

## SORTS DE PRETRE

### Sorts du niveau 0 (oraisons)

- Assistance divine.** +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.
- Blessure superficielle.** Attaque de contact infligeant 1 point de dégâts à la cible.
- Création d'eau.** Crée 8 litres d'eau pure/niveau.
- Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- Détection du poison.** Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.
- Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- Purification de nourriture et d'eau.** Purifie 30 dm<sup>3</sup>/niv. de nourriture et d'eau.
- Réparation.** Répare sommairement un objet.
- Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- Soins superficiels.** Rend 1 pv à la cible.
- Stimulant.** Confère 1 pv temporaire à la cible.

### Sorts du 1<sup>er</sup> niveau

- Anathème.** Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.
- Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- 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.
- Bénédiction.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- Imprécation.** Les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- Bénédiction de l'eau (M).** Crée de l'eau bénite.
- Blessure légère.** Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
- Bouclier de la foi.** Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
- Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
- Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- Compréhension des langages.** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
- Convocation de monstres I.** Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
- Détection de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal.** Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
- Détection des morts-vivants.** Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.
- Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
- Faveur divine.** Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
- Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
- Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.

- Invisibilité pour les morts-vivants.** Les morts-vivants ne voient pas les sujets (1/niveau).
- Malédiction de l'eau (M).** Crée de l'eau maudite.
- Mauvais augure (F).** Le prêtre sait si des dangers l'attendent.
- Perception de la mort.** Révèle l'état de santé des créatures à 9 m à la ronde.
- Pierre magique.** 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.
- Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
- Rayon d'espoir.** Le sujet gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.
- Rayon lumineux.** Attaques de contact à distance qui infligent 1d6 points de dégâts.
- Regain d'assurance.** +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 sujet, +1/4 niveaux).
- Résurgence.** Le sujet a le droit de rejouer un jet de sauvegarde.
- Sanctuaire.** Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
- Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
- Vigueur mineure.** La cible recouvre 1 pv/round (15 rounds max.).
- Vision des cieux.** Une créature mauvaise est hébétée pendant 1 round.
- Yeux de l'avoral.** Le sujet obtient +8 aux tests de Détection.

### Sorts du 2<sup>e</sup> niveau

- Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
- Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24 heures.
- Annulation de dépendance.** Annule tout phénomène de dépendance à une drogue.
- Annulation de douleur.** Annule les effets de la douleur.
- Apaisement des émotions.** Calme des créatures.
- Arme alignée.** Une arme devient bonne, chaotique, loyale ou mauvaise.
- Arme spirituelle.** Arme magique attaquant d'elle-même.
- Augure (F, M).** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- Blessure modérée.** Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).
- Cacophonie.** 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.
- Caresse de Lastai (M).** Une sensation de Bien intense laisse un sujet maléfique recroquevillé sur lui-même, effrayé, nauséux ou secoué.
- Consécration (M).** Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone.
- Convocation de monstres II.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Délivrance de la paralysie.** Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de *lenteur*.

**Détection des pièges.** Le PJ repère les pièges comme un roublard.

**Discours captivant.** Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.

**Endurance de l'ours.** Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.

**Exaltation.** Les alliés gagnent +2 en Force et en Dextérité, et +1,50 m de vitesse de déplacement.

**Force de taureau.** Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.

**Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.

**Immobilisation de personne.** Immobilise une personne pendant 1 round/niveau.

**Malédiction de la malchance.** Le sujet subit un malus de -3 aux jets d'attaque, tests et jets de sauvegarde.

**Mise à mort.** Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau .

**Préservation des morts.** Préserve un cadavre.

**Profanation (M).** Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.

**Protection d'autrui (F).** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.

**Ragoût d'Estanna (F).** Invoque du ragoût qui restitue 1d6+1 pv par portion.

**Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

**Rapport.** Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.

**Réparation intégrale.** Répare totalement un objet.

**Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

**Restauration partielle.** Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

**Ronces (M).** Une arme en bois se couvre d'épines et inflige +1 point de dégâts/niveau de lanceur de sorts (+10 max.).

**Sagesse du hibou.** Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

**Silence.** Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.

**Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

**Splendeur de l'aigle.** Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.

**Ténèbres.** Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

**Vague de tristesse.** Un cône inflige un malus de -3 à l'attaque, aux tests et aux sauvegardes.

**Vengeance divine.** Un châtiment divin inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux de lanceur de sorts (5d6 max.).

