
DOMAINE DE PRETRE

Domaine de l'Air

Dieu : Obad-Haï.

Pouvoirs accordés : le personnage peut repousser ou détruire les créatures de la terre comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider ou contrôler les créatures de l'air comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois (+ modificateur de Charisme) par jour.

Sorts du domaine de l'Air

- 1 **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- 2 **Mur de vent.** Détourne projectiles, regards et créatures de taille modeste.
- 3 **Etat gazeux.** Le sujet devient intangible et peut voler lentement.
- 4 **Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
- 5 **Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.
- 6 **Eclair multiple.** 1d6pts de dégâts/niv ; éclairs secondaires.
- 7 **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
- 8 **Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
- 9 **Nuée d'élémentaires*.** Appelle plusieurs élémentaires de l'Air.

* Lancé comme un sort d'air uniquement.

Domaine de la Bestialité

Divinités. Karaan, Yeenoghu.

Pouvoir accordé. Le personnage acquiert le pouvoir extraordinaire d'odorat.

Sorts du domaine de la Bestialité

- 1 **Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts
- 2 **Force de taureau.** Confère 1d4+1 pts de Force pendant 1 h/niv.
- 3 **Morsure magique aggravée.** Une arme naturelle du sujet bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts/3 niv. (+5 max.).
- 4 **Griffes du sauvage.** Le sujet acquiert des griffes dont les dégâts dépendent de sa taille.
- 5 **Charme-monstre.** Le sujet (monstre) croit être l'allié du Pi.
- 6 **Immobilisation de monstre.** Immobilise n'importe quelle créature.
- 7 **Tornade acérée.** Crée une colonne mobile d'un rayon de 1,50 m/niv infligeant 1d8 pis de dégâts/2 niv chaque round.

8 **Sauvagerie collective.** Les créatures situées à moins de 3 m/niv deviennent hostiles et féroces.

9 **Emprise lycanthrope.** 1d4 créatures sont atteintes de lycanthropie.

Domaine du Bien

Dieux : Corellon Larethian, Ehlonna, Garl Brilledor, Héronéus, Kord, Moradin, Pélor, Yondalla.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Bien comme s'il avait un niveau de plus.

Sorts du domaine du Bien

- 1 **Protection contre le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
- 2 **Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires.
- 3 **Cercle magique contre le Mal.** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
- 4 **Châtiment divin.** Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
- 5 **Rejet du Mal.** +4 contre les attaques des créatures mauvaises.
- 6 **Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 pts de dégâts/niv.
- 7 **Parole divine.** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
- 8 **Aura divine.** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
- 9 **Convocation de monstres IX*.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

* Lancé comme un sort bon uniquement.

Domaine de prestige de la Célérité

Dieux : Fharlanghn, Olidammara

Pouvoirs accordés : le personnage reçoit un bonus d'altération de +2 à sa Dextérité, sa vitesse de déplacement est accrue de 3 m (s'il porte une armure légère au plus), et un bonus d'altération de +2 à son jet d'initiative. Il s'agit de pouvoirs surnaturels.

Sorts du domaine de la Célérité

- 1 **Flou.** Chaque attaque a 20 % de chances de rater sa cible.
- 2 **Grâce féline.** Confère 1d4+1 points de Dex pendant 1 h/niv.
- 3 **Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
- 4 **Rapidité.** Action partielle supplémentaire et +1d4 à la CA.

- 5 Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.
- 6 Vent divin.** Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.
- 7 Rapidité de groupe.** Comme rapidité, mais 1 sujet/niv.
- 8 Clignotement.** Le sujet apparaît et disparaît pendant 1 rd/niv.
- 9 Arrêt du temps.** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rds.

Domaine de la Chance

Dieux : Fharlanghn, Kord, Olidammara.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut faire appel à sa bonne fortune. Ce pouvoir extraordinaire lui permet de rejouer un jet de dés qu'il vient d'effectuer. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

Sorts du domaine de la Chance

- 1 Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
- 2 Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires.
- 3 Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 pts de dégâts/niv infligés par le type d'énergie choisi.
- 4 Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- 5 Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- 6 Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
- 7 Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niv de sorts à l'envoyeur.
- 8 Aura divine.** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
- 9 Miracle.** Intercède auprès du dieu.

Domaine du Chaos

Dieux : Corellon Larethian, Érythnul, Gruumsh, Kord, Olidammara.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Chaos comme s'il avait un niveau de plus.

Sorts du domaine du Chaos

- 1 Protection contre la Loi.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
- 2 Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
- 3 Cercle magique contre la loi.** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
- 4 Marteau du Chaos.** Blesse et fait chanceler les créatures loyales.
- 5 Rejet de la Loi.** +4 contre les attaques des créatures loyales.

6 Animation d'objets. Les objets attaquent les adversaires du PJ.

7 Parole du Chaos. Tue, déroute (confusion), étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.

8 Manteau du Chaos. +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures loyales.

9 Convocation de monstres IX*. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

* Lancé comme un sort chaotique uniquement.

Domaine de prestige de la Communauté

Dieux : Corellon Larethian, Garl Brilledor, Pélor, Saint Cuthbert, Yondalla.

Pouvoirs accordés : le personnage peut employer apaisement des émotions une fois par jour (c'est un pouvoir magique). Un bonus de +2 s'applique à ses jets de Diplomatie.

