

SORTS DE DOMAINE

Domaine de l'Air

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de la terre comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des 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. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de l'Air

- 1 **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
 - 2 **Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
 - 3 **État 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 **Éclair multiple.** 1d6 pts de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts.
 - 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 du Bien

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

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, +1/niveau (max. +10).
 - 3 **Cercle magique contre le Mal.** Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
 - 4 **Châtiment sacré.** Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
 - 5 **Rejet du Mal.** Bonus de +4 contre les attaques des créatures mauvaises.
 - 6 **Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
 - 7 **Parole sacrée (F).** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
 - 8 **Aura sacrée.** +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 une ou plusieurs créatures extraplanares luttant pour le PJ.
- * Lancé comme un sort du Bien uniquement.

Domaine de la Célérité

Dieux: Ehlonna, Fharlanghn, Olidammara, Xan Yae, Zuoken.

Pouvoir accordé : la vitesse de déplacement au sol du prêtre augmente de 3 mètres. Il perd cet avantage s'il porte une armure intermédiaire ou lourde, ou encore s'il s'encombre d'une charge intermédiaire ou lourde.

Sorts du domaine de la Célérité

- 1 **Repli expéditif.** La vitesse de déplacement du sujet augmente de 9 m.
- 2 **Grâce féline.** Confère +4 points de Dex pendant 1 minute/niveau.
- 3 **Flou.** Chaque attaque a 20 % de chances de rater sa cible
- 4 **Rapidité.** Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.
- 5 **Voyage par les arbres.** Le sujet entre dans un arbre et ressort par un autre
- 6 **Vent divin.** Le prêtre et ses alliés prennent la forme de vapeur et voyagent rapidement.
- 7 **Grâce féline de groupe.** Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 8 **Clignotement supérieur.** Comme *clignotement*, mais plus sûr et davantage de contrôle.
- 9 **Arrêt du temps.** Le prêtre agit librement pendant 1d4+1 rounds.

Domaine des Célestes

Dieux : Domiel, Pistis Sophia.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie du pouvoir surnaturel de châtiment du Mal, 1 fois par jour. Ajoutez un bonus de +4 au jet d'attaque et un bonus aux dégâts égal à son niveau de prêtre. Le joueur doit déclarer son intention avant de jeter le dé. Si le pouvoir est utilisé contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, il n'a aucun effet mais est tout de même dépensé.

Sorts du domaine des Célestes

- 1 **Vision des ciels.** Une créature mauvaise est hébétée pendant 1 round.
- 2 **Consécration (M).** Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone d'énergie positive.
- 3 **Vision bénie.** Le prêtre distingue les auras maléfiques.
- 4 **Allié d'outreplan (PX).** Échange de services avec une créature extraplanaire à 6 DV
- 5 **Foudre céleste.** Des arcs de foudre lumineux infligent 3d6 points de dégâts à 1 cible tous les 2 niveaux de lanceur de sorts.
- 6 **Appel de fidèles serviteurs.** Convoque 1d4 ambons lumineux, coures ou mustévals.
- 7 **Tempête céleste.** Des arcs de foudre lumineux infligent 5d6 points de dégâts à 1 cible par niveau.
- 8 **Aura sacrée (F).** +4 à la CA, résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Mal.

9 Portail (X). Relie deux plans pour se déplacer ou convoquer une entité.

Domaine de la Chance

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 avant de prendre connaissance de l'issue de la situation. 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, +1/niveau (max. +10).
- 3 Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau 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 niveaux de sorts à l'envoyeur.
- 8. Moment de prescience.** Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.
- 9 Miracle (X).** Intercède auprès du dieu.

Domaine du Chaos

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Chaos

- 1 Protection contre la Loi.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
 - 2 Fracasement.** 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 à la CA contre les attaques des créatures loyales.
 - 6 Animation d'objets.** Les objets attaquent les adversaires du PJ.
 - 7 Parole du Chaos.** Tue, cause la *confusion*, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.
 - 8 Manteau du Chaos (F).** +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 du Chaos uniquement.

Domaine du Climat

Dieux: Fharlanghn, Obad-Haï, Geshtai.

Pouvoir accordé : le mauvais temps a peu d'effet sur le personnage. La pluie et la neige ne pénalisent en rien ses tests de Détection et de Fouille. Il peut évoluer en terrain neigeux ou glacé à sa vitesse de déplacement normale. Enfin, qu'il soit d'origine naturelle ou magique, le vent l'affecte comme s'il avait une catégorie de taille de plus.

Sorts du domaine du Climat

- 1 Brume de dissimulation.** Le prêtre est entouré de brouillard.
- 2 Bourrasque.** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
- 3 Appel de la foudre.** Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).
- 4 Tempête de grêle.** La grêle inflige 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- 5 Vents paralysants.** Le vent empêche la cible de se déplacer et gêne les attaques à distance.
- 6 Marche des nuages.** Les cibles marchent sur les nuages et volent à haute altitude.
- 7 Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
- 8 Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
- 9 Cyclone suprême.** Comme *cyclone*, mais plus grand et plus destructeur.

Domaine de la Communauté

Dieux : Corellon Larethian, Estanna, Gari Brilledor, Pélor, Yondalla, Bralm, Rao.

Pouvoirs accordés : le personnage peut employer *apaisement des émotions* 1 fois par jour en qualité de pouvoir magique. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie.