**Zone de vérité.** Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

## Sorts du 3<sup>e</sup> niveau

**Affection.** Infecte un sujet maléfique à l'aide d'une affection.

**Animation des morts (M).** Crée squelettes et zombis morts-vivants.

**Anneau de lames (M).** Des lames entourent le prêtre, infligeant des dégâts aux autres créatures (1d6, +1/niveau).

**Annulation de nausée.** Soigne un personnage nauséux ou fiévreux.

**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.

**Barbelures.** Comme *ronces*, mais l'arme gagne un bonus de +2 et sa zone de critique possible est doublée.

**Blessure grave.** Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +15).

**Cécité/surdité.** Rend la cible aveugle ou sourde.

**Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal.** Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

**Chaîne de témoins.** Le prêtre charge un capteur magique d'infiltrer une zone.

**Communication avec les morts.** Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.

**Contagion.** Infecte la cible.

**Convocation de monstres III.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Création de nourriture et d'eau.** Nourrit 3 humains ou 1 cheval/niveau.

**Délivrance des malédictions.** Libère des malédictions.

**Dévastation.** Paralysée de douleur, la cible est sans défense.

**Dissimulation d'objet.** Dissimule un objet à la scrutation.

**Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.

**Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.

**Flamme éternelle (M).** Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.

**Flammes de la foi.** Confère à une arme la propriété spéciale de feu intense.

**Fusion dans la pierre.** Permet d'entrer dans la pierre.

**Glyphe de garde (M).** Inscription affectant ceux qui la touchent.

**Guérison de la cécité/surdité.** Soigne la cécité ou la surdité.

**Guérison des maladies.** Guérit tous les maux du sujet.

**Inspiration.** Les alliés situés dans un rayon de 12 m gagnent un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque à distance.

**Lien télépathique mineur.** Comme lien télépathique de Rary, mais entre le prêtre et une autre créature.

**Localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.

**Lumière du jour.** Vive lumière sur 18 m de rayon.

**Lumière brûlante.** 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.

**Main du berger.** Guide le sujet jusqu'au PJ.

**Malédiction.** -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests, ou 50 % de chances de perdre chaque action.

**Marche sur l'onde.** Permet de marcher sur l'eau.

**Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

**Négation de l'invisibilité.** Dissipe l'invisibilité sur 1,50 m/niveau.

**Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.

**Potion explosive (M).** Transforme une potion en grenade qui inflige des dégâts d'énergie destructive dans un rayon de 3 m de rayon.

**Précision bénie.** Bonus de +2 aux attaques à distance des alliés.

**Prière.** +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

**Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

**Rafraîchissement.** Soigne tous les dégâts non-létaux d'une créature.

**Résistance aux énergies destructives de groupe.** Les créatures visées ignorent les dégâts issus d'un type précis d'énergie destructive.

**Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.

**Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

**Ténèbres profondes.** Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.

**Toile de ronces.** Enchevêtre les créatures et inflige 2d6 points de dégâts.

**Vigueur.** Comme *vigueur mineure*, mais 2 pv/round (25 rounds max.).

**Vigueur mineure de groupe.** Comme *vigueur mineure*, mais affecte plusieurs cibles (25 rounds max.).

**Visage divin mineur.** Le prêtre gagne +4 en Cha et une résistance (10) à certains types d'énergies destructives.

**Vision bénie.** Le prêtre distingue les auras maléfiques.

## Sorts du 4<sup>e</sup> niveau

**Allié d'outreplan.** Échange de services avec une créature extraplanaire à 6 DV.

**Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.

**Annulation de fatigue.** Annule les effets de la fatigue (équivalent de 8 heures de repos).

**Arme de la divinité.** L'arme du prêtre acquiert un bonus d'altération et une propriété spéciale.

**Arme magique suprême.** Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).

**Blessure critique.** Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +20).

**Brillance céleste.** Un objet émet une lueur vive sur 36 mètres ; blesse les morts-vivants et les Extérieurs maléfiques.