Sorts du domaine de la Communauté

- 1 Bénédiction.** Les alliés gagnent +1 à (attaque et aux jets de sauvegarde contre la peur.
- 2 Protection d'autrui.** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- 3 Prière.** +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les ennemis.
- 4 Rapport.** Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
- 5 Lien télépathique de Rary.** Permet de communiquer mentalement.
- 6 Festin des héros.** Nourriture pour 1 personne/niv; soigne et bénit.
- 7 Refuge.** Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
- 8 Guérison suprême de groupe.** Comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets.
- 9 Miracle.** Intercède auprès du dieu.

Domaine de la Connaissance

Dieux : Boccob, Vecna.

Pouvoirs accordés : le personnage lance les sorts de divination comme s'il avait un niveau de plus. Connaissances (sous toutes ses formes) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Connaissance

- 1 Détection des passages secrets.** Révèle les passages secrets à moins de 20 m.
- 2 Détection de pensées.** Permet « d'écouter » les pensées superficielles.
- 3 Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 mn/niv.
- 4 Divination.** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 5 Vision lucide.** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

- 6 Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- 7 Mythes et légendes.** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
- 8 Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- 9 Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

Domaine de prestige de la Convocation

Dieux : Tous.

Pouvoir accordé : tous les sorts de convocation de monstres sont lancés par le personnage comme s'il avait le double de niveaux, en ce qui concerne la portée et la durée de ces sorts.

Sorts du domaine de la Convocation

- 1 Convocation de monstres I.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- 2 Convocation de monstres II.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- 3 Convocation de monstres III.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- 4 Allié d'outreplan.** Échange de services avec un Extérieur à 8 DV.
- 5 Convocation de monstres V.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- 6 Allié majeur d'outreplan.** Comme allié d'outreplan, mais jusqu'à 16 DV.
- 7 Convocation de monstres VII.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- 8 Allié suprême d'outreplan.** Comme allié d'outreplan, mais jusqu'à 24 DV.
- 9 Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou convoquer une entité.

Domaine de la Corruption

Divinités. Démogorgon, l'Expectateur.

Pouvoir accordé. Une fois par jour, le personnage peut attaquer un objet en faisant fi de sa solidité.

Sorts du domaine de la Corruption

- 1 Anathème.** Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, entre autres.
- 2 Cécité/surdité.** Rend la cible aveugle ou sourde.
- 3 Contagion.** Infecte la cible.
- 4 Dépravation.** Le sujet prend l'alignement mauvais.
- 5 Débilité.** L'intelligence de la cible tombe à 1.
- 6 Syphilis.** 1 créature/niv subit une diminution permanente de 1d4 pts de Con.
- 7 Aliénation mentale.** La cible souffre en permanence de confusion.
- 8 Contamination.** Une grande quantité d'eau est empoisonnée.
- 9 Saccage.** Détruit les plantes et endommage les objets dans un rayon de 30 m/niv.

Domaine de prestige de la Création

Dieux : Corellon Larethian, Garl Brilledor, Moradin, Obad-Haï, Pélor, Vecna, Yondalla.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts d'invocation (création) comme s'il avait deux niveaux de plus.

Sorts du domaine de la Création

- 1 Création d'eau.** Crée 8 litres d'eau pure par niveau.
- 2 Image imparfaite.** Illusion visuelle et auditive limitée.
- 3 Création de nourriture et d'eau.** Nourrit 3 humains (ou 1 cheval)/niv.
- 4 Création mineure.** Crée un objet en tissu ou en bois.
- 5 Création majeure.** Comme création mineure, plus pierre et métal.
- 6 Festin des héros.** Nourriture pour 1 personne/niv ; soigne et bénit.
- 7 Image permanente.** Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
- 8 Création véritable.** Comme création majeure, mais permanent.
- 9 Genèse.** Crée un petit demi-plan.

Domaine de la Cupidité

Divinités. Mammon.

Pouvoir accordé. Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Crochetage, Estimation et Vol à la tire.

Sorts du domaine de la Cupidité

- 1 Triche.** Le joueur de sorts retire les chances de réussite d'un jeu de hasard.
- 2 Cadeau suggéré.** La créature donne ce qu'elle tient au lanceur de sorts.
- 3 Déblocage.** Ouvre les portes fermées, même par magie.
- 4 Emotion.** Fait naître une forte émotion chez le sujet.
- 5 Fabrication.** Transforme les matières premières en produit fini.
- 6 Défense magique.** Plusieurs effets magiques protègent une zone.
- 7 Téléportation d'objet.** Comme téléportation, mais sur un objet.
- 8 Voleur imaginaire.** Crée une force invisible qui dérobe autrui.
- 9 Attirance.** Objet ou lieu attire certaines créatures.

Domaine des Démons

Divinités. Démogorgon, Graz'zt, Yeenoghu.

Pouvoir accordé. Le personnage bénéficie d'un bonus divin de +1 aux attaques à mains nues et aux attaques naturelles.

Sorts du domaine des Démons

- 1 Chair démoniaque.** Le joueur de sorts gagne armure naturelle +1/5 niv.

