (APG).** Impossible de ramener la créature morte à la vie.
- **Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
- **Restauration (M).** Rend niveaux et points de caractéristique perdus.
- **Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
- **Symbole de lenteur (AdM).** Déclenche une rune qui ralentit les créatures.
- **Symbole de révélation (AdM).** Déclenche un symbole qui révèle les illusions.
- **Ténèbres maudites.** Blesse les créatures Bonnes (1d8 pts de dégâts/2 niveaux) et les rend malades.
- **Terrible remord (AdM).** La créature est obligée de se blesser.
- **Transfert de sorts.** Transfère des sorts du PJ au sujet.
- **Vermine géante.** Transforme les insectes en vermine géante.

Sorts de prêtre de 5e niveau

- **Action interdite supérieure (AdM).** Comme action interdite mais 1 créature/niveau.
- **Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- **Arme destructrice.** Une arme de corps à corps détruit les morts-vivants.
- **Bâton serpent (APG).** Transforme un bâton ou un autre objet de bois en serpents qui combattent pour le personnage.
- **Blessure légère de groupe.** Inflige 1d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **Broderie (M) (APG).** Les objets en tissu s'ornent de broderies.
- **Bulle de vie (APG).** Protège les créatures contre l'environnement.
- **Changement de plan (F).** Permet de changer de plan (8 sujets max.).
- **Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
- **Communion (M).** Le dieu du PJ répond par oui ou non à une question/niveau.
- **Contagion supérieure (AdM).** Infecte une cible avec une maladie magique.
- **Convocation de monstres V.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Don des langues (partagé) (UC).** Comme don des langues mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Engin de siège magique supérieur (UC).** L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts.
- **Exécution.** Attaque de contact qui inflige 12d6 points de dégâts +1 pts par niveau.
- **Fléau d'insectes.** Nuée de criquets attaquant des créatures.
- **Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
- **Glace bénie (AdM).** Crée un mur ou des javelots d'eau bénie gelée.
- **Glace maudite (AdM).** Crée un mur ou des javelots d'eau maudite gelée.
- **Immunité contre les sorts (partagé) (UC).** Comme immunité contre les sorts mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Injonction suprême.** Comme injonction, mais affecte un sujet/niveau.

- **Malédiction de négation magique** (*AdM*). La cible est affectée par la plaie magique de négation.
- **Malédiction majeure** (*AdM*). Comme malédiction mais plus difficile à dissiper.
- **Marche dans les airs (partagé)** (*UC*). Comme marche dans les airs mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Marque de la justice**. Définit une condition maudissant la cible.
- **Mur de pierre**. Crée un mur qui peut être façonné.
- **Pénitence** (*F, M*). Permet au sujet d'expier ses fautes.
- **Pilier de vie** (*APG*). Les piliers créés soignent 2d8 +1/niveau (max +20).
- **Projection astrale mineure** (*AdM*). Déplacements astraux limités.
- **Purification** (*APG*). Soigne 4d8 points de dégâts +1/niveau (max +25) et dissipe plusieurs afflictions.
- **Rappel à la vie**. Ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour/niveau max.
- **Rejet de la Loi**. Bonus de +4 contre les attaques.
- **Rejet du Bien**. Bonus de +4 contre les attaques.
- **Rejet du Chaos**. Bonus de +4 contre les attaques.
- **Rejet du Mal**. Bonus de +4 contre les attaques.
- **Réparation rapide** (*AdM*). Les créatures artificielles gagnent guérison accélérée 5.
- **Réprobation** (*AdM*). Les membres de la religion du personnage fuient la cible marquée.
- **Requiem pour les fantômes de groupe** (*APG*). Comme *requiem pour les fantômes* mais sur plusieurs créatures.
- **Sanctification maléfique** (*M*). Rend un site maudit.
- **Sanctification** (*M*). Rend un site sacré.
- **Scrutation** (*F*). Permet d'espionner le sujet à distance.
- **Sérénité** (*AdM*). Sentiment paisible qui blesse les créatures violentes.
- **Soins légers de groupe**. Rend 1d8 pv+1/niveau à une créature/niveau.
- **Résistance à la magie**. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
- **Souffle de vie**. Soigne 5d8 pts de dégâts +1/niveau et ramène des créatures récemment décédées à la vie.
- **Symbole de douleur** (*M*). La rune inflige de terribles douleurs.
- **Symbole de scrutation** (*AdM*). Déclenche une rune qui active un capteur de scrutation.
- **Symbole de sommeil** (*M*). La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.
- **Symbole fatal** (*UC*) (*M*). Comme symbole de mort mais occupe une case de 1,50 (*M*).
- **Vents capricieux** (*AdM*). Mur de vent qui bloque des attaques particulières.
- **Vision lucide** (*M*). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Sorts de prêtre de 6e niveau

- **Adaptation planaire de groupe** (*APG*). Comme *adaptation planaire* mais affecte des cibles multiples.
- **Allié majeur d'outreplan** (*M*). Comme allié d'outreplan, mais jusqu'à 12 DV.
- **Animation d'objets**. Les objets attaquent les adversaires du PJ.
- **Annihilation de mort-vivant** (*M*). Détruit 1d4 DV de morts-vivants/niveau (max. 20d4).
- **Bannissement**. Bannit pour 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.
- **Barrière de lames**. Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.