**Brume sombre.** Un brouillard noir obscurcit la vision et hébète les créatures qui s'y trouvent.

**Communication à distance.** Envoie un message quelle que soit la distance.

**Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.

**Convocation de monstres IV.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Déclamation.** Les alliés du prêtre gagnent un bonus à l'attaque et aux sauvegardes, et ses ennemis subissent des malus.

**Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.

**Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.

**Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.

**Empoisonnement.** Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

**Épée de conscience.** Une créature maléfique confesse ses crimes et subit un affaiblissement temporaire de Sagesse.

**Étoiles d'Arvandor.** De minuscules points lumineux infligent 1d8 points de dégâts (non-létaux pour moitié), ou 1d8 points de dégâts létaux aux créatures maléfiques.

**Griffes bestiales (M).** Les mains du prêtre deviennent des armes tranchantes naturelles.

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

**Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.

**Maelström d'énergie destructive.** Une explosion d'énergie destructive centrée sur le prêtre blesse les créatures alentour.

**Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.

**Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.

**Perception du climat (M).** Prévoit le temps qu'il fera pendant la semaine à venir.

**Protection contre la mort.** Protège contre les sorts de mort.

**Puissance divine.** Bonus à l'attaque, +6 en For et +1 pv/niveau.

**Rapport suprême.** Comme rapport, mais permet de lancer des sorts via le lien.

**Renvoi.** Force une créature à repartir dans son plan d'origine.

**Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

**Restauration (M).** Rend niveau et points de caractéristique perdus.

**Résurgence de groupe.** Comme *résurgence*, mais affecte plusieurs cibles.

**Retour macabre.** Un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.

**Rudolement.** Une intimidation verbale inflige surdité ou dégâts aux ennemis pourvus d'un alignement différent.

**Sang du martyr.** Le prêtre subit autant de dégâts qu'il ne soigne la cible.

**Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

**Sustentation (M).** Les bénéficiaires n'ont pas besoin de boire et de manger pendant 6 heures/niveau.

**Test de résistance.** Bonus de +10 aux tests de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie d'une créature.

**Transfert de sorts.** Transfère des sorts du PJ au sujet.

**Vermine géante.** Transforme les insectes en vermine géante.

## Sorts du 5<sup>e</sup> niveau

**Agilité divine.** Le prêtre augmente les jets de Réflexes, la Dextérité et la rapidité du sujet.



**Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

**Arme destructrice.** Une arme de corps à corps détruit les morts-vivants.

**Blessure légère de groupe.** Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Changement de plan (F).** Permet de changer de plan (8 sujets max.).

**Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).

**Communion (X).** Le dieu du PJ répond par oui ou non à 1 question/niveau.

**Conversion de baguette.** Transforme une baguette magique en baguette de soins (dure 1 minute/niveau).

**Convocation de monstres V.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Couronne de flamme.** Une aura brûle les Extérieurs morts-vivants et fées maléfiques pour 2d6 points de dégâts/round.

**Énergie de guérison.** Cible immunisée contre un type d'énergie destructive et soignée à hauteur de 10 % des dégâts ignorés.

**Exécution.** Attaque de contact tuant la cible.

**Fléau d'insectes.** Nuée de criquets attaquant des créatures.

**Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.

**Gardien sacré.** Le prêtre connaît l'état du sujet et peut se téléporter ou user de scrutation sans erreur.

**Gemmes protectrices (M).** Crée des pierres précieuses qui renferment une énergie curative, tournent autour du sujet et libèrent leur magie sur commande.

**Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Marque de la justice.** Définit une condition maudissant la cible.

**Mur de pierre.** Crée un mur qui peut être façonné.

**Pacte de vigueur (PX).** Le prêtre gagne automatiquement des bonus au combat quand ses points de vie sont réduits de moitié.

**Paralysie télépathique.** Bloque toutes les communications télépathiques dans un rayon de 24 m.

**Pénitence (F, X).** Permet au sujet d'expié ses fautes.

**Rappel à la vie.** Ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour/niveau max.

**Rayonnement incandescent (M).** Une sphère de lumière aveugle les créatures et inflige 2d6 points de dégâts de feu dans une émanation de 15 m de rayon.