- 2 Savoir démoniaque.** Le jeteur de sorts gagne +10 sur un jet de Connaissances (mystères), Connaissances (plans) ou Connaissances (religion).
- 3 Ailes démoniaques.** Le lanceur de sorts vole à sa vitesse de déplacement terrestre.
- 4 Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.
- 5 Contrat.** Force un élémentaire ou un Extérieur de 8 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ.
- 6 Contrat intermédiaire.** Comme contrat, mais jusqu'à 16 DV
- 7 Vision du fiélon.** Le lanceur de sorts voit dans les ténèbres magiques, discerne l'invisibilité sur 18 m et détecte le Bien.
- 8 Ténèbres ultimes.** Obscurité de 30 m de rayon à travers laquelle les créatures maléfiques peuvent voir.
- 9 Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Domaine de la Destruction

Dieux : Hextor, Saint Cuthbert.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut porter une terrible attaque. Ce pouvoir surnaturel prend la forme d'une attaque de corps à corps à +4, accompagnée d'un bonus aux dégâts égal au niveau du prêtre (en cas de coup au but). Le joueur doit déclarer son intention avant de lancer le dé d'attaque.

Sorts du domaine de la Destruction

- 1 Blessure légère.** Inflige 1d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +5).
- 2 Fracasement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
- 3 Contagion.** Infecte la cible.
- 4 Blessure critique.** Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niv. (max. +20).
- 5 Cercle de douleur.** Inflige 1d8 pts de dégâts, +1/niv, à 6 m à la ronde.
- 6 Mise à mal.** La cible perd tous ses pv sauf 1d4
- 7 Désintégration.** Fait disparaître un objet ou une créature.
- 8 Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.
- 9 Implosion.** Tue 1 créature/rd.

Domaine des Diables

Divinités. Asmodée, Belzébuth, Mammon, Méphistophélès.

Pouvoir accordé. Une fois par jour, le personnage peut ajouter son niv à un jet de Bluff, Diplomatie, intimidation ou Psychologie.

Sorts du domaine des Diables

- 1 Queue du diable.** Le jeteur de sorts acquiert une queue en pointe qui inflige 1d4 pts de dégâts.
- 2 Œil du diable.** Le lanceur de sorts voit dans les ténèbres magiques jusqu'à 9 m.

- 3 Prestance diabolique.** Le jeteur de sorts acquiert 1d4+1 en Cha et devient un Extérieur.
- 4 Feu des enfers.** Explosion de soufre infligeant 3d6 dégâts sur un rayon de 1,50 m.
- 5 Contrat.** Force un élémentaire ou un Extérieur de 8 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ.
- 6 Contrat intermédiaire.** Comme contrat, mais jusqu'à 16 DV
- 7 Tempête de feu des enfers.** Explosion de soufre infligeant 5d6 pts de dégâts dans un rayon de 6 m.
- 8 Exigence.** Comme communication à distance, plus suggestion.
- 9 Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Domaine de prestige de la Divination

Dieux : Boccob, Obad-Hai, Pélor, Vecna.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de divination comme s'il avait deux niveaux de plus.

Sorts du domaine de la Divination

- 1 Identification.** Révèle une propriété d'un objet magique.
- 2 Augure.** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- 3 Divination.** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 4 Scrutation.** Permet d'espionner le sujet à distance.
- 5 Communium.** Le dieu du PJ répond par oui ou non à une question/niv.
- 6 Mythes et légendes.** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
- 7 Scrutation ultime.** Comme scrutation, mais plus loin et plus longtemps.
- 8 Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- 9 Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le personnage en cas de danger.

Domaine de prestige de la Domination

Dieux : Gruumsh, Hextor, Saint Cuthbert, Wy-Djaz.

Pouvoir accordé : le personnage acquiert le don Ecole de prédilection : enchantement.

Sorts du domaine de la Domination

- 1 Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant un round.
- 2 Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niv) à la ronde.
- 3 Suggestion.** Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
- 4 Domination.** Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
- 5 Injonction suprême.** Comme injonction, mais affecte un sujet/niv.
- 6 Quête.** Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.

- 7 Suggestion de groupe.** Comme suggestion, mais affecte une créature/niv.
- 8 Domination véritables.** Comme domination, mais le jet de sauvegarde se fait à -4.
- 9 Esclave monstrueux.** Comme domination, mais permanent et pouvant affecter n'importe quelle créature.

Domaine de la Duperie

Dieux : Boccob, Érythnul, Garl Brilledor, Nérull, Olidammara.

Pouvoirs accordés : Bluff, Déguisement et Discrétion sont des compétences de classe.

Sorts du domaine de la Duperie

- 1 Changement d'apparence.** Modifie l'aspect du PJ.
- 2 Invisibilité.** Sujet invisible pendant 10 mn/niv ou jusqu'à ce qu'il attaque.
- 3 Antidétection.** Protège contre la scrutation et les divinations.
- 4 Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 rd/niv.
- 5 Leurre.** Illusion abusant la scrutation magique.
- 6 Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
- 7 Ecran.** Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.
- 8 Métamorphose universelle.** Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
- 9 Arrêt du temps.** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rds.

Domaine de l'Eau

Dieu : Obad-Haï.

Pouvoirs accordés : le personnage peut repousser ou détruire les créatures du feu comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider ou contrôler les créatures de l'eau comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois (+ modificateur de Charisme) par jour.

