



LES CHRONIQUES DE MARCUS

Le codex divin de Greyhawk
Du Tombeau du Seigneur des Marches
Par Darksimon



Aide de jeu téléchargé sur « [Le tombeau du Seigneur des Marches](http://lens.anthony.free.fr/) »

<http://lens.anthony.free.fr/>

Darksimon©2004

Mise à jour: mars 2005

Table des matières

Le corps et l'âme	4
l'alignement.....	4
religion et dieux de greyhawk.....	4
Religion et dieux des monstres.....	10
dieux monstrueux	10
dieux des dragons	11
dieux des géants	12
dieux maléfiques.....	13
dieux des monstres maléfiques	13
seigneurs démons	14
archidiabls	15
patrons démoniaques	15
 Pouvoirs accordés	18
domaines	18
domaines de prestige	23
 Sorts de domaines de prêtre	23
Sorts de domaines de prestige	45

PETIT MOT DE JAFFAR

La bonne rencontre,



Vous trouverez dans ce livret la cosmologie divine utilisé par **Maître Darksimon** dans sa campagne personnelle. Le présent document n'est exploitable qu'à la condition que vous possédiez les manuels originaux dont sont tirés tous ses informations. En effet, Darksimon ne fournit aucune règle entre ces pages. Les ouvrages sources sont le manuel des joueurs, De Chair et d'Acier., Par l'encre et le sang., Les maîtres de la nature, D'Ombre et de Lumière., Manuel des plans., Dieux et demi-dieux, Les chapitres interdits, Les chapitres sacrés, Codex martial, Codex divin, Atlas de Greyhawk.

L'objectif de ce codex est de simplifier la démarche des Joueurs et des Maîtres en leur procurant un unique document à consulter lors de la création de personnage.

D&D©, Les Royaumes Oubliés©, Greyhawk©, et tous les noms s'y rapportant sont des marques déposées de TSR, Inc© et de Wizards of the Coast©. L'utilisation des informations, des articles et des aides de jeu présentés ici doit être uniquement destinée à une utilisation personnelle.

Une partie des informations sont sous copyright et ne peuvent être utilisées sans accord des auteurs. Aucune partie de ces pages ne peut être utilisées à des fins commerciales sans l'accord écrit des détenteurs du copyright. Les illustrations présentées sur ce document sont utilisées sans l'accord explicite de leur auteur respectif. Elles seront immédiatement retirées en cas de demande de l'auteur.

Pour plus d'informations sur

- Wizard Of the Coast et la gamme DD3 : <http://www.wizards.com/>
 - D20 Magazine : <http://www.hexagonal.net/d20/>
 - Asmodée Edition: <http://www.asmodee.com/>
-



LE CORPS ET L'ÂME

L'ALIGNEMENT

Alignement	Personnage Type / Force	Raisons de Choisir un Tel Alignement
Loyal Bon	"Le croisé"	Honneur et compassion.
Neutre Bon	"Le bienfaiteur" / "Vrais bons"	Faire le bien sans être enfermé dans le carcan de la Loi.
Chaotique Bon	"Le rebelle"	Liberté et bonté.
Loyal Neutre	"Le juge" / "Vrais loyaux"	Fiabilité et honorabilité, sans pour autant être fanatique.
Neutre	"L'indécis" / "Vrais neutres"	Agir naturellement, sans se laisser guider par ses préjugés ou ses impulsions.
Chaotique Neutre	"L'esprit libre" / "Vrais chaotiques"	Profiter de la vraie liberté, celle qui ne suit pas les restrictions imposées par la société, et sans être obligé de faire le bien à tout prix.
Loyal Mauvais	"Le dominateur" / "Diaboliques"	Appliquer le mal avec raison, intentionnellement, et souvent avec succès.
Neutre Mauvais	"Le malfaisant" / "Vrais mauvais"	Le Mal à l'état brut, sans honneur ni nuance.
Chaotique Mauvais	"Le destructeur" / "Démoniaques"	Destruction, non seulement de la beauté et de la vie, mais aussi de l'ordre sur lequel elles s'appuient.