Sorts du domaine de la Communauté

- 1 Bénédiction.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- 2 Rapport.** Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
- 3 Prière.** Les alliés gagnent +1 à la plupart des jets, et -1 pour les ennemis.
- 4 Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.
- 5 Lien télépathique de Rary.** Permet aux alliés de communiquer mentalement.
- 6 Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau, soigne et bénit.
- 7 Refuge (M).** Altère un objet pour ramener son possesseur jusqu'au prêtre.
- 8 Manoir somptueux de Mordenkainen (F).** Une porte s'ouvre sur une demeure extradimensionnelle.
- 9 Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais affecte plusieurs sujets.

Domaine de la Compétition

Dieux : Kord, Joramy, Llerg.

Pouvoir accordé : le prêtre aime faire ses preuves contre ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de +1 à tous les tests opposés qu'il est amené à effectuer. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire.

Sorts du domaine de la Compétition

- 1 **Regain d'assurance.** Supprime la terreur ou donne +4 aux sauvegardes contre celle-ci, +1 tous les 4 niveaux.
- 2 **Zèle.** Le prêtre se déplace parmi ses ennemis pour attaquer l'adversaire de son choix.
- 3 **Prière.** Les alliés gagnent +1 à la plupart des jets, et -1 pour les ennemis.
- 4 **Puissance divine.** Le prêtre gagne un bonus à l'attaque, +6 en For et 1 pv/niveau.
- 5 **Force du colosse.** Accroît la taille du prêtre et lui confère des bonus au combat.
- 6 **Pacte du zélate.** Le prêtre jouit de bonus au combat quand il attaque une créature dont l'alignement est opposé au sien.
- 7 **Régénération.** Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (+35 max.).
- 8 **Moment de prescience.** Le prêtre gagne un bonus d'intuition à un jet d'attaque, test ou jet de sauvegarde.
- 9 **Visage divin suprême.** Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de demi-céleste ou de demi-fiélon.

Domaine de la Connaissance

Pouvoirs accordés : le personnage lance les sorts de Divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. 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 18 m ou moins.
- 2 **Détection de pensées.** Permet d'écouter les pensées superficielles.
- 3 **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
- 4 **Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 5 **Vision lucide (M).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
- 6 **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- 7 **Mythes et légendes (F, M).** 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 la Convocation

Dieux : Trithéron.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts d'Invocation (convocation) ou d'Invocation (appel) avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Convocation

- 1 **Convocation de monstres I.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le prêtre.
- 2 **Convocation de monstres II.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le prêtre.
- 3 **Convocation de monstres III.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le prêtre.
- 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 prêtre.
- 6 **Allié majeur d'outreplan.** Comme allié d'outre plan, mais jusqu'à 16 DV.
- 7 **Convocation de monstres VII.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le prêtre.
- 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 du Courage

Dieux : Héronéous, Yondalla.

Pouvoir accordé. Du personnage irradie une aura de bravoure qui confère à tous ses alliés (et à lui-même) un bonus de moral de +4 sur les jets de sauvegarde contre les effets de terreur. Ce pouvoir surnaturel fonctionne de façon continue tant que le personnage est conscient et vivant.

Sorts du domaine du Courage

- 1 **Regain d'assurance.** Supprime la terreur ou donne +4 aux jets de sauvegarde contre celle-ci (1 sujet, +1 tous les 4 niveaux).
- 2 **Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
- 3 **Manteau de bravoure.** Le PJ et ses alliés obtiennent un bonus aux sauvegardes contre la terreur.
- 4 **Héroïsme.** Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence.
- 5 **Furie vaillante.** +4 en For et Con, +2 en Volonté, attaque supplémentaire, soigne 1d8 pv +1/niveau (max. +20)
- 6 **Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau ; soigne et confère des bonus au combat.
- 7 **Héroïsme suprême.** Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et les tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.
- 8 **Rugissement du lion.** Inflige 1d8 par 2 niveaux aux ennemis, confère +1 en attaque et aux sauvegardes contre la terreur, plus des pv temporaires
- 9 **Manteau de bravoure suprême.** Le PJ et ses alliés sont immunisés contre la terreur et ont +2 en attaque.

Domaine du Courroux

Dieu: Kharash.

Pouvoir accordé : 1 fois par jour, le personnage a la possibilité de porter une attaque d'opportunité à un adversaire qui le blesse par le biais d'une attaque de corps à corps. Ce pouvoir ne permet cependant pas de porter plus d'une attaque d'opportunité par round.

Sorts du domaine du Courroux

- 1 **Anathème.** Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.
- 2 **Potion explosive (M).** Transforme une potion en grenade qui inflige des dégâts d'énergie destructive dans un rayonnement de 3 m de rayon.
- 3 **Affection.** Infecte un sujet maléfique à l'aide d'une affection.
- 4 **Bouclier lumineux.** Les créatures qui attaquent le prêtre subissent des dégâts d'électricité ; le personnage est protégé contre l'électricité.
- 5 **Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
- 6 **Halo vengeur.** La créature qui tue le sujet subit 1d6 points de dégâts/niveau.
- 7 **Châtiment vertueux.** Inflige 1d6 points de dégâts/niveau (1d8/niveau aux Extérieurs mauvais) dans un rayon de 6 m et aveugle les adversaires maléfiques pendant 1d4 rounds.
- 8 **Jugement dernier.** Les créatures maléfiques périssent et sont renvoyées dans leur plan d'origine.
- 9 **Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

Domaine de la Création

Dieux : Garl Brilledor, Moradin, Yondalla.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts d'Invocation (création) avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Création

- 1 **Création d'eau.** Crée 8 litres d'eau pure/niveau.
- 2 **Image imparfaite.** Crée une illusion visuelle et auditive limitée.
- 3 **Création de nourriture et d'eau.** Nourrit 3 humains (ou 1 cheval)/niveau.
- 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 créature/niveau, soigne et bénit.
- 7 **Image permanente (F).** Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
- 8 **Création véritable (PX).** Comme *création majeure*, mais permanent.
- 9 **Pavillon de grandeur.** Crée une grande tente et un festin.