Sorts du domaine de l'Eau

- 1 Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- 2 Nappe de brouillard.** Brume gênant la visibilité.
- 3 Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.
- 4 Contrôle de l'eau.** Modifie le niveau de l'eau ou écarte les flots.
- 5 Tempête de grêle.** 5d6 pts de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- 6 Cône de froid.** 1d6 pts de dégâts/niv. (froid).
- 7 Brume acide.** Brouillard infligeant des dégâts (acide).
- 8 Flétrissure.** 1d8 pts de dégâts/niv dans un rayon de 10 m.
- 9 Nuée d'élémentaires*.** Appelle plusieurs élémentaires de l'Eau.

* Lancé comme un sort d'eau uniquement.

Domaine de prestige de l'Exorcisme

Dieux : Corellon Larethian, Héronéus, Kord, Moradin, Pélor.

Pouvoir accordé : le personnage dispose d'un pouvoir surnaturel qui lui permet de chasser les esprits malins hors du corps qu'ils possèdent. Pour ce faire, il faut effectuer un jet de Charisme (1d20 + le modificateur de Charisme) et consulter la table 8-16, p.140 du Manuel des joueurs, en cumulant les niveaux de la classe de prestige, les niveaux de prêtre et les niveaux de paladin (minorés de 2), si le PJ en a acquis. Si le résultat de la table atteint les DV de la créature en possession du corps, elle est chassée de sa victime. Si l'esprit en question appartenait à un jeteur de sort ayant employé possession, sa force vitale retourne à son réceptacle magique. S'il s'agit d'un fantôme, la créature redevient intangible. Dans tous les cas, l'esprit malin ne peut pas tenter une possession sur la même victime avant qu'une journée entière se soit écoulée.

Sorts du domaine de l'Exorcisme

- 1 Protection contre le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
- 2 Cercle magique contre le Mal.** Comme protection contre le Mal, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
- 3 Délivrance des malédictions.** Libère des malédictions.
- 4 Renvoi.** Force une créature à repartir dans son plan natal.
- 5 Rejet du Mal.** +4 contre les attaques.
- 6 Bannissement.** Bannit pour 2 DV/niv de créatures extraplanaires
- 7 Parole divine.** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
- 8 Aura divine.** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
- 9 Rupture d'entraves.** Détruit tous les sorts qui entravent ou retiennent quoi que soit 60 m à la ronde.

Domaine de la Faune

Dieux : Ehlonna, Obad-Haï.

Pouvoirs accordés : le personnage peut lancer amitié avec les animaux une fois par jour. Connaissances (nature) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Faune

- 1 Apaisement des animaux.** Calme 2d4 DV (+1/niv) d'animaux, monstres primitifs et créatures magiques.
- 2 Immobilisation d'animal.** Immobilise un animal pour 1 rd/niv.
- 3 Domination d'animal.** L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.
- 4 Répulsif.** Les insectes restent à 3 m du PJ.
- 5 Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niv).
- 6 Coquille antivie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
- 7 Métamorphose animale.** 1 allié/niv se transforme en animal choisi.

8 Mort rampante. Nuée d'insectes tuant tout sur leur passage.

9 Changement de forme. Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/rd).

Domaine du Feu

Dieu : Obad-Haï.

Pouvoirs accordés : le personnage peut repousser ou détruire les créatures de l'eau comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider ou contrôler les créatures du feu comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois (+ modificateur de Charisme) par jour.

Sorts du domaine du Feu

1 Mains brûlantes. 1d4 pts de dégâts/niv. (feu, max. 5d4).

2 Flammes. 1d4 pts de dégâts, +1/2 niv, contact ou lancer.

3 Résistance aux énergies destructives*. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 12 pts de dégâts par round.

4 Mur de feu. 2d4pts de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niv., en cas de traversée.

5 Bouclier de feu. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.

6 Germes de feu. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.

7 Tempête de feu. 1d6 pts de dégâts/niv.

8 Nuage incendiaire. Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts/rd (feu).

9 Nuée d'élémentaires.** Appelle plusieurs élémentaires du Feu.

* Résistance au feu ou au froid uniquement.

** Lancé comme un sort de feu uniquement.

Domaine de la Flore

Dieux : Ehlonna, Obad-Haï.

Pouvoirs accordés : le personnage peut intimider ou contrôler les créatures végétales comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois (+ modificateur de Charisme) par jour. Connaissances (nature) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Flore

1 Enchevêtrement. La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.

2 Peau d'écorce. Confère un bonus d'armure naturelle de +3 (ou plus).

3 Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

4 Contrôle des plantes. Permet de contrôler plantes et thallophytes.

5 Mur d'épines. Epines blessant quiconque tente de passer.

6 Eloignement du bois. Repousse les objets en bois.

7 Bâton sylvanien. Transforme le bâton du PJ en sylvanien.

8 Empire végétal. Les plantes s'animent sur ordre du PJ.

9 Le grand tertre. Appelle 1d4+2 ternes errants luttant pour le PJ.

Domaine de la Force

Dieux : Gruumsh, Kord, Pélor, Saint Cuthbert.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut réaliser un véritable exploit physique en faisant brusquement augmenter sa valeur de Force (il bénéficie alors d'un bonus d'altération égal à son niveau). Ce pouvoir dure 1 round. On l'active au prix d'une action libre.

Sorts du domaine de la Force

1 Endurance aux énergies destructives. Protège (-5 pts de dégâts/rd) contre un type d'énergie.

2 Force de taureau. Confère 1d4+1 pts de Force pendant 1 h/niv.

3 Panoplie magique. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/3 niv.

4 Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre 1 sort/4 niv.