RELIGIONS ET DIEUX DE GREYHAWK

Dieu (symbole), Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL (Prêtres)	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
Al'Akbar <i>Demi-Dieu de la Tutelle, de la Fidélité, de la Dignité et du Devoir</i> Le Haut-Prêtre, le grand prêtre, le restaurateur de la droiture	LB	—	—	Bien — Protection Guérison Loi — Missionnaire Mysticisme Convocation	Cimenterre à deux mains
Allitur <i>Dieu Mineur de la Moralité et de la Propriété, de l'éthique et de la bienséance</i>	LB (LN)	—	—	Bien — Connaissance Loi — Missionnaire Mysticisme Convocation	Lance
Atroa <i>Déesse Mineure du Printemps, du Vent d'Est et du Renouveau</i> La Triste Vierge, la vierge peinée	NB	—	—	Air — Bien — Soleil Flore — Missionnaire Mysticisme Convocation	Fronde
Beltar <i>Déesse Mineure de la Malice, des Cavernes et des Fosses</i>	CM (CN)	—	—	Chaos — Terre Guerre — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Griffes de Beltar (combat à mains nues ou gantelet clouté)
Bahamut (étoile surmontant une nébuleuse lactée) <i>Dieu Mineur des Dragons Bons et du Vent</i> Le Dragon de Platine, Le Roi des Dragons Bons, Le Maître du Vent du Nord Rang divin : 10 / Origine : Céleste	LB (NB)	Dragons bons Toute créature cherchant à se protéger des dragons mauvais	—	Air — Bien — froid Chance — dragon Missionnaire Protection Convocation Mysticisme	Griffe (ou morsure de dragon)
BÉORIE <i>Déesse Supérieure de Oerth, de la Nature et de la Pluie</i> Oerth Mère	N (NB)	—	Druides	Eau — Terre Faune — Flore Missionnaire Convocation	Gourdin Armes des druides
Béreï <i>Déesse Mineure du Domicile, de la Famille et de l'Agriculture</i> La Mère du foyer	NB	—	—	Bien — Protection Flore Missionnaire Mysticisme Convocation	Serpe
Bleredd <i>Dieu Mineur du Métal, des Mines et des Forgerons</i> La mule de fer	N	—	—	Feu — Force — Terre Missionnaire Convocation	Marteau de guerre
BOCCOB (œil posé sur un piédestal, dans un pentagone) <i>Dieu Supérieur de la Magie, des Mystères, des Prédications et de l'Équilibre</i> L'Indifférent, Le Seigneur de Toute Magie, L'Archimage des Dieux Rang divin : 17 / Origine : Les Terres ExtérieuresN	(CN, LN, NM, NB)	—	Ensorceleurs Illusionnistes (Philosophes)	Magie — Duperie — Missionnaire — oracles — organisation Connaissance Convocation Divination Esprit — Folie	Bâton
Bralm <i>Déesse Mineure des Insectes et de l'Assiduité</i> La Reine Ailée La déesse de la Ruche La dame du labeur	N (LN)	—	—	Faune — Loi — Force Missionnaire — pactes — communauté Convocation	Bâton

Dieu (symbole), Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL (Prêtres)	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
CÉLESTIEN <i>Dieu Intermédiaire des Etoiles, de l'Espace et des Vagabonds</i> Le vagabond de l'inconnu	N (NB)	—	—	Connaissance — oracles Missionnaire Protection — Voyage Convocation	Lance
CORELLON LARETHIAN (croissant de lune argenté) <i>Dieu Supérieur des Elfes, de la Magie, des Arts et des Artisanats, de la Musique et de la Guerre</i> Le Créateur des Elfes, Le Protecteur, Le Défenseur et Gardien de la Vie, Le souverain de Tous les Elfes Rang divin : 17 / Origine : Arborée	CB (CN, NB)	Elfes Demi-elfes	Bardes	Bien — Chaos — communauté Guerre — Protection Missionnaire Convocation Création Exorcisme Mysticisme	Epée longue, "Sahandrian"
Cyndor <i>Dieu Mineur du Temps, de l'Infinité et de la Continuité</i> Le gardien de l'infinité Celui qui ne connaît aucune limite	LN	—	—	Loi — Missionnaire Protection Voyage — oracles Convocation	Fronde
Dalt <i>Dieu Mineur des Portails, des Portes, des Enceintes, des Serrures et des Clés</i>	CB	—	—	Bien — Chaos Protection — Voyage Duperie — Missionnaire Mysticisme Convocation	Dague
Delleb <i>Dieu Mineur de la Raison, de l'Intellect et de l'Etude</i> L'érudit Le scribe	LB	—	—	Bien — Loi Connaissance Magie — Missionnaire Mysticisme Convocation	Dard
EHLONNA (licorne cabrée) <i>Déesse Intermédiaire des Forêts, des Bois, de la Flore et de la Faune, de la Fertilité et de l'Abondance</i> Ehlonna des Forêts, La Déesse des Bois Rang divin : 15 / Origine : Terres des Bêtes	NB (CB, LB)	Elfes Gnomes Demi-elfes Halfelins (Lutins)	Rôdeurs Druides (Chasseurs) (Fermiers) (Bûcherons)	Bien — Soleil célérité Faune — Flore Missionnaire Maître des bêtes Mysticisme Convocation	Epée longue (ou arc long, "Jenevière")
ERYTHNUL (masque de sanglier et de démon) <i>Dieu Intermédiaire de la Haine, de la Jalousie, de la Malice, de la Terreur, de la Laideur et des Carnages</i> La Horde Rang divin : 15 / Origine : Pandémonium	CM (CN, NM)	(Gnolls) (Gobelours) (Ogres) (Trolls)	Barbares Guerriers Roublards (Pillards) (Criminels)	Chaos — Duperie Guerre — Mal Missionnaire Mysticisme — Folie Pestilence Convocation	Morgenstern (à tête de pierre sans pointes), "Agonie" (ou masse lourde)
FHARLANGHN (disque arborant une courbe surmontée d'un croissant de lune) <i>Dieu Intermédiaire des Horizons, des Distances, des Voyages et des Routes</i> Celui Qui Campe à l'Horizon Rang divin : 14 / Origine : Plan Matériel	N (CN, LN, NM, NB)	—	Bardes (Voyageurs) (Marchands)	Chance — Célérité Climat — Protection Missionnaire — Voyage Convocation	Bâton, "Compagnon de Route"
Fortubo <i>Dieu Mineur de la Pierre, des Métaux, des Montagnes et de la Tutelle</i>	LB (LN)	—	—	Bien — Loi Protection — Terre Missionnaire Mysticisme Convocation	Marteau de guerre
GARL BRILLEDOR (pépite d'or) <i>Dieu Supérieur des Gnomes, de l'Humour, de l'Astuce, de l'Illusion, de la Taille de Gemmes et de la Création de Bijoux</i> Le Bouffon, Le Protecteur Bienveillant, Le Sublime Joyau, Le Brillant Rang divin : 18 / Origine : Bytopie	NB (CB, LB)	Gnomes	Illusionnistes (Joailliers) (Farceurs)	Bien — Protection Communauté Duperie — Création Missionnaire Mysticisme Convocation	Hache d'armes, "Arumdina"
Geshtai <i>Déesse Mineure des Lacs, des Fleuves, des Puits et des Ruisseaux</i> La fille de l'oasis	N	—	—	Eau — Flore — Climat — Voyage Missionnaire Convocation	Lance
GRUUMSH (orbite vide) <i>Dieu Supérieur des Orques, de la Guerre et du Territoire</i> Le Borgne, L'Œil Unique, Celui Qui Ne Dort Jamais Rang divin : 16 / Origine : Achéron	CM (CN, NM)	Orques Demi-orques	—	Chaos — Force Guerre — Mal domination — Missionnaire Mysticisme Convocation	Lance, "Pique Sanglante" (demi-pique, lance, pique)
HÉRONÉUS (poing renfermant un éclair) <i>Dieu Intermédiaire du Courage, de la Chevalerie, de la Justice, de l'Honneur, de la Guerre et de l'Audace</i> L'Invincible, Le Valeureux Chevalier, L'Archipaladin Rang divin : 15 / Origine : Céleste	LB (LN, NB)	—	Paladins Guerriers Moines (Juges) (Gardes)	Bien — Loi — Guerre Missionnaire — noblesse — courage Exorcisme Gloire Inquisition Convocation Mysticisme	Epée longue, "Justice" (ou hache d'armes)