- **Blessure modérée de groupe**. Inflige 2d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **Convocation de monstres VI**. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Coquille antivie**. Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
- **Création de mort-vivant** (*M*). Goule, blême, momie ou mohrg.
- **Dissipation suprême**. Comme dissipation de la magie, mais affecte plusieurs cibles.
- **Endurance de l'ours de groupe**. Comme endurance de l'ours, mais affecte un sujet/niveau.
- **Épidémie** (*AdM*). Infecte un sujet avec une maladie très contagieuse.
- **Extase** (*AdM*). Annule les émotions néfastes.
- **Festin des héros**. Nourriture pour une créature/niveau ; confère des bonus au combat.
- **Force de taureau de groupe**. Comme force de taureau, mais affecte un sujet/niveau.
- **Forme de poussière** (*UC*). Le personnage devient temporairement une créature intangible faite de poussière.
- **Froide frappe de glace** (*AdM*). Cône d'éclats de glace qui inflige 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
- **Glyphe de garde suprême**. Comme glyphe de garde, mais avec un sort du 6e niveau ou des dégâts de 10d8 max.
- **Guérison suprême**. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
- **Interdiction** (*M*). Bloque les déplacements planaires, blesse les créatures d'un alignement différent.
- **Mise à mal**. Inflige 10 points de dégâts/niveau.
- **Mot de rappel**. Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.
- **Orientation**. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- **Quête**. Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.
- **Sagesse du hibou de groupe**. Comme sagesse du hibou, mais affecte un sujet/niveau.
- **Soins modérés de groupe**. Rend 2d8 pv +1/niveau à une créature/niveau.
- **Splendeur de l'aigle de groupe**. Comme splendeur de l'aigle, mais affecte 1 sujet/niveau.
- **Symbole de persuasion** (*M*). La rune charme les créatures proches.
- **Symbole de sceau** (*AdM*). Crée un mur de force à déclencheur.
- **Symbole de terreur** (*M*). La rune frappe les créatures proches de panique.
- **Tempête de peste** (*AdM*). Un nuage infecte les créatures comme contagion.
- **Vent divin**. Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

Sorts de prêtre de 7e niveau

- **Accorder la grâce du champion** (*AdM*). La cible gagne des pouvoirs de paladin pendant 1 round/niveau.
- **Blasphème**. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non-Mauvaises.
- **Blessure importante de groupe**. Inflige 3d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **Champ de force**. Nul ne peut approcher du PJ.
- **Cercle de clarté** (*AdM*). Une émanation gêne les illusions et la discrétion.
- **Contrôle du climat**. Modifie le climat local.
- **Convocation de monstres VII**. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Création de demi-plan mineure** (*AdM*). Création d'un demi-plan.

- **Décret.** Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non-Loyales.
- **Destruction (F).** Tue la cible et détruit son corps.
- **Forme éthérée.** Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.
- **Parole du Chaos.** Tue, cause la confusion, étourdit ou assourdit les cibles non-Chaotiques.
- **Parole sacrée.** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non-Bonnes.
- **Présage traumatisant (UC).** Le destin se montre rancunier envers une créature qui reçoit des dégâts d'électricité à chaque fois qu'elle attaque ou qu'elle lance un sort.
- **Refuge (M).** Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
- **Régénération.** Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
- **Restauration suprême (M).** Comme restauration, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.
- **Résurrection (M).** Ramène un mort à la vie.
- **Scrutation suprême.** Comme scrutation, mais plus rapidement et plus longtemps.
- **Soins importants de groupe.** Rend 3d8 pv +1/niveau à une créature/niveau.
- **Symbole d'étourdissement (M).** La rune étourdit les créatures proches.
- **Symbole de faiblesse (M).** La rune affaiblit les créatures proches.
- **Vagues d'extase (AdM).** Les créatures sont étourdies et chan- celantes de plaisir.
- **Voile lunaire (AdM).** Dissipe la lumière et inverse les lycan- thropes.

Sorts de prêtre de 8e niveau

- **Allié suprême d'outreplan (M).** Comme allié d'outreplan, mais jusqu'à 18 DV.
- **Appel de créature artificielle (AdM).** Appelle un golem au- près du personnage.
- **Aspect terrifiant (UC).** Le personnage se transforme en une version G terrifiante de lui-même et émet une aura qui secoue ou effraye les créatures.
- **Aura maudite (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Bien.
- **Aura sacrée (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Mal.
- **Blessure critique de groupe.** Inflige 4d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.
- **Bouclier de la Loi (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Chaos.
- **Convocation de monstres VIII.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Création de demi-plan (AdM).** Comme création de demi-plan mineure mais plus grand et avec des caractéristiques planaires.
- **Création de mort-vivant dominant.** Ombre, âme en peine, spectre ou dévoreur.
- **Immunité contre les sorts suprême.** Comme immunité contre les sorts, mais jusqu'au 8e niveau.
- **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- **Manteau du Chaos (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts de la Loi.
- **Nuées d'orage (APG).** 1d8 dégâts/niveau (max 20d8) aux cibles.

- **Orbe du néant (AdM).** Une sphère inflige des niveaux négatifs.
- **Réceptacle divin (Oracle seulement) (APG).** Se transforme en une énorme créature d'un autre monde.
- **Soins intensifs de groupe.** Rend 4d8 pv +1/niveau à une créa- ture/niveau.
- **Symbole d'aliénation mentale (M).** La rune frappe les créa- tures proches de démence.
- **Symbole de mort (M).** La rune tue les créatures proches.
- **Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- **Tranquillité euphorique (APG).** Rend une unique créature pacifique et amicale.
- **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
- **Verrou dimensionnel.** Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.
- **Zone d'antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.