5 Force du colosse. Accroît la taille du PJ et lui confère +4 en Force.

6 Peau de pierre. Bloque les attaques physiques.

7 Poigne de Bigby. Main géante repoussant les adversaires.

8 Poing de Bigby. Poing géant attaquant les adversaires du PJ.

9 Main broyeuse de Bigby. Main géante infligeant d'importants dégâts.

Domaine de prestige de la Folie

Dieux : Boccob, Érythnul, Vecna.

Pouvoir accordé : le personnage acquiert une «valeur d'Aliénation» qui équivaut à la moitié du niveau du personnage (ajoutez pour ce décompte les niveaux de prêtre aux niveaux de la classe de prestige). En ce qui concerne le lancement des sorts (détermination des sorts en bonus et du DD des sorts), ajoutez cette valeur à la Sagesse et utilisez le total à la place de la Sagesse normale. Pour tout le reste (comme les jets de sauvegarde ou de compétences), soustrayez la valeur d'Aliénation à la Sagesse et utilisez le total à la place de la Sagesse. Cela signifie qu'il sera très difficile de résister aux sorts du personnage, mais que ce dernier n'est guère attentif au monde qui l'entoure et se comporte de façon erratique et imprudente. Une fois par jour, le personnage observe et agit avec la lucidité des fous. Sa valeur d'Aliénation peut être utilisée en tant que bonus sur un jet (et un seul) concernant la Sagesse (comme un jet de Perception auditive ou de Volonté). L'utilisation de ce pouvoir doit être déclarée préalablement au jet.

Sorts du domaine de la Folie

1 Action aléatoire. La cible agit aléatoirement pendant 1 round.

- 2 **Contact aliénant.** Une créature est hébétée pendant 1 rd/niv.
- 3 **Rage.** Donne un bonus de +4 à la Force et à la Constitution et de moral de +2 aux jets de Volonté.
- 4 **Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 rd/niv.
- 5 **Rayons d'ensorcellement.** Un rayon par round, le sujet est hébété pendant 1d3 rds.
- 6 **Assassin imaginaire.** Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.
- 7 **Aliénation mentale.** La cible souffre en permanence de confusion.
- 8 **Hurllement aliénant.** Le sujet subit un -4 à la CA, ne peut employer de bouclier, jets de Réflexes réussis seulement avec un 20.
- 9 **Ennemi subconscient.** Comme assassin fantasmagique, mais 10 m à la ronde.

Domaine de prestige de la Gloire

Dieux : Héronéus, Pélor.

Pouvoir accordé : le personnage renvoie les morts-vivants avec un bonus de +2 sur le jet de renvoi et de +1d6 sur le jet d'efficacité.

Sorts du domaine de la Gloire

- 1 **Destruction de mort-vivant.** 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
- 2 **Bénédictio d'arme.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- 3 **Lumière brûlante.** 1d8 points de dégâts/2 niv., plus contre les morts-vivants.
- 4 **Châtiment divin.** Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
- 5 **Épée sainte.** L'arme devient +5 et ses dégâts sont doublés contre le Mal.
- 6 **Rayon de gloire.** Un rayon qui inflige des dégâts d'énergie positive, plus contre les morts vivants et les Extérieurs maléfiques.
- 7 **Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 3d6 points de dégâts.
- 8 **Couronne de gloire.** Octroie +4 au Cha et captive les sujets.
- 9 **Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou convoquer une entité.

Domaine de la Guérison

Dieu : Pélor.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de guérison comme s'il avait un niveau de plus.

Sorts du domaine de la Guérison

- 1 **Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niv. (max. +5).
- 2 **Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +10).
- 3 **Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +15).

- 4 **Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +20).
- 5 **Cercle de guérison.** Rend 1d8 pv, +1/niv, à 6 m à la ronde.
- 6 **Guérison suprême.** Soigne dégâts, maladies et troubles mentaux.
- 7 **Régénération.** Fait repousser les membres tranchés.
- 8 **Guérison suprême de groupe.** Comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets.
- 9 **Résurrection suprême.** Comme résurrection, sans avoir besoin du corps.

Domaine de la Guerre

Dieux : Corellon Larethian, Érythnul, Gruumsh, Héronéus, Hextor.

Pouvoirs accordés : le personnage gagne les dons Maniement des armes de guerre (si nécessaire) et Arme de prédilection (l'arme étant celle de son dieu).

Dieu	Arme
Corellon Larethian	Épée longue
Érythnul	Morgenstern
Gruumsh	Lance (demi-pique, lance ou pique)
Hextor	Fléau d'armes (léger ou lourd)
Héronéus	Épée longue

Sorts du domaine de la Guerre

- 1 **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- 2 **Arme spirituelle.** Arme magique attaquant d'elle-même.
- 3 **Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/3 niv.
- 4 **Puissance divine.** Bonus à l'attaque, 18 de Force et +1 pv/niv.
- 5 **Colonne de feu.** Feu divin (1d6 pts de dégâts/niv).
- 6 **Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 pts de dégâts/niv.
- 7 **Mot de pouvoir étourdissant.** Etourdit pour 150 pv de créatures.
- 8 **Mot de pouvoir aveuglant.** Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
- 9 **Mot de pouvoir mortel.** Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.