Dieu (symbole), Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL (Prêtres)	Races [*]	Classes ^{**}	Domaines [†]	Arme de Prédilection
HEKTOR (poing renfermant six flèches rouges) <i>Dieu Intermédiaire de la Tyrannie, de la Guerre, de la Discorde, des Massacres, du Conflit et de la Forme Physique</i> Le Champion du Mal, Le Héraut des Enfers, Le Fléau de Guerre Rang divin : 15 / Origine : Achéron	LM	—	Guerriers Moines (Conquérants) (Tyrans)	Destruction Domination Tyrannie — Mal Guerre — Loi Missionnaire Mysticisme Pestilence Convocation	Fléau d'armes léger, "Bourreau" (ou fléau d'armes lourd)
INCABULOS <i>Dieu Supérieur de la Peste, des Maladies, de la Famine, des Cauchemars, de la Sécheresse et des Désastres</i> Le cavalier noir	NM	—	—	Destruction — Mal Missionnaire — Mort — Pestilence Mysticisme Convocation	Bâton
ISTUS <i>Déesse Supérieure du Destin, des Destinés, de la Divination, du Futur et de l'Honnêteté</i> Notre Dame du Destin Celle qui est incolore et multicolore	N	—	—	Chance — Chaos Connaissance Loi — Oracle Missionnaire Convocation	Toile d'Istus (aucune arme n'en est l'équivalente)
luz (crâne grimaçant) <i>Demi-Dieu de la Duperie, de la Douleur, de l'Oppression et du Mal</i> Le Maléfique, L'Ancien Rang divin : 3 / Origine : Plan Matériel	CM	—	(Habitants de l'Empire de luz et de ses environs) (Interrogeurs) (Espions)	Chaos Duperie — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Epée à deux mains
Jascar <i>Dieu Mineur des Collines et des Montagnes</i>	LB	—	—	Bien — Loi Protection — Terre Mysticisme Convocation	Marteau de guerre
Joramie <i>Déesse Mineure du Feu, des Volcans, du Courroux, de la Colère et des Querelles</i> La musaraigne	N	—	—	Destruction — Feu Guerre — Compétition Missionnaire Convocation	Bâton
KURTULMAK (crâne de gnome) <i>Dieu Intermédiaire des Kobolds, de la Conception de Pièges, de l'Extraction Minière et de la Guerre</i> Le Concasseur de Gnomes, Le Veilleur, L'Ecaille d'Acier, L'Ensorceleur Cornu, La Queue Qui Pique Rang divin : 15 / Origine : Baator	LM	Kobolds	—	Chance Duperie — Loi Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Lance, "Aiguillon" (demi-pique)
Kurell <i>Dieu Mineur de la Jalousie, de la Vengeance et du Vol</i> La main amère Le cœur méprisé Le valet vengeur	CN	—	—	Chance — Chaos Duperie Missionnaire Convocation	Epée courte
LENDOR <i>Dieu Intermédiaire du Temps, de l'Ennui, de la Patience et de l'Etude</i> Le Prince du Temps Le maître de l'ennui	LN	—	—	Connaissance Missionnaire Protection — Loi Convocation	Epée à deux mains Toutes les armes perforantes et/ou tranchantes
Lirr <i>Déesse Mineure de la Poésie, de la Prose, de la Littérature et de l'Art</i> La dame poète La gardienne des traditions	CB	—	—	Bien — Chaos Connaissance Voyage Magie — Missionnaire Mysticisme Convocation	Lance Rapière
Llerg <i>Dieu Mineur des Bêtes et de la Force</i> Grand-ours Le croc animal Le plus fort des serpents Le dieu de la force	CN	—	—	Chaos — Faune Compétition Missionnaire — Force Convocation	Epée longue Hache d'armes
ЛОЛН (araignée noire dotée de la tête d'une drow) <i>Déesse Intermédiaire des Drows, des Araignées, du Mal et des Ténèbres</i> La Reine des Drows, La Déesse des Araignées, La Reine du Puits de la Toile Démoniaque, La Reine Démonne des Araignées, La Tisseuse de Chaos, La Sombre Mère des Drows Rang divin : 15 / Origine : Abysses	CM	Drows (elfes noirs) Driders	—	Chaos Destruction Duperie — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Fouet
Lydia <i>Déesse Mineure de la Musique, de la Connaissance et de la Lumière du Jour</i>	NB	—	—	Bien — Soleil Connaissance Missionnaire Mysticisme Convocation	Voyage Trait de lumière (<i>idem</i> lance)
Mayaheine <i>Demi-Déesse de la Protection, de la Justice et de la Valeur</i> La vierge au bouclier	LB	—	—	Bien — Protection Guerre — Loi Missionnaire Mysticisme Convocation	Epée bâtarde Masse d'armes Arc long