Sorts de prêtre de 9e niveau

- **Absorption d'énergie.** La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.
- **Capture d'âme (F).** Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.
- **Convocation de monstres IX.** Appelle une ou plusieurs créa- tures extraplanaires luttant pour le PJ.
- **Création de demi-plan supérieure (AdM).** Comme création de demi-plan mais plus grand et avec plus de caractéristiques pla- naires.
- **Guérison suprême de groupe.** Comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets.
- **Immunité contre les sorts suprême (partagé) (UC).** Comme immunité contre les sorts supérieure mais la durée d'effet se di- vise entre les créatures touchées.
- **Implosion.** Inflige 10 pts de dégâts/niveau à une créa- ture/round.
- **Miracle (M).** Demande l'aide du dieu.
- **Nuit polaire (AdM).** De froides ténèbres paralysent les créa- tures et leur infligent des dégâts.
- **Passage dans l'éther.** Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.
- **Phalange de bois (AdM).** Créé temporairement 1d4+2 golems de bois qui se battent pour le personnage.
- **Portail (M).** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.
- **Présence écrasante (AdM).** Les créatures s'inclinent devant le personnage comme devant un dieu.
- **Projection astrale (M).** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.
- **Résurrection suprême.** Comme résurrection, sans avoir be- soin du corps.
- **Symbole de lutte (AdM).** Déclenche une rune qui oblige une créature à attaquer.
- **Symbole de vulnérabilité (AdM).** Déclenche une rune qui impose des malus temporaires.
- **Téléportation interplanétaire (AdM).** Téléportation sur une autre planète.
- **Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.
- **Terre maudite (AdM).** Les plantes meurent, les créatures vivantes tombent malades ou les créatures mortes se relèvent comme zombies.
- **Vents de la vengeance (APG).** Permet de voler et d'attaquer avec le vent.

Variantes de canalisation

La variante de la canalisation d'énergie modifie soit l'énergie positive utilisée à des fins curatives, soit l'énergie négative utilisée pour blesser. Quand le prêtre utilise l'énergie positive pour guérir une créature, cette dernière ne reçoit que la moitié des soins habituels mais bénéficie en sus d'un effet spécial. Quand l'énergie négative est utilisée pour blesser, elle n'inflige que la moitié des dégâts habituels aux créatures visées mais leur ajoute un malus ou un effet néfaste. Un jet de sauvegarde réussi annule l'effet additionnel mais ne réduit pas les dégâts. Les créatures qui devraient normalement ignorer les effets d'une canalisation spéciale (comme des mortsvivants face à une canalisation d'énergie positive faite pour soigner) ignorent l'effet supplémentaire de la canalisation.

Quelques variantes de canalisation sont améliorées quand on les utilise sur un type de créature particulier. Elles voient les dégâts ou les soins augmentés de 50% quand la canalisation affecte une créature de ce type au lieu d'être réduits de moitié. Par exemple, si un prêtre de niveau 7 soigne normalement 4d6 points de dégâts avec l'énergie positive, avec la canalisation alternative de nature, il ne soigne que la moitié de ce montant (soit 2d6 par canalisation) mais quand il soigne des animaux ou des fées, il ajoute 50% à la valeur de base (soit 4d6 + 50%).

À moins d'une indication contraire, les bonus accordés par une canalisation alternative sont considérés comme des bonus sacrés si le prêtre canalise de l'énergie positive et comme des bonus de mal-faisance s'il s'agit d'énergie négative. Si une canalisation alternative offre un « bonus de canalisation » à un jet ou une statistique, ce bonus est de +1, il passe à +2 au niveau 5 et augmente ensuite de +1 tous les 5 niveaux, avec un maximum de +5. De même, un « malus de canalisation » débute à -1, passe à -2 au niveau 5 et augmente de -1 tous les cinq niveaux, avec un maximum de -5.

Un personnage qui dispose du pouvoir de canalisation grâce à une classe autre que le prêtre peut utiliser la variante si les pouvoirs de cette autre classe sont liés à une divinité. Par exemple, les paladins peuvent choisir la canalisation alternative s'ils servent un dieu, tout comme les oracles du mystère de la vie (car ils servent de nombreux dieux) mais les magiciens nécromanciens ne peuvent pas.

Agriculture

Guérison. Les créatures ignorent la fatigue (mais pas l'épuisement) pendant 1 minute. L'effet de guérison est amélioré pour les plantes.

Blessure. Les dégâts de la canalisation sont augmentés pour les plantes. Les créatures sont fatiguées, comme si elles souffraient de faim (voir faim).

Air/ciel/vent

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux tests d'Acrobaties et de Vol, aux jets de sauvegarde contre les effets de vent et aux effets du registre de l'air jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures sont cinglées par les vents jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre, ce vent leur inflige un malus de canalisation aux attaques à distance et leurs mouvements sont réduits de moitié si elles s'avancent vers lui.

Armes

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux jets d'attaque jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre quand elles

manient l'arme de prédilection de sa divinité. **Blessure.** Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre quand elles manient des armes manufacturées.

Art/musique

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux tests de Représentation et aux jets de sauvegarde contre les illusions, les effets sonores et les effets dépendant du langage pendant 1 minute.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux jets de sauvegarde contre les illusions, les effets sonores et les effets dépendant du langage pendant 1 minute.

Beauté/amour/désir

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et les pouvoirs basés sur la fascination ou l'attraction physique (comme la beauté aveuglante de la nymphe ou le pouvoir de regard étourdissant) pendant 1 minute.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation contre les effets de charme et les pouvoirs basés sur la fascination pendant 1 minute.

Bière/vin

Guérison. Les créatures ignorent les conditions nauséuses et fiévreuses, ainsi que les absorptions et les affaiblissements de caractéristique jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre. Cela ne ramène pas à la vie une créature morte d'un affaiblissement de Constitution.

Blessure. Les créatures sont nauséuses pendant 1 round.

Bravoure/courage

Guérison. Les créatures affectées par la peur peuvent refaire un jet de sauvegarde et reçoivent alors le bonus de canalisation. Une créature qui ne succombe pas à la peur gagne un bonus de canalisation à la CA jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre ainsi qu'à ses jets d'attaque si elle charge avant la fin de son prochain tour.

Blessure. Ceci fonctionne comme une canalisation ordinaire (elle n'est pas réduite de moitié).

Cauchemar

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux jets de sauvegarde contre le charme et la coercition pendant 1 minute.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux tests de concentration et aux jets de sauvegarde contre la peur et les fantômes.