Domaine de prestige de l'Inquisition

Dieux : Héronéus, Moradin, Saint Cuthbert.

Pouvoir accordé : le personnage dispose d'un bonus de +4 à tous ses jets de dissipation.

Sorts du domaine de l'inquisition

- 1 **Détection du Mal.** Révèle l'aura des créatures, sorts, ou des objets.
- 2 **Zone de vérité.** Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.
- 3 **Détection de pensées.** Permet d'« écouter » les pensées superficielles.
- 4 **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.

- 5 **Vision lucide.** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
- 6 **Interdiction.** Zone interdite aux créatures d'un autre alignement.
- 7 **Décret.** Tue, ralentit, paralyse ou assourdit les cibles non loyales.
- 8 **Aura divine.** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
- 9 **Séquestration.** Emprisonne la cible dans une gemme.

Domaine de la Loi

Dieux : Héronéus, Hextor, Moradin, Saint Cuthbert, Wy-Djaz, Yondalla.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de la Loi comme s'il avait un niveau de plus.

Sorts du domaine de la Loi

- 1 **Protection contre le Chaos.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
 - 2 **Apaisement des émotions.** Calme 1d6 sujets/niv.
 - 3 **Cercle magique contre le Chaos.** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv
 - 4 **Courroux de l'ordre.** Blesse et étourdit les créatures chaotiques.
 - 5 **Rejet du Chaos.** +4 contre les attaques des créatures chaotiques.
 - 6 **Immobilisation de monstre.** Immobilise n'importe quelle créature.
 - 7 **Décret.** Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
 - 8 **Bouclier de la Loi.** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures chaotiques.
 - 9 **Convocation de monstres IX*.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- * Lancé comme un sort loyal uniquement.

Domaine de la Magie

Dieux : Boccob, Vecna, Wy-Djaz.

Pouvoir accordé : le personnage peut utiliser les parchemins, baguettes et autres objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur (voir le Guide du Maître) comme un magicien de la moitié de son niveau (niveau 1 minimum). Si le PJ est également magicien, le niveau «virtuel» conféré par son dieu s'ajoute à son niveau de mage.

Sorts du domaine de la Magie

- 1 **Aura indétectable de Nystul.** Masque l'aura d'un objet magique.
- 2 **Identification.** Révèle une propriété d'un objet magique.
- 3 **Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.
- 4 **Transfert de sorts.** Transfère des sorts du PJ au sujet.
- 5 **Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM de 12, +1/niv.
- 6 **Zone d'antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.

- 7 **Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niv de sorts à l'envoyeur.
- 8 **Protection contre les sorts.** Confère un bonus de résistance de +8.
- 9 **Disjonction de Mordenkainen.** Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

Domaine de prestige de la Maîtrise animale

Dieux : Ehlonna, Obad-Haï

Pouvoir accordé : une fois par jour et par niveau, le personnage peut utiliser la communication avec les animaux. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du Domaine de la Maîtrise animale

- 1 **Amitié avec les animaux.** Permet de gagner l'amitié des animaux.
- 2 **Masque des bêtes.** Les animaux et les monstres primitifs croient que le sujet est des leurs.
- 3 **Hypnose des animaux.** Fascine 2d6 DV d'animaux.
- 4 **Force de l'ours.** Un allié/niv gagne +4 en Force et 1d4 points de vie temporaires par niveau.
- 5 **Croissance animale.** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niv.
- 6 **Convocation d'alliés naturels III.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 7 **Métamorphose animale.** 1 allié/niv se transforme en animal choisi.
- 8 **Convocation d'alliés naturels IV.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 9 **Changement de forme.** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/rd).

Domaine du Mal

Dieux : Érythnul, Gruumsh, Hextor, Nérull, Vecna.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Mal comme s'il avait un niveau de plus.

Sorts du domaine du Mal

- 1 **Protection contre le Bien.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
- 2 **Profanation.** Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.
- 3 **Cercle magique contre le Bien.** Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
- 4 **Ténèbres infernales.** Blesse les créatures bonnes et les rend malades.
- 5 **Rejet du Bien.** +4 contre les attaques des créatures bonnes.
- 6 **Création de mort-vivant.** Goule, ombre, blême, nécrophage ou âme-en-peine.
- 7 **Blasphème.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
- 8 **Aura infernale.** +4 à la CA. bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures bonnes.

9 Convocation de monstres IX*. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

* Lancé comme un sort mauvais uniquement.

Domaine de la Mort

Dieux : Nérull, Wy-Djaz.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser un pouvoir magique du nom de caresse mortelle. Il commence par toucher la créature vivante de son choix (en accord avec les règles concernant les attaques de contact). En cas de succès, il jette 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre de points de vie de la cible, cette dernière meurt. Sinon, elle n'est pas affectée.

Sorts du domaine de la Mort

- 1 **Frayeur**. La cible s'enfuit pendant 1d4 rds.
- 2 **Mise à mort**. Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau.
- 3 **Animation des morts**. Crée squelettes et zombies morts-vivants.
- 4 **Protection contre la mort**. Immunise contre les sorts de mort.
- 5 **Exécution**. Attaque de contact tuant la cible.
- 6 **Création de mort-vivant**. Goule, ombre, blême, nécrophage ou âme-en-peine.
- 7 **Destruction**. Tue la cible et détruit son corps.
- 8 **Création de mort-vivant dominant**. Momie, spectre, vampire ou fantôme.
- 9 **Plainte d'outre-tombe**. Tue 1 créature/niv.