Dieu (symbole), Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL (Prêtres)	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
Merikka <i>Demi-Déesse des Zones Rurales, de l'Agriculture et des Habitations</i> La dame calendaire	LB	—	—	Bien — Protection Flore — Loi Missionnaire Mysticisme Convocation	Serpe
MORADIN (marteau et enclume) <i>Dieu Supérieur des Nains, de la Création, de la Forge, de l'Ingénierie et de la Guerre</i> Le Forgeur d'Ames, Le Père des Nains, Le Tout-Puissant, Le Créateur Rang divin : 19 / Origine : Céleste	LB (LN, NB)	Nains	(Artisans en métaux)	Bien — Protection — Terre — Loi (Guerre) — Création Missionnaire Inquisition Mysticisme Convocation Exorcisme	Marteau de guerre, "Marteau d'Ame"
Mouqol <i>Dieu Mineur du Commerce, des Négociations, des Spéculations, de l'Estimation et de la Réciprocité</i> Le marchand	N	—	—	Connaissance Pactes Duperie — Voyage Missionnaire Convocation	Dague Arbalète légère
Myhriss <i>Déesse Mineure de l'Amour, du Romantisme et de la Beauté</i> Celle qui est trois fois embrassée La vierge claire obscure	NB	—	—	Bien — Protection Guérison Missionnaire Mysticisme Convocation	Arc court Fouet
NÉRULL (crâne et faux) <i>Dieu Supérieur de la Mort, des Ténèbres, du Meurtre et du Royaume des morts</i> Le Faucheur, L'Ennemi du Bien, Celui Qui Hait la Vie, Le Semeur de Ténèbres, Le Roi de la Longue Nuit, l'Eventreur Rang divin : 17 / Origine : Carcères	NM (CM, LM)	—	Nécromanciens Assassins Roublards (Meurtriers)	Destin — Mort Duperie — Mal Missionnaire Mysticisme Pestilence Convocation	Faux, "Coupevie" (ou bâton, dague ou faucille)
Norébo <i>Dieu Mineur de la Chance, des Jeux et des Périls</i> Le dieu des paris	CN	—	—	Chance — Chaos Duperie Missionnaire Convocation	Dague
OBAD-HAI (masque de feuilles et de glands de chêne) <i>Dieu Intermédiaire de la Nature, des Forêts, de la Liberté, de la Chasse et des Animaux</i> Le Chalumeau Rang divin : 15 / Origine : Terres Extérieures	N (CN, LN, NM, NB)	—	Barbares Rôdeurs Druides (Chasseurs)	Air — Terre — Eau Faune — Feu — Flore — Climat — Missionnaire — Destin Maître des bêtes Convocation Création Divination	Bâton, "Cognetempête" (ou armes des druides)
OLIDAMMARA (masque grimaçant) <i>Dieu Intermédiaire des Roublards, de la Musique, des Festivités, du Vin, de l'Humour et des Plaisanteries</i> Le Filou Rieur Rang divin : 15 / Origine : Ysgard	CN (CM, CB)	—	Roublards Bardes (Comédiens) (Vignerons)	Célérité — Chance Chaos — Duperie Missionnaire Convocation	Rapière, "Prestelame" (ou armes des roublards)
Osprem <i>Déesse Mineure des Voyages Maritimes, des Vaisseaux et des Marins</i>	LN	—	Marins	Eau — Loi — Océan Missionnaire Protection — Voyage Convocation	Trident (<i>idem</i> pique) Armes des marins
PÉLOR (visage solaire) <i>Dieu Supérieur du Soleil, de la Lumière, de la Force et de la Guérison</i> L'Étincelant, Le Père Soleil Rang divin : 17 / Origine : Elysée	NB (CB, LB)	Humains	Bardes Rôdeurs Druides (Guérisseurs) (Roturiers)	Bien — Communauté Guérison — Soleil Noblesse — Force Missionnaire Mysticisme — Gloire Convocation Création — Divination Exorcisme	Masse d'armes lourde, "Brillesceptre" (ou masse d'armes légère)
Phaulkon <i>Dieu Mineur de l'Air, du Vent, des Nuées, des Oiseaux et du Tir à l'Arc</i>	CB	—	—	Air — Bien — Chaos Faune — Guerre Missionnaire Mysticisme Convocation	Arc long Dague
PHOLTUS (lune pleine partiellement éclipsée par une lune plus petite) <i>Dieu Intermédiaire de la Lumière, de la Résolution, de la Loi, de l'Ordre, de l'Inflexibilité, du Soleil et des Lunes</i> Pholtus de la lumière aveuglante Rang divin : 15 / Origine : Célestie	LB (LB, LN, NB)	—	(Habitants de la Théocratie d'Arbonne) (Juges) (Juristes) (Astronomes)	Bien — Inquisition Connaissance Soleil — Loi Missionnaire Mysticisme Convocation	Bâton
Phyton <i>Dieu Mineur de la Nature, de la Beauté et des Zones Rurales</i> Le sculpteur sylvestre	CB	—	—	Bien — Chaos Soleil Eau — Flore Missionnaire Mysticisme Convocation	Cimeterre