Domaine du Destin

Dieux : Nérull, Obad-haï.

Pouvoir accordé. Le personnage obtient le pouvoir d'esquive instinctive, ce qui lui permet de conserver son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA lorsqu'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. (Il en est toujours privé s'il est immobilisé.) Si le prêtre possède déjà ce pouvoir par une autre classe, ses niveaux de prêtre se cumulent avec ceux de cette classe pour déterminer quand il obtient le pouvoir d'esquive instinctive supérieure (voir la page 26 du Manuel des Joueurs).

Sorts du domaine du Destin

- 1 **Coup au but.** Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.
- 2 **Augure (F, M).** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- 3 **Malédiction.** -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action.
- 4 **Rapport suprême.** Comme rapport, mais permet de lancer des sorts à travers le lien.
- 5 **Marque de la justice.** Définit une condition maudissant la cible.
- 6 **Quête.** Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Vision mystique (M, X).** Comme mythes et légendes, mais plus rapide.
- 8 **Esprit impénétrable.** Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
- 9 **Prémonition.** Sixième sens avertissant le PJ en cas de danger.

Domaine de la Destruction

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut infliger un châtement. Ce pouvoir surnaturel prend la forme d'une attaque de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et 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 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
- 2 **Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
- 3 **Contagion.** Infecte la cible.
- 4 **Blessure critique.** Inflige 4d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +20).
- 5 **Blessure légère de groupe.** Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- 6 **Mise à mal.** Inflige 10 points de dégâts/niveau.
- 7 **Désintégration.** Fait disparaître un objet ou une créature.
- 8 **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
- 9 **Implosion.** Tue 1 créature/round.

Domaine de la Domination

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

Pouvoir accordé : le personnage acquiert le don École renforcée (Enchantement).

Sorts du domaine de la Domination

- 1 Injonction.** Le sujet obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
- 2 Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- 3 Suggestion.** Oblige le sujet à accomplir un acte décidé par le prêtre.
- 4 Domination.** Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
- 5 Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 Suggestion de groupe.** Comme *suggestion*, mais affecte 1 créature/niveau.
- 8 Domination véritable.** Comme *domination*, mais jet de sauvegarde à -4.
- 9 Esclave monstrueux (PX).** Comme *domination véritable*, mais permanent et pouvant affecter n'importe quelle créature.

Domaine de la Duperie

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

Sorts du domaine de la Duperie

- 1 Déguisement.** Modifie l'aspect du PJ.
- 2 Invisibilité.** Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
- 3 Antidétection (M).** Protège contre la scrutation et les divinations.
- 4 Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
- 5 Leurre (M).** Illusion abusant la scrutation magique.
- 6 Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
- 7 Écran.** 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 rounds.

Domaine de l'Eau

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures du feu comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des 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. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

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.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
- 5 Tempête de grêle.** 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- 6 Cône de froid.** ad6 points de dégâts de froid/niveau.
- 7 Brume acide.** Brouillard infligeant des dégâts d'acide.
- 8 Flétrissure.** 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
- 9 Nuée d'élémentaires*.** Appelle plusieurs élémentaires de l'Eau.

* Lancé comme un sort d'eau uniquement.

Domaine de l'Endurance

Dieu : Phiéran.

Pouvoir accordé : le personnage peut accomplir un exploit d'endurance, 1 fois par jour. Ce pouvoir surnaturel lui confère un bonus d'altération en Constitution égal à la moitié de son niveau. On utilise ce pouvoir au prix d'une action libre et ses effets durent 1 minute.

Sorts du domaine de l'Endurance

- 1 Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
- 2 Endurance de l'ours.** Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- 3 Rafraîchissement.** Soigne tous les dégâts non-létaux d'une créature.
- 4 Sustentation (M).** Les bénéficiaires n'ont pas besoin de boire et de manger pendant 6 heures/niveau.
- 5 Peau de pierre (M).** Ignore 10 points de dégâts par attaque.
- 6 Endurance de l'ours de groupe.** Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 7 Globe d'invulnérabilité renforcée.** Comme *globe d'invulnérabilité partielle*, mais bloque aussi les sorts du 4e niveau.
- 8 Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
- 9 Corps de fer.** Le corps du PJ se transforme en fer vivant.

Domaine de la Faune

Pouvoirs accordés : le personnage peut lancer *communication avec les animaux* une fois par jour, en qualité de pouvoir magique. Connaissances (nature) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Faune

- 1 **Apaisement des animaux.** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
- 2 **Immobilisation d'animal.** Immobilise un animal pour 1 round/niveau.
- 3 **Domination d'animal.** L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.
- 4 **Convocation d'alliés naturels IV*.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 5 **Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs 1,5 km/niveau).
- 6 **Coquille antvie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
- 7 **Métamorphose animale.** 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.
- 8 **Convocation d'alliés naturels VIII*.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 9 **Changement de forme (F).** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).