Domaine de prestige du Mysticisme

Dieux : n'importe quelle divinité bonne ou mauvaise.

Pouvoir accordé : le modificateur de Charisme du personnage (s'il est positif) s'applique à tous ses jets de sauvegarde. Si le personnage dispose déjà de ce pouvoir (comme un paladin), le bonus est simplement majoré de +1.

Sorts du domaine du Mysticisme

- 1 **Faveur divine**. Confère un bonus de +1/3 niv. (attaques et dégâts).
- 2 **Arme spirituelle**. Arme magique attaquant d'elle-même.
- 3 **Apparence divine inférieure**. Votre forme devient le reflet de celle de votre divinité.
- 4 **Arme de la divinité**. +1 aux jets d'attaque et de dégâts, plus un pouvoir spécial pour votre arme.
- 5 **Force du colosse**. Accroît la taille du PJ et lui confère un bonus de +4 en Force.
- 6 **Apparence divine**. Comme apparence divine inférieure, mais le personnage obtient les qualités célestes ou fiellones.
- 7 **Blasphème/Parole divine***. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises/bonnes.
- 8 **Aura divine/Aura infernale***. +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises/bonnes.

9 Apparence divine suprême. Comme apparence divine inférieure, mais le personnage gagne des ailes, ses valeurs de caractéristiques sont améliorées et il obtient diverses résistances et immunités.

*Le personnage doit choisir l'un de ces deux sorts en fonction de son alignement. Ce choix irrévocable détermine le sort du domaine pour ce niveau.

Domaine de l'Obscurité

Divinités. Graz'zt, le Xammux.

Pouvoir accordé. Le personnage bénéficie du don Combat en aveugle.

Sorts du domaine de l'Obscurité

- 1 **Vision dans le noir**. Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.
- 2 **Sombre trait**. Inflige 1d8 pts de dégâts/2 niv. et étourdit 1 round.
- 3 **Ténèbres profondes**. Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.
- 4 **Ténèbres des damnés**. Ténèbres infligeant 2d6 ou 1d6 pts de dégâts par round.
- 5 **Tentacules noirs d'Evard**. 1d4 tentacules +1/niv. attaquent les créature au hasard dans un rayon de 4,50 m.
- 6 **Mur de force**. Mur immunisé contre les dégâts.
- 7 **Traversée des ombres**. Permet de voyager plus rapidement.
- 8 **Ténèbres ultimes**. Obscurité de 30 m de rayon à travers laquelle les créatures maléfiques peuvent voir.
- 9 **Ecran**. Empêche de voir dans une zone, même par scrutiny.

Domaine de prestige de la Pensée

Dieux : Boccob, Vecna, Wy-Djaz.

Pouvoir accordé : le personnage gagne un bonus de +2 à ses jets de Bluff, Diplomatie, Langage secret, Lecture sur les lèvres et Psychologie, ainsi qu'un bonus de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les effets de l'école d'enchantement.

Sorts du domaine de la Pensée

- 1 **Compréhension des langages**. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- 2 **Détection de pensées**. Permet d'« écouter » les pensées superficielles.
- 3 **Lien télépathique mineur**. Crée un lien avec un sujet à moins de 10 m pendant 10 mn/niv.
- 4 **Détection du mensonge**. Révèle les mensonges délibérés.
- 5 **Lien télépathique de Rary**. Permet de communiquer mentalement.
- 6 **Exploration des pensées**. « Lit » la mémoire du sujet, une question/rd.
- 7 **Araignée mentale**. Espionne les pensées de 8 créatures (au max.).
- 8 **Esprit impénétrable**. Sujet immunisé contre les sorts mentaux.

9 Ennemi subconscient. Illusion effrayante, qui tue ou inflige 3d6 points de dégâts 10 m à la ronde.

Domaine de prestige de la Pestilence

Dieux : Érythnul, Hextor, Nérull, Wy-Djaz.

Pouvoir accordé : le personnage est immunisé aux effets de toutes les maladies, bien qu'un prêtre doté de ce pouvoir puisse être un porteur sain de maladies infectieuses.

Sorts du domaine de la Pestilence

- 1 **Anathème.** Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegardes, entre autres.
- 2 **Convocation de monstres II.** Appelle 1d3 rats sanguinaires fiélons luttant pour le PJ.
- 3 **Contagion.** Infecte la cible.
- 4 **Empoisonnement.** Le sujet perd 1d10 points de Con. Idem une minute plus tard.
- 5 **Horde de rats.** Convoque une horde de rats porteurs de maladie.
- 6 **Malédiction de la lycanthropie.** Confère une forme de lycanthropie temporaire à un sujet.
- 7 **Fléau.** Propage une maladie qui doit être guérie magiquement, 1 sujet/niv.
- 8 **Création de mort-vivant dominant.** Crée une momie à partir d'un cadavre.
- 9 **Nuée d'otyughs.** Crée 3d4 otyughs ou 1d3+1 otyughs de taille TG.