Dieu (symbole), Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL (Prêtres)	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
PROCAN <i>Dieu Intermédiaire des Mers, de la Vie Aquatique, du Sel, des Cieux Océaniques et de la Navigation</i> Le seigneur des tempêtes Le marin des mers et des cieux	CN	—	Marins	Chaos — Océan Eau — Faune Missionnaire Voyage Convocation	Trident (<i>idem</i> pique)
Pyremius <i>Dieu Mineur du Feu, du Poison et du Meurtre</i> Le tueur flamboyant Le démon du venin L'assassin difforme	NM	—	—	Destruction Feu — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Epée longue Fouet
RALISHAZ <i>Dieu Intermédiaire du Hasard, de la Malchance, de l'Infortune et de la Folie</i> L'inattendu	CN (CM)	—	—	Chance — Chaos Destruction Missionnaire Convocation	Bâton Armes en bois
RAO (masque blanc) <i>Dieu Supérieur de la Paix, de la Raison et de la Sérénité</i> Le médiateur, Le dieu calme Rang divin : 17 / Origine : Célestie	LB (LB, LN, NB)	—	Paladins Moines (Négociateurs)	Bien —Loi Missionnaire Purification communauté Connaissance Convocation Mysticisme	Masse d'armes légère
Raxivort <i>Dieu Mineur des Xvarts, des Rats, des Rats-Garous et des Chauves-Souris</i> Le seigneur des xvarts Le maître des rats Le voltigeur nocturne	CM	Xvarts	Rats-garous	Chaos — Mal Duperie — Faune Missionnaire Mysticisme Convocation	Cimenterre à deux mains Dague
Rudd <i>Demi-Déesse du Hasard, de la Chance et du Talent</i> Le charme La duelliste	CN (CB)	—	—	Bien — Chance Chaos Convocation Missionnaire	Rapière Arc court
SAINT CUTHBERT (étoile incrustée de rubis) <i>Dieu Intermédiaire du Châtiment, du Bon Sens, de la Sagesse, du Zèle, de l'Honnêteté, de la Vérité et de la Discipline</i> Saint Cuthbert de la Masse Rang divin : 15 / Origine : Arcadie	LN (LB)	—	Guerriers Moines (Juges) (Gardes)	(Bien) — Force — Domination — Protection Destruction Communauté Loi — Missionnaire Inquisition Convocation	Masse d'armes lourde (ou masse d'armes légère) (ou armes contondantes ou gourdin)
SEHANINE ARC-EN-LUNE <i>Déesse Intermédiaire du Mysticisme, des Rêves, des Longs Voyages, de la Mort, de la Pleine Lune et de la Transcendance</i> La dame des rêves	CB (NB)	—	—	Bien — Chaos Connaissance Voyage — Duperie Missionnaire Mysticisme Convocation	Bâton
Sotillion <i>Déesse Mineure de l'Été, du Vent du Sud, de l'Aisance et du Confort</i> La reine estivale	CB (CN)	—	—	Air — Bien — Chaos Flore — Guérison Missionnaire Mysticisme Convocation	Filet
Syrul <i>Dieu Mineur des Mensonges, de la Duperie, de la Trahison et des Fausses Promesses</i> La langue fourchue La sorcière nocturne Le briseur de serments	NM	—	—	Connaissance Duperie — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Dague
Telchur <i>Dieu Mineur de l'Hiver, du Froid et du Vent du Nord</i> Le frère de la glace	CN	—	—	Air — Chaos Force — Missionnaire Convocation	Lance Arc court
THARIZDUN (spirale obscure) <i>Dieu Intermédiaire des Ténèbres Éternelles, de la Décomposition, de l'Entropie, de la Connaissance Maligne et de la Folie</i> <i>Dieu Intermédiaire du Chaos, du Mal et de la Folie</i> Le Dieu Sombre, Celui qui campe dans les ténèbres éternelles L'Œil Élémentaire Séculaire Rang divin : 11 / Origine : Dieu incarcéré dans un demi-plan	NM (CM, CN, NM)	—	(Sectateurs déments)	Air — Chaos — Feu Folie — Eau — Terre Force Cosmique Forces Connaissance Destruction — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Dague incurvée Spirale de perdition (aucune arme n'en est l'équivalente)
Tiamat (dragon à cinq têtes) <i>Déesse Mineure des Dragons Maléfiques et de la Conquête</i> Le Dragon Chromatique, La Reine des Dragons Maléfiques Rang divin : 10 / Origine : Baator	LM (NM, NM)	Dragons maléfiques	(Conquérants)	Destruction — Duperie Loi — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Griffe (ou morsure de dragon)
TRITHÉREON <i>Dieu Intermédiaire de l'Individualité, de la Liberté, du Châtiment et de l'Autodéfense</i> L'invocateur	CB	—	—	Bien — Chaos Libération — Force Protection Missionnaire Mysticisme Convocation	Lance Epée longue Massue