* Ne peut convoquer que des animaux.

Domaine des Fées

Dieu : Valarian.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (comme les dryades, les nymphes et les esprits follets).

Sorts du domaine des Fées

- 1 **Lueur féérique.** Illumine le sujet (annule flou, camouflage, etc.).
- 2 **Charme-personne.** La cible devient l'ami du PJ.
- 3 **Inspiration.** Les alliés situés dans un rayon de 12 m gagnent un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque à distance.
- 4 **Beauté aveuglante.** Le prêtre est aussi beau qu'une nymphe et aveugle les humanoïdes qui le contemplant.
- 5 **Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.
- 6 **Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau; confère des bonus au combat.
- 7 **Chêne animé.** Transforme un chêne en sylvanien.
- 8 **Beauté surnaturelle.** Comme *beauté aveuglante*, mais les cibles meurent si elles ratent leur jet de sauvegarde.
- 9 **Convocation d'alliés naturels IX.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Domaine du Feu

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'eau comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des 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. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine du Feu

- 1 **Mains brûlantes.** 1d4 points de dégâts de feu/niveau (max. 5d4).
- 2 **Flammes.** 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
- 3 **Résistance aux énergies destructives*.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
- 4 **Mur de feu.** Inflige 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niveau, 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.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- 8 **Nuage incendiaire.** Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts de feu/rd.
- 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

Pouvoir accordé : 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. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

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 +2 (ou plus).
- 3 **Croissance végétale.** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
- 4 **Empire végétal.** Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
- 5 **Mur d'épines.** Épines blessant quiconque tente de passer.
- 6 **Éloignement du bois.** Repousse les objets en bois.
- 7 **Animation des plantes.** Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.
- 8 **Contrôle des plantes.** Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales..
- 9 **Grand tertre.** Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.

Domaine de la Folie

Dieux : Érythnul, Vecna, Tharizdun.

Pouvoir accordé : sa folie confère au prêtre une certaine forme d'intuition. Soustrayez 1 point de tous ses tests liés à la Sagesse et jets de Volonté. Cependant, 1 fois par jour, le personnage observe et agit avec la lucidité des fous. Ajoutez la moitié de son niveau à un test lié à la Sagesse ou à un jet de Volonté. L'utilisation de ce pouvoir doit être déclarée préalablement au jet de dé.

Sorts du domaine de la Folie

- 1 Confusion mineure.** La cible agit aléatoirement pendant 1 round.
- 2 Contact aliénant.** Hébète une créature pendant 1 round/niveau.
- 3 Rage.** Le sujet gagne +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, mais -2 à la CA.
- 4 Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
- 5 Rayons d'ensorcellement.** Un rayon/round ; hébète pendant 1d3 rounds.
- 6 Assassin imaginaire.** Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.
- 7 Aliénation mentale.** Le sujet souffre en permanence de confusion.
- 8 Hurlement aliénant.** Le sujet a -4 à la CA, ne peut employer de bouclier et réussit ses jets de Réflexes sur un 20 seulement.
- 9 Ennemi subconscient.** Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde.

Domaine de la Force

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 de prêtre). Ce pouvoir dure 1 round. On l'active au prix d'une action libre.

Sorts du domaine de la Force

- 1 Agrandissement.** Double la taille d'un humanoïde.
- 2 Force de taureau.** Confère +4 points de Force pendant 1 minute/niveau.
- 3 Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
- 4 Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
- 5 Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
- 6 Peau de pierre (M).** Ignore 10 points de dégâts par attaque.
- 7 Poigne agrippeuse.** Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
- 8 Poing serré.** Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
- 9 Main broyeuse.** Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

Domaine des Forces

Dieux : Tharizdun.

Pouvoir accordé : en manipulant les énergies cosmiques de l'inertie et de la force, le prêtre peut rejouer un jet de dégâts par jour (qu'il soit en rapport avec une arme, un sort ou un pouvoir) et conserver le meilleur résultat des deux. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine des Forces

- 1 Armure de mage.** Confère au sujet un bonus d'armure de +4.
- 2 Projectile magique.** 1d4+1 points de dégâts, +1 projectile tous les 2 niveaux au-delà du niveau 1 (5 max.).
- 3 Explosion de force.** Un rayon inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux de lanceur de sorts (5d6 max.).
- 4 Sphère d'isolement d'Otiluke (M).** Un globe de force emprisonne ou protège le sujet.
- 5 Mur de force (M).** Mur immunisé contre les dégâts.
- 6 Champ de force.** Nul ne peut s'approcher du prêtre.
- 7 Cage de force (M).** Cube de force emprisonnant ceux qui se trouvent à l'intérieur.
- 8 Sphère téléguidée d'Otiluke.** Comme sphère *d'isolement d'Otiluke*, mais le prêtre la déplace par télékinésie.
- 9 Main broyeuse de Bigby (M).** Main géante qui offre un abri, pousse ou attaque.

Domaine du Froid

Dieux : Bahamut, Telchor.

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures du Feu comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider ou contrôler les créatures du froid comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit de pouvoirs surnaturels.