Chance

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation ou de chance (au choix de la cible) à un jet (d'attaque, de BMO, de sauvegarde ou de compétence) avant la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation à tous les jets de d20 jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Chasse

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux tests de Survie et aux jets d'attaque à distance jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de -5 aux tests de Discrétion pendant 1 minute et sont temporairement privées des effets et des pouvoirs spéciaux qui minimisent ou dissipent leurs traces pendant 1 minute.

Climat

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux jets de sauvegarde contre les effets d'électricité, de son et de vent.

Blessure. À chaque fois que le prêtre canalise l'énergie, il peut transformer la moitié des dégâts canalisés en dégâts d'électricité ou de son.

Connaissance

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux tests de Connaissances et de Perception jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures intelligentes (Intelligence 3+) qui ratent leur jet de sauvegarde reçoivent un affaiblissement temporaire d'Intelligence de 1d2. Un jet de sauvegarde réussi annule cet affaiblissement.

Contrats/serments

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux jets de sauvegarde contre les effets de coercition jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux jets de sauvegarde contre les effets de coercition jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Destin

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation sur un jet de d20 effectué lors de la prochaine action qu'elles ont préparée tant qu'elle se déroule avant le prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux tests de caractéristiques et de compétences pendant 1 minute.

Destruction

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux jets d'attaque et de dégâts contre les objets, au BMO des tentatives de destruction et aux tests de Force pour briser un objet jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les objets sans propriétaires subissent la totalité des dégâts de canalisation (et pas la moitié).

Duperie

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux tests de Bluff, de Déguisement, de Discrétion et d'Escamotage pendant 1 minute.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux tests de Perception et de Psychologie pendant 1 minute.

Esclavage/tyrannie

Guérison. Les créatures ignorent la fatigue et l'épuisement pendant 1 minute.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux jets de sauvegarde contre la coercition, la douleur et l'étourdissement pendant 1 minute.

Feu

Guérison. L'effet de guérison est amélioré pour les créatures de sous-type feu.

Blessure. Les dégâts sont aggravés pour les créatures de sous-type froid. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde s'enflamment (voir prendre feu).

Folie

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux jets de sauvegarde contre la confusion, la démence, la rage et les effets similaires.

Blessure. Les créatures sont confuses jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Force

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation à toutes les attaques basées sur la Force, aux compétences basées dessus et aux tests de Force jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation à tous les jets basés sur la Force et à toutes les statistiques de jeu basées sur elle (comme le BMO) jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Forge

Guérison. Les créatures qui portent une armure métallique gagnent un bonus à la CA égal au bonus de canalisation jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre. De plus, le prêtre peut réparer les dégâts causés aux objets et aux créatures artificielles métalliques comme s'il s'agissait de créatures vivantes. De plus, cette guérison est améliorée.

Blessure. Les dégâts de la canalisation sont augmentés contre les créatures artificielles métalliques et les objets métalliques sans propriétaire.

Guerre/colère

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux dégâts des armes et aux jets de confirmation de coup critique jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux jets de dégâts des armes et jets de confirmation de coup critique jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Jalousie

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux manœuvres de désarmement et de subtilisation ainsi qu'aux tests de Bluff et d'Escamotage pendant 1 minute. **Blessure.** Les créatures doivent tenter une manœuvre de subtilisation contre un ennemi adjacent à leur prochain tour. C'est un effet de coercition.

Justice/loi

Guérison. Les créatures Loyales gagnent un bonus de canalisation aux tests de Perception et de Psychologie, aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures sont soumises à une zone de vérité jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Liberté

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux tests d'Évasion, aux tests de BMO pour échapper à une lutte et aux jets de sauvegarde pour éviter de se retrouver enchevêtrées, paralysées ou ralenties.

Blessure. Les créatures sont ralenties (comme avec le sort lentur) jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Magie

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux tests de niveau de lanceur de sorts et de concentration jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Toutes les créatures doivent faire un test de concentration (DD = DD de la canalisation + niveau du sort) pour utiliser des sorts ou des pouvoirs magiques jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Maladie

Guérison. Les créatures guérissent d'un nombre de points d'affaiblissement égal au bonus de canalisation dans une valeur de caractéristique (au choix du prêtre).

Blessure. Les créatures sont fiévreuses jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre plus un nombre de rounds égal au malus de canalisation. Au niveau 10, le prêtre peut désigner une créature qui sera frappée de contagion en plus des effets de canalisation. Au niveau 20, toutes les créatures de la zone sont soumises à cette contagion en plus de subir les effets de la canalisation.

Meurtre

Guérison. Les créatures qui réussissent un coup critique avant la fin du prochain tour du prêtre ajoutent un effet de saignement égal au bonus de canalisation du prêtre.

Blessure. Les créatures reçoivent un effet de saignement égal au malus de canalisation du prêtre.

Monstres

Guérison. Les effets curatifs de la canalisation sont améliorés pour les aberrations, les dragons, les créatures magiques et les humanoïdes monstrueux.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation à l'attaque et aux dégâts contre les créatures convoquées et appelées.

Mort

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux tests de stabilisation quand elles sont à l'agonie et aux jets de sauvegarde contre les effets de mort pendant 1 minute.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux tests de stabilisation quand elles sont à l'agonie et soustraient le malus de canalisation de toute magie de guérison, guérison accélérée et régénération dont elles bénéficient.

Nature

Guérison. Les effets curatifs de la canalisation sont améliorés pour les animaux et les fées. Les créatures obtiennent un bonus de canalisation aux tests de Dressage et d'empathie sauvage pendant 1 minute.

Blessure. Les effets néfastes sont augmentés pour les animaux et les fées.

Non-mort

Guérison. Fonctionne comme une canalisation normale (n'est pas réduite de moitié).