Dieu (symbole), Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL (Prêtres)	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
ULAA <i>Déesse Intermédiaire des Collines, des Montagnes et des Pierres Précieuses</i> La femme de pierre	LB	Gnomes Humains Nains	—	Bien — Terre Loi — Missionnaire Mysticisme Convocation	Marteau de guerre
Vatun <i>Dieu Mineur des Barbares du Nord, du Froid, de l'Hiver et des Bêtes Arctiques</i> Le dieu nordique	CN	—	Barbares	Air — Chaos Faune — Force Missionnaire Convocation	Hache d'armes
Vecna (main gauche brandissant un œil) ^{19 2} <i>Dieu Mineur des Secrets (Destructeurs et Malfaisants) et de l'Intrigue</i> Le Seigneur Mutilé, l'Indicible, Le Maître de Tous les Secrets Inhumés, L'Archiliche, Le Maître du Trône Araignée Rang divin : 10 / Origine : Plan Matériel	NM (CM, LM)	—	Magiciens Enorceleurs (Complotteurs)	Connaissance Tyrannie – Magie Mal — Missionnaire Organisation Mysticisme Convocation Création — Esprit Divination — Folie	Dague, “Réflexion” (ou bâton)
Velnius <i>Dieu Mineur du Ciel et du Climat</i> Le voile de pluie Le père des vents	N	—	—	Air — Eau Missionnaire Voyage Convocation	Lance
Wastri <i>Demi-Dieu des Amphibiens, de la Bigoterie et de l'Aveuglement Moral</i> Le prophète bondissant Le marteau des faux humains	LN (LM)	(Bullywug) Humains	—	Faune — Guerre Loi — Missionnaire Convocation	Coutille Guisarme
Wy-Djaz (crâne rougeoyant couronné de flammes) <i>Déesse Intermédiaire de la Mort, de la Magie, de la Vanité et de la Loi</i> La Déesse Sorcière, La Sorcière de Rubis, La Dame Sévère, La Gardienne des Morts Rang divin : 15 / Origine : Achéron	LN (LM, LB)	—	Nécromanciens Magiciens	Domination — Loi Magie — Tyrannie Missionnaire Mort — organisation Pestilence — Esprit Convocation	Dague, “Discretion” (ou armes des magiciens)
Wenta <i>Déesse Mineure de l'Automne, du Vent d'Ouest, des Moissons et de la Brasserie</i> La femme de la bière La fille des moissons	CB	—	—	Air — Bien — Chaos Flore — Missionnaire Mysticisme Convocation	Gourdin
Xan Yae <i>Déesse Mineure de l'Aube, des Ombres, de la Furtivité et du Pouvoir Mental</i> La dame de la perfection	N	—	Moines	Connaissance — Célérité Duperie — Guerre Missionnaire Convocation	Cimenterie à deux mains Armes des moines
Xerbo <i>Dieu Mineur de la Mer, de la Navigation, de l'Argent et du Commerce</i> Le dragon de mer Ye'Cind	N	Créatures aquatiques Humains	Marins	Connaissance Eau — Faune Missionnaire Convocation	Trident (<i>idem</i> Pique) Armes des marins Armes des créatures aquatiques
Demi-Dieu de la Musique et des Chants Magiques Le barde	CB	—	—	Bien — Chaos Connaissance Magie — Missionnaire Mysticisme Convocation	Epée longue
YONDALLA (écu arborant la corne d'abondance) <i>Déesse Supérieure des Halfelins, de la Protection et de la Fertilité</i> La Généreuse Protectrice, La Matriarche Nourricière, La Sainte Rang divin : 18 / Origine : Céleste	LB (NB, LN)	Halfelins	(Explorateurs) (Pionniers)	Bien — Communauté Protection Création— Courage Loi — Missionnaire Mysticisme Convocation	Epée courte, “Cornelame”
Zagyg <i>Demi-Dieu de l'Humour, de l'Excentricité, de l'Occultisme et de l'Imprévisibilité</i> L'archimage dément	CN (CB)	—	—	Chaos — Magie Connaissance Missionnaire Convocation	Gourdin
Zilchus <i>Dieu Intermédiaire du Pouvoir, du Prestige, de l'Argent, du Commerce et de l'Influence</i> Le grand maître des guildes Le compteur de monnaie	LN	—	—	Connaissance Duperie — Loi Missionnaire Convocation	Dague
Zinzerena (l'épée voilée) <i>Déesse Héroïque des Elfes Noirs, de la Tromperie, de l'Humiliation, de l'Embuscade et de l'Assassinat</i> La princesse des parias Rang divin : 0 / Origine : Plan Matériel	CN (CM, CN, CB, N)	Drows (elfes noirs)	(Parias, débauchés, assassins et mécontents)	Chance — Chaos Duperie Missionnaire Mysticisme Convocation	Epée courte
Zodal <i>Dieu Mineur de la Miséricorde, de l'Espoir et de la Bienfaisance</i> Le fils gris La main douce	NB	—	—	Bien — Protection Guérison Missionnaire Mysticisme Convocation	Main de Zodal (combat à mains nues, inflige des dégâts temporaires)