Sorts du domaine du Froid

- 1 Contact glacial** Un contact/niveau inflige 1d6 points de dégâts ; affaiblissement temporaire de 1 point de Force possible.
- 2 Métal gelé.** Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- 3 Tempête de neige.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- 4 Tempête de grêle.** La grêle inflige 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- 5 Mur de glace.** Crée un mur ayant 15 pr, +1/niveau, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.
- 6 Cône de froid.** 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
- 7 Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
- 8 Rayon polaire.** Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
- 9 Avalanche vengeresse.** Une avalanche de neige écrase et ensevelit les ennemis du prêtre.

Domaine de la Gloire

Dieux : Héronéus, Pélor.

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

Sorts du domaine de la Gloire

- 1 **Destruction de mort-vivant.** Inflige 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
- 2 **Bénédictio d'arme.** Arme plus efficace contre les adversaires d'alignement mauvais.
- 3 **Lumière brûlante.** Un rayon inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux, et davantage contre les morts-vivants.
- 4 **Châtiment divin.** Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
- 5 **Épée sainte.** L'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le Mal.
- 6 **Éclair de gloire.** Un rayon d'énergie positive inflige des dégâts supplémentaires aux morts-vivants et aux Extérieurs maléfiques.
- 7 **Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
- 8 **Couronne de gloire (M).** Le prêtre gagne +4 en Cha et captive les sujets qui l'entendent.
- 9 **Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou convoquer une entité.

Domaine de la Guérison

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Guérison

- 1 **Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
- 2 **Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- 3 **Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
- 4 **Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
- 5 **Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- 6 **Guérison suprême.** Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
- 7 **Régénération.** Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
- 8 **Soins critiques de groupe.** Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- 9 **Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.

Domaine de la Guerre

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

Les armes de prédilection des dieux de la guerre sont les suivantes : Corellon Larethian, épée longue ; Érythnul, morgenstern ; Gruumsh, 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 +1/4 niveaux.
- 4 **Puissance divine.** Bonus à l'attaque, +6 en Force et +1 pv/niveau.
- 5 **Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
- 6 **Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
- 7 **Mot de pouvoir aveuglant.** Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
- 8 **Mot de pouvoir étourdissant.** Étourdit une créature de 150 pv ou moins.
- 9 **Mot de pouvoir mortel.** Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.

Domaine du Héraut

Dieu : Barachiel.

Pouvoirs accordés : Intimidation est une compétence de classe. Le personnage bénéficie d'un bonus de sainteté de +4 aux tests de Diplomatie et Intimidation.

Sorts du domaine du Héraut

- 1 **Compréhension des langages.** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- 2 **Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- 3 **Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.
- 4 **Communication à distance.** Transmet un court message n'importe où.
- 5 **Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 **Songe.** Envoie un message à un dormeur.
- 7 **Aspect divin.** Comme *aspect divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de céleste.
- 8 **Couronne de gloire (M).** L'aura du prêtre inspire crainte et respect.
- 9 **Aspect divin suprême.** Comme *aspect divin mineur*, mais le prêtre acquiert des ailes, de meilleures valeurs de caractéristiques et diverses résistances et immunités.

Domaine de l'Inquisition

Dieux : Héronéus, Pholtus.

Pouvoir accordé : le prêtre bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de dissipation.

Sorts du domaine de l'Inquisition

- 1 **Détection du Chaos.** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets chaotiques.
- 2 **Zone de vérité.** Les sujets situés à portée ne sauraient 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 vraiment.
- 6 **Quête.** Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Décret.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les sujets non loyaux.
- 8 **Bouclier de la Loi (F).** +4 à la CA, résistance de +4 et RM (25) contre les sorts du Chaos.
- 9 **Emprisonnement.** Emprisonne la cible au centre de la Terre.

Domaine de la Joie

Dieu : Chaav.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un bonus de sainteté de +4 aux tests de Diplomatie.

Sorts du domaine de la Joie

- 1 **Vision des cieux.** Une créature mauvaise est hébétée pendant 1 round.
- 2 **Exaltation.** Les alliés gagnent +2 en Force et en Dextérité, et +1,50 m de vitesse de déplacement
- 3 **Joie distillée (F).** Crée de l'ambrosie.
- 4 **Espoir.** Les sujets bénéficient de +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.
- 5 **Rire de Chaav.** Les créatures bonnes ont +2 aux jets d'attaque et aux sauvegardes contre la terreur, plus 1d8 pv temporaire, +1/niveau (max. +20). Les créatures maléfiques ont -2 aux jets d'attaque et aux sauvegardes contre la terreur.
- 6 **Héroïsme suprême.** Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence immunité contre la terreur; pv temporaires.
- 7 **Mante étoilée (M).** Un manteau d'étoiles détruit les armes non magiques au toucher et permet au porteur d'effectuer un jet de Réflexes (DD 15) pour réduire de moitié les dégâts des armes magiques.
- 8 **Attirance (M).** Objet ou lieu attire certaines créatures.
- 9 **Danse irrésistible d'Otto.** Force le sujet à danser.

Domaine de la Libération

Dieux : Trithéron.