Blessure. Les effets curatifs de la canalisation sont améliorés pour les morts-vivants et les individus possédant une affinité avec l'énergie négative.

Océan/mer/eau

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux tests d'Escalade et de Natation et aux tests de Constitution pour retenir leur souffle. Ce bonus dure 1 minute. Les créatures ignorent la fatigue qui résulte de la soif et les dégâts de pression en eau profonde pendant 1 minute.

Blessure. Les effets néfastes sont augmentés pour les créatures de sous-type aquatique ou eau.

Perfection de soi

Guérison. Les créatures peuvent ignorer une condition temporaire de leur choix jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation à toutes leurs tentatives de dissipation, de guérison et aux jets de sauvegarde supplémentaires contre toutes les conditions déjà appliquées pendant 1 minute (ceci ne s'applique pas au jet de sauvegarde initial contre ces effets mais fonctionne tout de même contre les effets qui débutent pendant que le pouvoir est actif).

Poison

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux jets de sauvegarde contre le poison pendant 1 minute.

Blessure. Les créatures reçoivent un affaiblissement de 1 point de Force, Dextérité ou de Constitution (au choix du prêtre) comme effet de poison.

Protection

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation à la CA jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation à la CA jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Règne

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux tests de Diplomatie et au DD des effets de charme et des effets dépendants du langage jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures sont hébétées pendant 1 round.

Rêves

Guérison. Les créatures soumises à un effet de sommeil peuvent refaire un jet de sauvegarde en lui appliquant le bonus de canalisation. Les créatures qui dorment de leur plein gré gagnent un bonus

de canalisation aux jets de sauvegarde et aux tests de Perception pendant 8 heures (ce bonus se dissipe si la créature se réveille).

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux tests de Perception et aux jets de sauvegarde contre l'épuisement, la fatigue et les effets de sommeil pendant 1 minute.

Secrets

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux tests de Psychologie et de niveau de lanceur de sorts, ainsi qu'au DD des jets de sauvegarde de leurs sorts de divination jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux jets de sauvegarde contre la divination pendant 1 minute. Les créatures qui utilisent la Psychologie pendant la minute qui suit contre les individus affectés gagnent un bonus de canalisation au test de Psychologie.

Soleil

Guérison. Le niveau d'illumination de la zone augmente d'un cran et les créatures gagnent un bonus de canalisation aux jets de sauvegarde contre la cécité et les effets basés sur la lumière.

Blessure. Les créatures sont éblouies pendant 1 minute, celles qui sont vulnérables ou sensibles à la lumière sont aveuglées au lieu d'être éblouies.

Souffrance

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux jets de sauvegarde contre les effets de souffrance pendant 1 minute.

Blessure. Les créatures sont fiévreuses jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre plus un nombre de rounds égal à son malus de canalisation. Au niveau 10, le prêtre peut choisir une créature qui sera nauséuse en plus de subir les autres effets de la canalisation.

Stratégie

Guérison. Les créatures qui utilisent l'action aider quelqu'un ajoutent un bonus de canalisation à leur jet, en plus des bonus habituels, et ce jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Les créatures sont incapables de faire une attaque d'opportunité jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Ténèbres

Guérison. Les créatures obtiennent vision nocturne jusqu'au prochain tour du prêtre. Au niveau 5, le prêtre leur accorde également vision dans le noir sur 9 mètres. Ensuite, ce rayon augmente de 9 mètres tous les cinq niveaux de prêtre.

Blessure. Le niveau d'illumination de la zone diminue d'un cran pendant 1 minute, comme avec le sort ténèbres. Quand le prêtre atteint le niveau 10, la luminosité diminue de deux crans et de trois crans au niveau 15. Les zones de faible luminosité ou d'obscurité deviennent des ténèbres surnaturelles (même les créatures douées de vision dans le noir n'y voient plus rien).

Terre

Guérison. Les créatures bénéficient d'une RD 1/adamantium jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre. Cette RD augmente de 1 au niveau 5 puis tous les cinq niveaux. Ceci ne permet pas au bénéficiaire de vaincre une RD/adamantium avec ses propres attaques.

Blessure. Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone sont considérées comme étant sur un terrain difficile pendant 1 minute.

Vengeance

Guérison. Fonctionne comme une canalisation normale (n'est pas réduite de moitié).

Blessure. Les créatures reçoivent un malus de canalisation aux jets d'attaque jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Villes

Guérison. Les créatures gagnent un bonus de canalisation aux jets d'attaque quand ils prennent un adversaire en tenaille et à la CA quand ils sont eux-mêmes pris en tenaille et ce jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Blessure. Tous les hexagones des créatures et ceux qu'elles menacent sont considérés comme un terrain difficile jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre (ces zones se déplacent avec les créatures, elles ne sont pas fixées au moment de la canalisation). Les créatures subissent un malus de canalisation aux tests d'Acrobaties et aux tentatives de renversement pour traverser ces hexagones jusqu'à la fin du prochain tour du prêtre.

Les archétypes de prêtre

Évangéliste

L'évangéliste est le porte-parole de sa religion dans le vaste monde. Certains prêtres aident à entretenir la foi dans le cœur des fidèles mais l'évangéliste annonce la glorieuse venue de son dieu et appelle les gens à se rassembler pour entendre la vérité ou à obéir à l'appel de la guerre sainte et à partir en croisade contre les ennemis de l'Église.

Résolu. Un évangéliste consacre ses talents et le plus gros de son apprentissage à l'art des proclamations et non à l'étude des plus profonds mystères de sa religion ou à la formation martiale. Il choisit donc un seul domaine et il n'est pas formé au port des armures intermédiaires ni au maniement du bouclier.