Dieu (symbole), Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL (Prêtres)	Races [*]	Classes ^{**}	Domaines [†]	Arme de Prédilection
Zuoken <i>Demi-Dieu de la Maîtrise Physique et Mentale</i> Le Maître de <i>Da'Shon</i> et <i>Edel</i> Le Serviteur de la Dame	N	—	Moines	Connaissance Célérité Force — Guerre Missionnaire Convocation	Poing de Zuoken (combat à mains nues) Armes des moines

RELIGIONS ET DIEUX DES MONSTRES

DIEUX MONSTRUEUX

Dieu (symbole), Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL (Prêtres)	Races [*]	Domaines [†]	Arme de Prédilection
Blibdoolpoolp <i>Déesse des Kuo-Toa et de la Haine envers les Créatures Terrestres</i> Mère de la Mer Le Fouet des Fouets	CM	Kuo-Toa	Destruction — Eau Missionnaire — Mal Mysticisme Convocation	Longue pince
Callarduran Maindouce <i>Dieu des Svirfnebelins, de la Protection, de la Terre et des Mines</i> Frère des Profondeurs Maître de la Pierre Seigneur de la Terre Profonde Le Gnome des Profondeurs	N	Svirfnebelins	Bien — Protection Guérison — Terre Missionnaire Convocation	Hache d'armes
Diirinka <i>Dieu des Derros, de la Magie, de la Connaissance et de la Cruauté, Patron des Erudits Derros</i> Le Grand Erudit Le Maître Cruel La Liche Profonde	CM	Derros	Chaos — Destruction Duperie — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Dague (généralement empoisonnée)
Eadro <i>Dieu des Océans Profonds, des Locathahs et des Hommes-Poissons</i> L'Eau de la Vie Le Baigneur des Branchies	N	Hommes-Poissons Locathahs	Eau — Protection Faune — Missionnaire Convocation	Lance
Grande Mère <i>Déesse des Tyrannœils, de la Magie, de la Fertilité et de la Tyrannie</i>	CM	Tyrannœils	Chaos — Mort Force — Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Morsure
Hruggek <i>Dieu des Gobelours, de la Violence, du Combat et des Embuscades</i> Le Décapiteur Le Maître des Embuscades	CM	Gobelours	Duperie — Guerre — Chaos Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Morgenstern
Kaelthiere <i>Déesse des Créatures Mauvaises du Feu et de l'Aspect Destructeur du Feu</i> La Flamme des Ténèbres Le Feu Dévorant La Dévoreuse	NM	Créatures mauvaises du feu (salamandres, éfrits, azers) Humanoïdes pyromanes	Destruction — Feu Guerre — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Lance
Keptolo (champignon stylisé) <i>Demi-Dieu des Elfes Noirs, de la Flatterie, de l'Ivresse, des Rumeurs et de l'Opportunisme</i> Le fougueux consort Rang divin : ? / Origine : Puits de la Toile Démoniaque (Abysses)	CM (CM, CN, NM)	Drows (elfes noirs) de sexe mâle	Chaos — Voyage Connaissance Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Epée longue
Kiaransali (main drow féminine portant des anneaux en argent) <i>Demi-Déesse des Elfes Noirs, de l'Esclavage, de la Vengeance et des Morts-Vivants</i> La douairière impitoyable Rang divin : ? / Origine : Puits de la Toile Démoniaque (Abysses)	CM (CM, CN, NM)	Drows (elfes noirs) (Nécromanciens) Morts-vivants	Chaos — Mal — Mort Missionnaire Mysticisme Convocation	Dague
Laduguer <i>Dieu des Duergars, des Artisanats, de la Création d'Objets Magiques, de la Protection et de la Magie</i> L'Exilé Le Protecteur Gris Le Maître Artisan L'Esclavagiste Le Tyran Le Cruel	LM	Duergars	Guerre — Loi — Mal Missionnaire — Terre Mysticisme Convocation	Marteau de guerre