Pouvoir accordé : si le prêtre est affecté par un effet de charme, de coercition ou de terreur et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut le rejouer 1 round plus tard contre le même DD. Le prêtre n'a droit qu'à cette chance supplémentaire pour réussir son jet de sauvegarde. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de la Libération

- 1 **Mauvais augure (F).** Le prêtre sait si des dangers l'attendent.
- 2 **Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24 heures.
- 3 **Rage.** Le sujet gagne +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, mais -2 à la CA.
- 4 **Liberté de mouvement.** Le sujet bouge normalement malgré les entraves.
- 5 **Annulation d'enchantement.** Libère les sujets des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- 6 **Dissipation suprême.** Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20 au test.
- 7 **Refuge.** Altère un objet pour ramener son possesseur jusqu'au prêtre.
- 8 **Esprit impénétrable.** Le sujet est immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
- 9 **Rupture d'entraves (M).** Libère les cibles des sorts qui entravent ou retiennent.

Domaine de la Loi

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

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 les élémentaires et Extérieurs.
- 2 **Apaisement des émotions.** Calme les créatures agitées.
- 3 **Cercle magique contre le Chaos.** Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
- 4 **Courroux de l'ordre.** Blesse et étourdit les créatures chaotiques.
- 5 **Rejet du Chaos.** +4 à la CA 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 (F).** +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 de la Loi uniquement.

Domaine de la Magie

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 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 magicien.

Sorts du domaine de la Magie

- 1 **Aura indétectable.** Masque l'aura d'un objet magique.
- 2 **Identification (M).** Révèle les propriétés 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/niveau.
- 6 **Zone d'antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.
- 7 **Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
- 8 **Protection contre les sorts (F, M).** Confère un bonus de résistance de +8.
- 9 **Disjonction.** Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

Domaine du Mal

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

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 (M).** 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 minute/niveau.
 - 4 **Ténèbres maudites.** Blesse les créatures bonnes et les rend fiévreuses.
 - 5 **Rejet du Bien.** +4 à la CA contre les attaques des créatures bonnes.
 - 6 **Création de mort-vivant (M).** Goule, blême, momie ou mohrg.
 - 7 **Blasphème.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
 - 8 **Aura maudite (F).** +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 du Mal uniquement.

Domaine de la Mort

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser un pouvoir surnaturel du nom de cresse 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 (pas de jet de sauvegarde). Sinon, elle n'est pas affectée.

Sorts du domaine de la Mort

- 1 **Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
- 2 **Mise à mort.** Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.
- 3 **Animation des morts (M).** Crée squelettes et zombis morts-vivants.
- 4 **Protection contre la mort.** Immunise contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
- 5 **Exécution.** Attaque de contact tuant la cible.
- 6 **Création de mort-vivant (M).** Goule, ombre, blême, momie ou mohrg.
- 7 **Destruction.** Tue la cible et détruit son corps.
- 8 **Création de mort-vivant dominant (M).** Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
- 9 **Plainte d'outre-tombe.** Tue 1 créature/niveau.

Domaine du Mysticisme

Dieux : Les dieux neutres, loyaux neutres et chaotiques neutres ne sauraient choisir ce domaine.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut entreprendre une action libre pour canaliser la puissance de son dieu et s'octroyer un bonus de chance aux jets de sauvegarde égal à son modificateur de Charisme (+1 minimum). Il s'agit d'un pouvoir surnaturel dont la durée est égale à 1 round par niveau de prêtre.

Sorts du domaine du Mysticisme

- 1 **Faveur divine.** Confère un bonus de +1/3 niveaux à l'attaque et aux dégâts.
 - 2 **Arme spirituelle.** Arme magique attaquant d'elle-même.
 - 3 **Visage divin mineur.** Le prêtre gagne +4 en Cha et une résistance (10) à certains types d'énergies destructives.
 - 4 **Arme de la divinité.** L'arme du prêtre acquiert un bonus d'altération et une propriété spéciale.
 - 5 **Force du colosse.** La taille du prêtre augmente et il gagne +4 en Force.
 - 6 **Visage divin.** Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de céleste ou de fiélon.
 - 7 **Blasphème/parole sacrée*.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les sujets non mauvais/bons.
 - 8 **Aura sacrée/aura maudite*.** +4 à la CA, résistance de +4 et RM (25) contre les sorts du Mal/Bien.
 - 9 **Visage divin suprême.** Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de demi-céleste ou de demi-fiélon.
- * 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 la Noblesse

Dieux : Héronéous, Pélor.

Pouvoir accordé. Une fois par jour et par une action simple, le personnage peut inspirer ses alliés à l'aide de ce pouvoir magique. Un allié ne peut être affecté que s'il entend le prêtre parler pendant un round entier. Pendant un nombre de rounds égal au bonus de Charisme du prêtre (minimum 1), les alliés affectés obtiennent un bonus de moral de +2 sur les jets d'attaque, de sauvegarde et de dégâts et les tests de caractéristique et de compétence.

Sorts du domaine de la Noblesse

- 1 **Faveur divine.** Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
- 2 **Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- 3 **Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
- 4 **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- 5 **Injonction suprême.** Comme injonction, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 **Quête.** Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.
- 8 **Exigence.** Comme communication à distance, plus suggestion.
- 9 **Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

Domaine de l'Océan

Dieux : Osprem, Procan.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un pouvoir surnaturel de respiration aquatique qui se déclenche automatiquement lorsqu'il se trouve sous l'eau. Cependant, il ne fonctionne pas plus de 1 minute par niveau chaque jour (durée éventuellement répartie en plusieurs fois).