**Rejet de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal.** Bonus de +4 contre les attaques.

**Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.

**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.

**Sanctification (M).** Rend un site sacré.

**Sanctification maléfique (M).** Rend un site maudit.

**Scrutation (F).** Permet d'espionner le sujet à distance.

**Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Souffle de dragon.** Le prêtre choisit une espèce de dragon dont il reproduit le souffle.

**Subversion planaire (M).** Réduit la RD et la RM de la cible.

**Symbole de douleur (M).** La rune inflige de terribles douleurs.

**Symbole de sommeil (M).** La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.

**Toile dansante.** Des filaments d'énergie infligent 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau et enchevêtrent les créatures maléfiques pendant 1d6 rounds.

**Vigueur suprême.** Comme *vigueur mineure*, mais 4 pv/round (25 rounds max.).

**Vision lucide (M).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

## Sorts du 6<sup>e</sup> niveau

**Allié majeur d'outreplan.** Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 12 DV.

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

**Appel de fidèles serviteurs.** Convoque 1d4 archons lumineux, coures ou mustévals.

**Bannissement.** Bannit pour 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.

**Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.

**Blessure modérée de groupe.** Inflige 2d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Cercle de vigueur.** Comme *vigueur mineure de groupe*, mais 3 pv/round (40 rounds max.).

**Chute de comète.** Une comète s'abat sur les ennemis, ce qui les blesse et les envoie à terre.

**Contact d'adamantium.** L'arme acquiert les propriétés d'une arme en adamantium.

**Convocation de monstres VI.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Coquille antivie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).

**Couronne de lumière (M).** Une lueur sacrée éblouit ou aveugle les adversaires, repousse les créatures sensibles à la lumière et blesse les morts-vivants.

**Création de mort-vivant (M).** Goule, blême, momie ou mohrg.

**Dissipation suprême.** Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.

**Endurance de l'ours de groupe.** Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau ; confère des bonus au combat.

**Force de taureau de groupe.** Comme *force de taureau*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Glyphe de garde suprême.** Comme *glyphe de garde*, mais avec un sort du 6<sup>e</sup> niveau ou des dégâts de 10d8 max.

**Guérison suprême.** Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

**Halo vengeur.** La créature qui tue le sujet subit 1d6 points de dégâts/niveau.

**Immunité contre les énergies destructives.** Le sujet et son équipement sont immunisés contre les dégâts d'un type précis d'énergie destructive.

**Interdiction (M).** Bloque les déplacements planaires, blesse les créatures d'un alignement différent.

**Mise à mal.** Inflige 10 points de dégâts/niveau.

**Mot de rappel.** Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.

**Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

**Pacte du zélote.** Le prêtre jouit de bonus au combat quand il attaque une créature dont l'alignement est opposé au sien.

**Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.

**Refuge cadavérique.** Enferme un cadavre dans le symbole religieux du prêtre.

**Sagesse du hibou de groupe.** Comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Sang céleste (M).** Confère une résistance aux énergies destructives, +4 aux sauvegardes contre le poison et une réduction des dégâts (10/Mal).

**Soins modérés de groupe.** Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Splendeur de l'aigle de groupe.** Comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Symbole de terreur (M).** La rune frappe les créatures proches de panique.

**Symbole de persuasion (M).** La rune charme les créatures proches.

**Téléportation accélérée.** Le prêtre peut utiliser son pouvoir magique de téléportation ou téléportation suprême au prix de 1 action libre pendant 1 round/niveau.

**Vent divin.** Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

**Visage divin.** Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de céleste ou de fiélon.

## Sorts du 7<sup>e</sup> niveau

**Bastion du Bien.** Comme *globe partiel d'invulnérabilité et cercle magique* contre le Mal doublé.

**Blasphème.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.

**Blessure importante de groupe.** Inflige 3d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Bouclier des archons.** Un bouclier protecteur dissipe les attaques magiques à cible et confère un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets magiques de zone.

**Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.

**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.

**Contrôle du climat.** Modifie le climat local.

**Convocation de monstres VII.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Décret.** Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.

**Dépérissement.** Une attaque de contact inflige 1 point de dégâts de For et de Con temporaires/2 niveaux.

**Destruction (F).** Tue la cible et détruit son corps.

**Forme éthérée.** Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.

**Fureur vertueuse des fidèles.** Les alliés du prêtre gagnent des bonus, surtout s'ils vénèrent son dieu.

**Malédiction suprême.** Comme *malédiction*, mais malus plus importants.

**Pacte de regain (PX).** Le sujet est automatiquement soigné si son état remplit certaines conditions.

**Parole du Chaos.** Tue, cause la *confusion*, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.

**Parole sacrée.** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.

**Refuge (M).** Enchanter un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.

**Regard vertueux.** L'attaque de regard du prêtre tue les créatures de moins de 5 DV ; inspire la *terreur* aux autres.

**Régénération.** Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).

**Résistance à la magie de groupe.** Comme *résistance à la magie*, mais affecte plusieurs cibles.

**Restauration suprême (X).** Comme *restauration*, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.

**Résurrection (X).** Ramène un mort à la vie.

**Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.

**Soins importants de groupe.** Rend 3d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Symbole d'étourdissement (M).** La rune étourdit les créatures proches.

**Symbole de faiblesse (M).** La rune affaiblit les créatures proches.

**Tombe de lumière (M).** Piège et blesse les créatures extraplanaires maléfiques.

**Trompe céleste (F).** Une note de musique paralyse les adversaires du prêtre.

**Vague de limon (M).** Crée une étendue de limon vert de 4,50 m

## Sorts du 8<sup>e</sup> niveau

**Allié suprême d'outreplan (X).** Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 18 DV.

**Araignée mentale (M).** Espionne les pensées de huit créatures maximum.

**Aura maudite (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Bien.

**Aura sacrée (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Mal.

**Blessure critique de groupe.** Inflige 4d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Bouclier de la Loi (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures du Chaos.

**Convocation de monstres VIII.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Création de mort-vivant dominant.** Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.

**Créature axiomatique (M, PX).** Transforme la cible en créature axiomatique.

**Expression de contentement (M).** Calme les créatures hostiles dans un rayon de 3 m/niveau.

**Immunité contre les sorts suprême.** Comme *immunité contre les sorts*, mais jusqu'au 8<sup>e</sup> niveau.

**Jugement dernier.** Les créatures maléfiques périssent et sont renvoyées dans leur plan d'origine.

**Lames de lumière.** Une arme ou des projectiles diffusent de la lumière et ignorent l'armure.

**Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.

**Manteau du Chaos (F).** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts de la Loi.

**Pacte mortel (M, PX).** Un dieu rappelle automatiquement le personnage à la vie.

**Rage tempête.** Le prêtre vole et ses yeux lancent des éclairs.

**Soins critiques de groupe.** Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Symbole d'aliénation mentale (M).** La rune frappe les créatures proches de démente.

**Symbole de mort (M).** La rune tue les créatures proches.

**Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

**Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.

**Verrou dimensionnel.** Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.

**Zone d'antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.

## Sorts du 9<sup>e</sup> niveau

**Absorption d'énergie.** La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.

**Capture d'âme (F).** Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.

**Cessation des hostilités.** Toute attaque portée dans un rayon de 24 m du prêtre inflige à l'assaillant 1d6 points de dégâts létaux ou non-létaux/niveau de lanceur de sorts (max. 20d6).

**Convocation de monolithe élémentaire.** Appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le prêtre.

**Convocation de monstres IX.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.

**Implosion.** Tue 1 créature/round.

**Miracle (X).** Intercède auprès du dieu.

**Passage dans l'éther.** Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.

**Portail (X).** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

**Projection astrale (M).** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

**Réjouissances sublimes.** Cibles immunisées contre la douleur et les effets mentaux ; subissent demi-dégâts contre les attaques au corps à corps et à distance.

**Résurrection suprême.** Comme *résurrection*, sans avoir besoin du corps.

**Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

**Visage divin suprême.** Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de demi-céleste ou de demi-fiélon.