Orateur public. L'évangéliste obtient Représentation comme compétence de classe. De plus, il s'est entraîné à faire entendre clairement sa voix de loin, le DD des tests pour l'entendre parler dans des conditions difficiles est réduit d'un montant égal à son niveau de + plus son modificateur de Charisme (0 au minimum).

Sermon public. L'évangéliste peut donner un certain nombre de représentations surnaturelles ou magiques grâce à la seule force de ses prêches d'inspiration divine. Ce pouvoir est semblable à la représentation bardique d'un barde de même niveau (y compris en ce qui concerne les interactions avec les dons, les sorts et les classes de prestige). L'évangéliste se sert de Représentation (arts oratoires) comme compétence de représentation. En revanche, l'évangéliste n'acquiert que les représentations suivantes : contrechant, fascination et inspiration vaillante au niveau 1, inspiration glorieuse au niveau 9 et inspiration héroïque au niveau 15. Le sermon public remplace les pouvoirs de canalisation d'énergie des niveaux 1, 9 et 15, ce qui limite les dégâts de canalisation d'énergie du prêtre à 7d6 au maximum.

Incantation spontanée. L'Évangéliste ne peut pas lancer de sorts de soins ou de blessure spontanés en sacrifiant un sort préparé. En revanche, il peut lancer l'un des suivants en sacrifiant un sort du niveau indiqué.

Guérisseur miséricordieux

Le guérisseur miséricordieux est un maître des soins qui soutient ses alliés et restaure leur santé pour qu'ils continuent à se battre.

Volonté de guérir. Le guérisseur miséricordieux doit choisir le domaine de la Guérison. Il ne peut pas en prendre un second. S'il vénère une divinité, elle doit donner accès à ce domaine. Le guérisseur miséricordieux est obligé de canaliser de l'énergie positive.

Canalisation d'énergie (Sur). Comme le pouvoir de prêtre du même nom mais le guérisseur doit canaliser de l'énergie positive et ne peut pas s'en servir pour blesser les morts-vivants. À part cela, ce pouvoir fonctionne comme son homologue ordinaire.

Médecin de guerre (Ext). Un médecin de guerre ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il se sert de Premiers secours pour stabiliser une créature ou lancer des sorts de soins.

Guérison miséricordieuse (Sur). Au niveau 3, le guérisseur miséricordieux peut canaliser de l'énergie positive pour éliminer une ou plusieurs conditions négatives.

- Au niveau 3, il peut enlever l'une des suivantes : fatigué, secoué ou fiévreux. Quand il canalise de l'énergie positive, il peut débarrasser une créature vivante de la condition choisie tant qu'elle se trouve dans le rayon d'action de la canalisation.

- Au niveau 6, le guérisseur choisit une condition de plus, une de celles qu'il n'a pas prises au niveau 3 ou une des suivantes : chancelant, hébété ou malade. Il peut éliminer cette condition ou celle qu'il a choisie au niveau 3 sur un maximum de deux créatures situées dans le rayon de la canalisation.

- Au niveau 9, le guérisseur choisit une condition de plus, une de celles qu'il n'a pas prises aux niveaux précédents ou une des suivantes : effrayé, empoisonné, épuisé, maudit ou nauséux. Il peut éliminer cette condition ou celle qu'il a choisie aux niveaux précédents sur un maximum de deux créatures situées dans le rayon de la canalisation.

- Enfin, au niveau 12, le guérisseur choisit une dernière condition, une de celles qu'il n'a pas prises aux niveaux précédents ou une des suivantes : aveugle, étourdi, paralysé ou sourd. Il peut éliminer cette condition ou celles qu'il a choisies aux niveaux précédents sur un maximum de trois créatures situées dans le rayon de la canalisation.

Les dons et les effets qui affectent la grâce d'un paladin affectent également ce pouvoir.

Véritable guérisseur (Sur). Au niveau 8, quand le guérisseur miséricordieux canalise de l'énergie divine, il peut appliquer les résultats de sa guérison miséricordieuse ou relancer les 1 qu'il a faits lors de la détermination des points de vie guéris. Il doit choisir l'option qu'il utilise avant de lancer les dés et de connaître le montant de points de vie guéris.

Incantation spontanée	
Niveau de sort	Sort de remplacement
1	injonction
2	discours captivant
3	don des langues
4	suggestion
5	injonction suprême
6	quête
7	suggestion de groupe
8	attrance
9	exigence

Prêtre cloître

Les prêtres cloîtres vivent généralement dans un temple et interagissent rarement avec le monde extérieur. Ce sont des érudits versés en religion qui se préoccupent plus de savoir que de magie ou de compétences martiales. Voici les aptitudes de la classe de prêtre cloître.

Armes et armures. Les prêtres cloîtres sont formés au port des armures légères et au maniement des armes suivantes : bâton, fronde, gourdin, masse d'armes légère et masse d'armes lourde. Ils ne savent pas manier les boucliers.

Compétences de classe. Voici les compétences de classe du prêtre cloître : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (toutes) (Int), Diplomatie (Cha), Estimation (Int), Linguistique (Int), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag).

Rangs de compétences par niveau : 4 + modificateur d'Intelligence

Réduction des sorts. Le prêtre cloître ne choisit qu'un domaine dans la liste de sa divinité et, chaque jour, il prépare un sort (autre que les sorts de domaine) de moins par niveau que les prêtres ordinaires. Par exemple, un prêtre cloître de niveau 4 prépare trois tours de magie, deux sorts de niveau 1, un sort de domaine de niveau 1, un sort de niveau 2 et un sort de domaine de niveau 2. Si cette réduction ramène le nombre de sorts d'un niveau donné à 0, le prêtre n'a droit qu'aux sorts supplémentaires basés sur sa Sagesse, ainsi qu'au sort de domaine de ce niveau.