Sorts du domaine de l'Océan

- 1 **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
- 2 **Rafale de pluie.** Obscurcit la vision, détourne les projectiles et éteint les feux.
- 3 **Déferlante.** Propulse une embarcation ou une créature nageant.
- 4 **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- 5 **Raz-de-marée.** Une vague d'eau inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux et effectue une attaque de bousculade.
- 6 **Miasme.** Un nuage de gaz entre dans la bouche de la cible et la fait suffoquer.
- 7 **Trombe d'eau.** Crée une colonne d'eau tourbillonnante.
- 8 **Tourbillon.** Crée un tourbillon meurtrier.
- 9 **Nuée d'élémentaires.** Appelle plusieurs élémentaires (lancé comme un sort d'eau uniquement.)

Domaine des Oracles

Dieux : Boccob, Célestian, Cyndor, Istus.

Pouvoir accordé: le personnage lance les sorts de Divination avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine des Oracles

- 1 **Identification (M).** Révèle les propriétés d'un objet magique.
- 2 **Augure (F, M).** Révèle si une action aura des conséquences favorables ou non.
- 3 **Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 4 **Scrutation (F).** Permet d'espionner le sujet à distance.
- 5 **Communion (PX).** Le dieu du prêtre répond par oui ou non à 1 question/niveau.
- 6 **Mythes et légendes (F, M).** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
- 7 **Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
- 8 **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- 9 **Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le prêtre en cas de danger.

Domaine de l'Organisation

Dieux : Boccob, Vecna, Wy-Djaz.

Pouvoir accordé. Le personnage obtient le don Extension de durée en tant que don supplémentaire.

Sorts du domaine de l'Organisation

- 1 **Perception de la mort.** Révèle l'état de santé des créatures à 9 m à la ronde.
- 2 **Augure (F, M).** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- 3 **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
- 4 **Rapport suprême.** Comme rapport, mais permet de lancer des sorts à travers le lien.
- 5 **Détection de la scrutation.** Détecte l'espionnage magique.
- 6 **Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau : soigne et confère des bonus au combat.
- 7 **Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
- 8 **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- 9 **Arrêt du temps.** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds.

Domaine des Pactes

Dieux : Bralm, Mougol.

Pouvoir accordé : le personnage ajoute Estimation, Intimidation et Psychologie à ses compétences de classe.

Sorts du domaine des Pactes

- 1 Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
- 2 Protection d'autrui (F).** Le prêtre subit demi-dégâts à la place du sujet.
- 3 Communication avec les morts.** Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.
- 4 Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 5 Pacte de vigueur (PX).** Le prêtre gagne automatiquement des bonus au combat quand ses points de vie sont réduits de moitié.
- 6 Pacte du zélate.** Le prêtre jouit de bonus au combat quand il attaque une créature dont l'alignement est opposé au sien.
- 7 Pacte de regain (PX).** Le sujet est automatiquement soigné si son état remplit certaines conditions.
- 8 Pacte mortel (M, PX).** Un dieu rappelle automatiquement le personnage à la vie.
- 9 Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou convoquer une entité.

Domaine de la Pensée

Dieux : Boccob, Olidammara, Wy-Djaz

Pouvoir accordé : le prêtre bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Diplomatie et Psychologie.

Sorts du domaine de la Pensée

- 1 Compréhension des langages.** Le prêtre comprend tous les langages écrits ou parlés.
- 2 Détection de pensées.** Permet d'écouter les pensées superficielles.
- 3 Lien télépathique mineur.** Comme *lien télépathique de Rary*, mais entre le prêtre et une autre créature.
- 4 Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- 5 Lien télépathique de Rary.** Permet aux alliés de communiquer mentalement
- 6 Exploration des pensées.** Lit les souvenirs du sujet ; une question/round.
- 7 Araignée mentale (M).** Espionne les pensées de huit créatures maximum.
- 8 Esprit impénétrable.** Le sujet est immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
- 9 Ennemi subconscient.** Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde.

Domaine de la Pestilence

Dieux : Nérull, Incabulos.

Pouvoir accordé : le personnage est immunisé contre les maladies, même s'il peut être porteur sain de maladies infectieuses.

Sorts du domaine de la Pestilence

- 1 Anathème.** Le sujet subit un malus de -2 à l'attaque, aux dégâts, aux sauvegardes et aux tests.
 - 2 Nuée grouillante.** Convoque une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées.
 - 3 Contagion.** Infecte la cible d'une maladie.
 - 4 Empoisonnement.** Contact infligeant un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Con. Idem 1 minute plus tard.
 - 5 Horde de rats.** Convoque une horde de rats porteurs d'une maladie.
 - 6 Malédiction de la lycanthropie (M).** Confère une forme de lycanthropie temporaire au sujet.
 - 7 Fléau (F).** Propage une maladie qui doit être guérie magiquement ; 1 sujet/niveau.
 - 8 Création de mort-vivant dominant*.** Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
 - 9 Nuée d'otyughs.** Crée 3d4 otyughs ou 1d3+1 otyughs de taille TG.
- * Ne peut être lancé que pour créer des momies.

Domaine du Plaisir

Dieu : Lastaï.

Pouvoir accordé : le personnage est immunisé contre les affaiblissements temporaires et les diminutions permanentes de Charisme.