Domaine de la Protection

Dieux : Corellon Larethian, Fharlanghn, Garl Brilledor, Moradin, Saint Cuthbert, Yondalla.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser le pouvoir de protection divine sur la créature de son choix. Ce pouvoir magique confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance égal au niveau du prêtre. Il dure une heure ou jusqu'à utilisation (le jet de sauvegarde doit donc être joué au cours de cette période pour que la protection divine soit efficace).

Sorts du domaine de la Protection

- 1 **Sanctuaire.** Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
- 2 **Protection d'autrui.** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- 3 **Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 pts de dégâts/niv infligés par le type d'énergie choisi.
- 4 **Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niv.
- 5 **Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM de 12, +1/niv.
- 6 **Zone d'antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.
- 7 **Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.
- 8 **Esprit impénétrable.** Sujet immunisé contre les sorts mentaux.

9 Sphère prismatique. Comme mur prismatique, mais protège de tous les côtés.

Domaine du Soleil

Dieux : Ehlonna, Pélor.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut tenter de détruire les morts-vivants en faisant appel à la puissance de son dieu. Ce pouvoir s'utilise comme une tentative de renvoi, d'intimidation ou de contrôle des morts-vivants, sauf que les créatures affectées sont automatiquement détruites. Lorsqu'il fait appel à ce pouvoir, le prêtre perd une de ses tentatives quotidiennes de renvoi, d'intimidation ou de contrôle.

Sorts du domaine du Soleil

- 1 **Endurance aux énergies destructives*.** Protège (-5 pts de dégâts/rd) contre un type d'énergie.
- 2 **Métal brûlant.** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- 3 **Lumière brûlante.** 1d8 pts de dégâts/2 niv ; plus contre les morts-vivants.
- 4 **Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
- 5 **Colonne de feu.** Feu divin (1d6 pts de dégâts/niv).
- 6 **Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
- 7 **Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 3d6 pts de dégâts.
- 8 **Explosion de lumière.** Aveugle à moins de 3 m, 3d6 pts de dégâts.
- 9 **Sphère prismatique.** Comme mur prismatique, mais protège de tous les côtés.

* Endurance au feu ou au froid uniquement.

Domaine de la Souffrance

Divinités. Rallaster, Scahrossar.

Pouvoir accordé. Le personnage peut, une fois par jour lors d'un coup asséné, convertir les dégâts infligés en soins personnels, jusqu'à un maximum de 1 point de dégâts par niv.

Sorts du domaine de la Souffrance

- 1 **Fièvre furieuse.** Le sujet est victime d'un malus de -2 aux jets d'attaque.
- 2 **Sadisme.** Pour chaque tranche de 10 pts de dégâts qu'il inflige, le lanceur de sorts gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.
- 3 **Dévastation.** Aveugle le sujet et le rend sans défense pendant 1 round/niv, puis -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres pendant 3d10 minutes.
- 4 **Douleur distillée.** Extrait une dose de douleur distillée d'une victime torturée.
- 5 **Mille aiguilles.** Des aiguilles perforantes infligent 2d6 pts de dégâts et la cible subit un malus de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et autres.
- 6 **Syphilis.** 1 créature/niv subit une diminution permanente de 1d4 pts de Con.

- 7 Vague de douleur.** Etourdit tous ceux qui sont compris dans le cône pendant 1 round/2 niv.
- 8 Symbole (douleur uniquement).** Rune magique qui, activée, provoque des souffrances.
- 9 Tortures éternelles.** La cible se retrouve sans défense, ne vieillit pas et toutes ses caractéristiques autres que la Con tombent à 0.

Domaine de la Terre

Dieu : Obad-Haï.

Pouvoirs accordés : le personnage peut repousser ou détruire les créatures de l'air comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider ou contrôler les créatures de la terre comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois (+ modificateur de Charisme) par jour.

Sorts du domaine de la Terre

- 1 Pierre magique.** 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 pts de dégâts.
- 2 Ramollissement de la terre et de la pierre.** Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
- 3 Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.
- 4 Pierres acérées.** 1d8 pts de dégâts, lenteur possible.
- 5 Mur de pierre.** 20 pts de résistance/4 niv. Peut être façonné.
- 6 Peau de pierre.** Bloque les attaques physiques.
- 7 Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.
- 8 Corps de fer.** Le corps du PJ se transforme en fer vivant.
- 9 Nuée d'élémentaires*.** Appelle plusieurs élémentaires de la Terre.

* Lancé comme un sort de terre uniquement.

Domaine du Voyage

Dieu : Fharlanghn.

Pouvoirs accordés : le personnage peut agir normalement, même s'il est soumis à des effets magiques restreignant ses capacités de mouvement. Ce pouvoir extraordinaire semblable au sort liberté de mouvement, peut être utilisé à volonté, dans la limite d'un total quotidien ne dépassant pas 1 round par niveau du personnage. Il prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que le PJ n'en ait plus besoin (ou jusqu'à ce que sa durée quotidienne soit épuisée). Sens de la nature est une compétence de classe.

Sorts du domaine du Voyage

- 1 Repli expéditif.** Double la vitesse de déplacement.
- 2 Localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.
- 3 Vol.** Le sujet vole à la vitesse de 30 m.
- 4 Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ et jusqu'à 250 kg.
- 5 Téléportation.** Transporte instantanément le PJ où il veut.
- 6 Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- 7 Téléportation sans erreur.** Comme téléportation, sans risque d'erreur.
- 8 Porte de phase.** Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.
- 9 Projection astrale.** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.