Étendue du savoir. Au niveau 1, le prêtre cloîtré gagne un bonus égal à la moitié de son niveau de classe (avec un minimum de 1) à ses tests de Connaissances et il peut faire des tests de Connaissances sans entraînement.

Lettré (Ext). Au niveau 2, le prêtre cloîtré gagne un bonus de +2 aux tests de compétences, de niveau de lanceur de sorts et de sauvegarde s'ils ont trait à des glyphes, des runes, des parchemins, des symboles et autres écrits (magiques ou non).

Instruction verbale (Ext). Au niveau 3, le prêtre cloîtré peut utiliser l'action aider quelqu'un pour aider un allié situé dans les 9 mètres (6 c) à faire un test de compétence ou de caractéristique. Cet allié doit entendre et comprendre les instructions du prêtre. Tous les trois niveaux après le troisième, le prêtre peut donner des instructions à un allié supplémentaire. Si ces alliés ne se livrent pas tous à la même tâche, ce pouvoir nécessite une action complexe au lieu d'une action simple.

Écriture de parchemins (Sur). Au niveau 4, le prêtre cloîtré gagne Écriture de parchemins comme don supplémentaire.

Saint combattant

Les saints combattants constituent le bras armé d'une Église. Ils sont prêts à défendre les lieux sacrés de leur religion et déchaîner son courroux sur tous ceux qui s'opposent à ses vérités.

Incantation réduite. Le saint combattant ne choisit qu'un domaine et obtient un sort de moins que les prêtres ordinaires quand il monte de niveau. Si ce changement fait passer son nombre de sorts à 0 pour un niveau donné, il lance uniquement les sorts de domaine ou ceux que lui accorde son bonus de Sagesse.

Don supplémentaire. Le saint combattant gagne un don supplémentaire au niveau 1 puis au niveau 5 et ensuite tous les cinq niveaux (avec un maximum de six au niveau 20).

- Au niveau 1, il doit les choisir dans la liste suivante : Arme de prédilection*, Art du bouclier, Bouclier salvateur, Maniement des armes de guerre, Maniement du pavois, Port des armures lourdes, Science du coup de bouclier.
- À partir du niveau 10, il a également accès à : Arme de prédilection supérieure*, Art du bouclier supérieur, Frappe du bouclier, Maniement des armes exotiques, Science du critique*, Spécialisation au bouclier*, Spécialisation martiale*.
- Au niveau 20, le saint combattant peut aussi choisir entre Spécialisation supérieure au bouclier et Spécialisation martiale supérieure*.

Les dons supplémentaires marqués d'un astérisque (*) s'appliquent automatiquement à l'arme de prédilection de la divinité du prêtre. Le saint combattant n'a pas besoin de remplir les conditions habituelles de classe ou de niveau de ces dons.

Bénir la légion (Sur). Au niveau 8, le saint combattant est capable de faire bénéficier rapidement un important groupe d'alliés de ses sorts. Par une action complexe, il peut attribuer les effets d'un unique sort inoffensif de contact à un nombre de créatures égal à la moitié de son niveau. Le sort reste de contact, tous ses bénéficiaires doivent donc se trouver à portée du prêtre quand il le lance. Pour bénir la légion, le prêtre doit utiliser l'emplacement de sort adéquat mais aussi un autre de trois niveaux de plus, comme s'il utilisait spontanément un sort de soins ou de blessure. Le sort de plus haut niveau est perdu, il n'est pas lancé car son énergie magique a servi à alimenter le sort de contact.

Seigneur des morts-vivants

Un seigneur mort-vivant est un prêtre qui se concentre sur la nécromancie pour contrôler les morts-vivants. Ses ouailles sont les morts qui marchent et ses enfants de chœur les esprits gémissants des damnés. Cette congrégation incarne sa liaison éternelle avec la mort.

Un prêtre ne peut pas devenir un seigneur des morts-vivants à moins que les thèmes associés à sa divinité ne comprennent le domaine de la Mort ou un autre qui promeut la non-vie. Voici les aptitudes de classe du seigneur des morts-vivants.

Magie de mort. Un seigneur des morts-vivants doit choisir le domaine de la Mort (et le sous-domaine des Morts-Vivants s'il est disponible dans la campagne). Il n'obtient pas de second domaine. En dehors de ceci, ce pouvoir fonctionne comme celui de domaine du prêtre ordinaire et le remplace.

Compagnon cadavérique (Sur). Après un rituel de 8 heures, le seigneur des morts-vivants peut animer un unique squelette ou zombi dont les DV ne dépassent pas son niveau de prêtre. Ce compagnon cadavérique obéit automatiquement à ses ordres, le prêtre n'a pas besoin de le contrôler. Il ne peut pas avoir plusieurs compagnons cadavériques à la fois. Ce cadavre n'est pas décompté du total de DV de morts-vivants qu'il contrôle d'autre part. Il peut utiliser ce pouvoir pour créer une variante de squelette, un sanglant ou brûlant par exemple, mais ses DV ne peuvent dépasser la moitié du niveau du prêtre. Il peut le renvoyer par une action simple qui le détruit.

Dons supplémentaires. Tous les seigneurs des morts-vivants gagnent Contrôle des morts-vivants comme don supplémentaire. De plus, au niveau 10, il peut choisir l'un des dons suivants comme don supplémentaire : Canalisation rapide, Canalisation supplémentaire, Châtiment canalisé, Invocateur de squelettes, Maître des morts-vivants, Science de la canalisation

Guérisseur de la non-vie (Sur). Au niveau 8, si le seigneur des morts-vivants utilise des sorts, des pouvoirs magiques et des pouvoirs surnaturels pour guérir des morts-vivants, il soigne 50% de dégâts en plus. Au niveau 16, ces effets soignent automatiquement le montant maximum de dégâts + les 50% supplémentaires. Ceci ne se cumule pas avec des aptitudes ou des dons comme Extension d'effet ou Quintessence des sorts.