Sorts du domaine du Plaisir

- 1 Regain d'assurance.** Annule la terreur ou confère +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 sujet, +1/4 niveaux).
- 2 Caresse de Lastaï (M).** Une sensation de Bien intense laisse un sujet maléfique recroquevillé sur lui-même, effrayé, nauséux ou secoué.
- 3 Apaisement du coeur.** Annule la terreur, le désespoir, la confusion, la folie et certains effets mentaux ; restaure un affaiblissement temporaire de 2d4 points de Sagesse.
- 4 Annulation de fatigue.** Annule les effets de la fatigue (équivalent de 8 heures de repos).
- 5 Splendeur de l'aigle de groupe.** Comme *splendeur de l'aigle* mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 Sang céleste (M).** Confère une résistance aux énergies destructives, +4 aux sauvegardes contre le poison et une réduction des dégâts (10/Mal).
- 7 Extasie empyréale.** Cibles immunisées contre la douleur et les effets mentaux ; dégâts réduits de moitié contre les attaques au corps à corps et à distance ; -4 aux tests de compétence.
- 8 Expression de contentement (M).** Calme les créatures hostiles dans un rayon de 3 m/niveau
- 9 Réjouissances sublimes.** Cibles immunisées contre la douleur et les effets mentaux; subissent demi-dégâts contre les attaques au corps à corps et à distance.

Domaine de la Protection

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser le pouvoir surnaturel de protection divine sur la créature de son choix. Ce pouvoir confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance égal au niveau du prêtre. On l'active au prix d'une action simple et dure 1 heure ou jusqu'à utilisation.

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 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
- 4 **Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
- 5 **Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
- 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 et la scrutation.
- 9 **Sphère prismatique.** Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.

Domaine de la Purification

Dieux : Rao, Wastri.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts d'Abjuration avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Purification

- 1 **Auréole de lumière.** Le prêtre s'entoure de lumière jusqu'à ce qu'il la relâche sous la forme d'une attaque infligeant 1d8 points de dégâts, +1/niveau.
- 2 **Vengeance divine.** Un châtement divin inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux de lanceur de sorts (5d6 max.).
- 3 **Déclamation.** Les alliés du prêtre gagnent un bonus à l'attaque et aux sauvegardes, et ses ennemis subissent des malus.
- 4 **Rudolement.** Une intimidation verbale inflige surdité ou dégâts aux ennemis pourvus d'un alignement différent.
- 5 **Brume de pureté.** Une brume purifiante débarrasse l'air de la fumée, de la poussière et des poisons.
- 6 **Feux purificateurs.** La cible prend feu et devient une arme dangereuse.
- 7 **Fureur vertueuse des fidèles.** Les alliés du prêtres gagnent des bonus, surtout s'ils vénèrent son dieu.
- 8 **Explosion de lumière.** Aveugle dans un rayon de 3 m et inflige 6d6 points de dégâts.
- 9 **Visage divin suprême.** Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de demi-céleste ou de demi-fiélon.

Domaine des Rêves

Dieux : Diirinka.

Pouvoir accordé : ayant longuement parcouru rêves et cauchemars, le prêtre est désormais immunisé contre la terreur.

Sorts du domaine des Rêves

- 1 **Sommeil.** Endort 4 DV de créatures.
- 2 **Augure (F, M).** Révèle si une action aura des conséquences favorables ou non.
- 3 **Sommeil profond.** Endort 10 DV de créatures.
- 4 **Assassin imaginaire.** Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.
- 5 **Cauchemar.** Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.
- 6 **Décorporation.** L'esprit du prêtre voit et entend à distance pendant 1 minute/niveau.
- 7 **Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
- 8 **Mot de pouvoir étourdissant.** Étourdit une créature de 150 pv ou moins.
- 9 **Ennemi subconscient.** Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde.

Domaine du Soleil

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut tenter un renvoi suprême. 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.

Sorts du domaine du Soleil

- 1 **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
 - 2 **Métal brûlant.** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
 - 3 **Lumière brûlante.** 1d8 points de dégâts/2 niveau ; 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 points de dégâts/niveau).
 - 6 **Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
 - 7 **Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
 - 8 **Explosion de lumière.** Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
 - 9 **Sphère prismatique.** Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.
- * Endurance au feu ou au froid uniquement.

Domaine de la Terre

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'air comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des 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. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de la Terre

- 1 **Pierre magique.** 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points 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.** Crée un mur qui peut être façonné.
- 6 **Peau de pierre (M).** Ignore 10 points de dégâts par attaque.
- 7 **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
- 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 de la Tyrannie

Dieux : Hextor, Vecna, Wy-Djaz.

Pouvoir accordé. Le DD des sauvegardes contre les sorts de coercition lancés par le personnage bénéficie d'un bonus de +1.

Sorts du domaine de la Tyrannie

- 1 **Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
- 2 **Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- 3 **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- 4 **Terreur.** Les sujets pris dans le cône fuient pendant 1 round/niveau.
- 5 **Injonction suprême.** Comme injonction, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 **Quête.** Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Poigne de Bigby.** Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
- 8 **Charme-monstre de groupe.** Comme Charme-monstre mais sur 9 m de rayon.
- 9 **Domination universelle.** Comme domination, mais sur n'importe qui.

Domaine du Voyage

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.** Augmente la vitesse de déplacement.
- 2 **Localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.
- 3 **Vol.** Le sujet vole à la vitesse de 18 m.
- 4 **Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ sur de courtes distances.
- 5 **Téléportation.** Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
- 6 **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- 7 **Téléportation suprême.** Comme *téléportation*, sans risque d'erreur.
- 8 **Porte de phase.** Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.
- 9 **Projection astrale (M).** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.