Séparatiste

Prêtre extrémiste, insatisfait des enseignements orthodoxes de sa divinité, il se forge sa propre voie et suit un chemin divin schismatique. Même si la plupart des membres de son église le considèrent comme un séparatiste ou un hérétique, son dieu continue de lui accorder ses pouvoirs. Les séparatistes les plus charismatiques peuvent attirer une importante congrégation de fidèles qui pensent comme eux et fonder une église dissidente et ils sont tout aussi susceptibles d'être à l'origine d'une guerre de religion, alors que les deux branches de leur foi se battent pour déterminer laquelle est la véritable.

Un prêtre qui n'est pas au service d'un dieu ne peut pas choisir l'archétype de séparatiste. Voici ses aptitudes de classe.

Armes et armures. Les séparatistes ne savent pas manier naturellement l'arme de prédilection de leur dieu (même si rien ne les empêche de l'utiliser et d'apprendre à s'en servir).

Rites interdits. Le séparatiste choisit un domaine dans la liste de sa divinité et un second qui ne lui appartient pas. Ce dernier domaine ne peut pas appartenir à un alignement autre que celui du prêtre ou de son dieu. Par exemple, un prêtre séparatiste Loyal

Bon d'une divinité Neutre Bonne ne peut pas choisir un domaine du Chaos ou du Mal mais il peut choisir celui de la Loi, même si cela ne correspond pas à l'alignement de son dieu.

Les pouvoirs accordés par le second domaine fonctionnent comme si le niveau du prêtre, sa Sagesse et son Charisme étaient de 2 points de moins qu'en réalité (niveau 1 au minimum) en termes d'effet, de DD et de nombre d'utilisations par jour. Ceci implique aussi que le prêtre obtient le pouvoir de domaine du niveau le plus élevé avec deux niveaux de retard. Si le second domaine accorde des compétences de classe supplémentaires, le séparatiste en profite normalement. Pour tout le reste, ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir de domaine d'un prêtre ordinaire et le remplace.

Stratège divin

Le stratège divin dirige les armées de fidèles grâce à ses talents pour la stratégie et la tactique et non depuis la ligne de front.

Domaine. Le stratège divin ne gagne qu'un seul domaine.

Maître tacticien (Ext). Le stratège divin peut toujours agir lors du round de surprise, même s'il rate son test de Perception et ne repère pas les ennemis. Dans ce cas, il est considéré comme pris au dépourvu jusqu'à ce qu'il agisse. De plus, il gagne un bonus aux tests d'initiative égal à 1/2 niveau de prêtre. Au niveau 20, il fait automatiquement un 20 naturel au test d'initiative. Les alliés qui le voient et l'entendent gagnent un bonus aux tests d'initiative égal à 1/4 niveau de prêtre. C'est un pouvoir qui dépend du langage et qui remplace canalisation d'énergie.

Aider les lanceurs de sorts (Sur). Le stratège divin peut utiliser l'action aider autrui pour aider un autre lanceur de sorts. Il lui accorde alors un bonus de circonstances de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts et aux tests de Concentration jusqu'au début de son prochain tour. Ce bonus augmente de +1 au niveau 4 et ensuite tous les quatre niveaux (avec un maximum de +7 au niveau 20). Le lanceur de sorts allié doit rester adjacent au personnage s'il veut bénéficier de cet avantage. Le stratège divin peut utiliser ce pouvoir pour aider des lanceurs de sorts profanes ou des personnages qui utilisent des objets magiques mais ils ne reçoivent que la moitié du bonus.

Expertise tactique (Ext). Au niveau 8, le stratège divin apprend à tirer le meilleur parti des opportunités tactiques. Quand il prend un adversaire en tenaille ou qu'il fait une attaque d'opportunité, il ajoute son bonus d'Intelligence (le cas échéant) à son jet d'attaque. De plus, une fois par jour et par une action rapide, il peut ajouter ce même bonus à un jet de d20 lors d'une action préparée. Il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus tous les deux niveaux après le 8.

Théologien

Le théologien est un expert dans un domaine bien précis de sa religion. Il est si concentré sur celui-ci qu'il n'a aucune vision globale de son dogme et ne se consacre qu'à un seul de ses aspects, ses actions bénéficiant de sa puissance. Les théologiens ont tendance à se montrer plus zélés que les autres prêtres et bien des croisés ont commencé ainsi.

Voici les aptitudes de la classe de théologien.

Domaine de prédilection. Le théologien ne choisit qu'un seul domaine dans la liste de thèmes de son dieu au lieu de deux. Tous les effets accordés par le domaine et qui dépendent du niveau fonctionnent comme si le prêtre avait deux niveaux de plus qu'en réalité. Ceci ne lui permet pas d'obtenir un pouvoir de domaine plus tôt que la normale.

Le théologien peut préparer un sort de domaine en utilisant un emplacement de sort autre que celui des sorts de domaine. En revanche, il ne peut pas utiliser son pouvoir d'incantation spontanée sur un sort de domaine, même s'il occupe un emplacement autre. Pour tout le reste, ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir de domaine du prêtre et le remplace.

Secret du domaine (Ext). Au niveau 5, le théologien choisit un sort de domaine qui sera toujours modifié par l'un des dons de métamagie suivants : Extension de durée, Extension de portée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Sort concentré, Sort ectoplasmique, Sort intense, Sort perturbateur, Sort à rebonds. Ce don de métamagie n'augmente pas le niveau du sort. Une fois la modification choisie, il est impossible de revenir dessus. Le théologien n'a pas besoin de disposer du don choisi pour l'appliquer au sort à l'aide de ce pouvoir. Après le niveau 5, tous les cinq niveaux, le théologien peut choisir un sort de domaine supplémentaire à modifier de la sorte. Il ne peut pas apporter plus d'une modification au même sort.