Dieu (symbole), Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL (Prêtres)	Races *	Domaines †	Arme de Prédilection
Laogzed <i>Dieu des Troglodytes, de la Faim, de la Gloutonnerie et de la Destruction Gratuite</i> Le Dévoreur Le Mangeur d'Ames	CM	Troglodytes	Chaos — Mort — Destruction Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Javeline
Maglubiyet <i>Dieu des Gobelins, des Hobgobelins, de la Guerre et du Commandement</i> Le Chef Suprême Le Seigneur des Batailles Regard Ardent Le Puissant	NM	Gobelins Hobgobelins	Chaos — Duperie Destruction — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Hache d'armes
Merrshaulk <i>Dieu des Yuan-Tis, des Reptiles, des Pièges, du Poison et du Meurtre</i> Maître des Gouffres Seigneur Serpent Le Serpent Dormant Faiseur de Venins	CM	Yuan-tis	Chaos — Flore — Mal Destruction Missionnaire Mysticisme Convocation	Épée longue
Panzurriel <i>Dieu des Créatures Mauvaises des Mers, du Meurtre, de la Confusion et de la Subversion</i> L'Ancien des Profondeurs Le Banni Tentacules Infinies	NM	Créatures mauvaises de la mer (merrhows, sahuagins, scrags et krakens)	Destruction — Eau Guerre — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Bâton
Sashelas le Profond <i>Dieu sous-marin des Océans, des Elfes Aquatiques, de la Connaissance, de la Beauté et de la Magie de l'Eau</i> Seigneur des Profondeurs Le Prince Dauphin Celui-Qui-Sait L'Ami des Marins Le Créateur	CB	Elfes aquatiques	Bien — Chaos — Eau Protection Missionnaire Mysticisme Convocation	Trident
Sekolah <i>Dieu des Sahuagins, du Pillage, de la Chasse et de la Tyrannie</i> Le Grand Requin Le Chasseur Joyeux La Voix des Profondeurs	LM	Sahuagins	Force — Guerre Loi — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Trident
Semuanya <i>Dieu de la Survie et de l'Expansion des Hommes-Lézards</i> Le Survivant L'Éleveur Le Gardien	N	Hommes-lézards	Eau — Faune — Flore Missionnaire Convocation	Massue
Shekinester <i>Déesse Tripartite des Nagas : Déesse de la Sagesse, Déesse de la Destruction Active ou Déesse Protectrice de la Vie et Gardienne de l'Esprit des Morts</i> Celle-Qui-Permet (N) La Tisserande (CM) La Sauveuse (LB)	N CM LB	Nagas	Connaissance — Magie Protection Destruction Missionnaire Mysticisme Convocation	Morsure
Sixin <i>Dieu des Xills, de la Guerre, de l'Intrigue et de la Tromperie</i> Le Supérieur Le Destructeur Le Sauvage	LM	Xills	Voyage Force — Loi — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Épée courte
Skerrit <i>Dieu des Centaures, des Forêts et de l'Équilibre Naturel</i> Le Forestier	NB	Centaures	Faune — Flore — Guérison Missionnaire — Soleil Mysticisme Convocation	Lance

DIEUX DES DRAGONS

Dieu, Influences et Autres Noms ^a	AL	Races *	Domaines †	Arme de Prédilection
Aairisis la Destructrice <i>Déesse Draconique des Dragons Blancs, des Dragons Noirs, des Dragons Rouges et de leurs Serviteurs</i>	CM	Dragons blancs Dragons noirs Dragons rouges	Chaos — Missionnaire Duperie — Magie — Mal Mysticisme — Convocation	Morsure de dragon
Aasterinian <i>Déesse des Dragons Chaotiques</i> Messagère d'Io	CN	Dragons chaotiques	Chaos — Duperie Missionnaire Convocation	Morsure de dragon
Artios le Dominant <i>Dieu Draconique des Dragons Bleus, des Dragons Verts et de leurs Serviteurs</i>	LM	Dragons bleus Dragons verts	Convocation Guerre — Loi — Magie — Mal Missionnaire Mysticisme	Morsure de dragon

Dieu, Influences et Autres Noms ^a	AL	Races *	Domaines †	Arme de Prédilection
Arym-Ahya <i>Déesse Draconique</i> La Reine du Ciel L'Oracle Etoilée La Mère des Dragons	LB	Dragons	Air — Bien — Protection Soleil— Guérison Loi — Missionnaire Mysticisme — Convocation	Morsure de dragon
Chronepsis <i>Dieu Draconique du Destin, de la Mort et du Jugement</i>	N	Dragons	Connaissance Missionnaire — Mort Convocation	Morsure de dragon
Falazure <i>Dieu Draconique de l'Absorption d'Energie, de la Non-Vie, de la Décomposition et de l'Epuisement</i> Le Dragon de la Nuit	NM	Dragons	Mort — Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Morsure de dragon
Glaciarum Magnus <i>Demi-Dieu Draconique (Dragon Blanc)</i>	CM	Dragons blancs	Chaos — Connaissance Missionnaire — Glace— Mal Convocation — Mysticisme	Morsure de dragon
Io <i>Dieu des Dragons</i> Le Dragon aux Neuf Aspects Le Dragon d'Accord La Grande Roue Eternelle L'Avaleur d'Ombres Le Seigneur des Dieux Le Créateur des Dragons	N	Dragons	Connaissance — Voyage Magie — Protection Missionnaire Convocation	Morsure de dragon
Linial l'Adamantin <i>Déesse Draconique des Dragons d'Argent, des Dragons de Bronze, des Dragons d'Or et de leurs Serviteurs</i>	LB	Dragons d'argent Dragons de bronze Dragons d'or	Bien — Protection Loi — Magie — Missionnaire Mysticisme — Convocation	Morsure de dragon
Nhym-Nadaal <i>Dieu Draconique</i> Le Roi de la Mer Le Léviathan	N	Dragons	Chaos — Voyage Eau — Faune — Force — Magie Missionnaire Mysticisme — Convocation	Morsure de dragon
Ragoth-Rhyx <i>Dieu Draconique</i> Le Béhémoth Le Prophète Dément Le Père des Dragons	CM	Dragons	Destruction — Mort Duperie — Feu — Guerre Mal — Missionnaire Mysticisme — Convocation	Morsure de dragon
Sennin le Sauvage <i>Dieu Draconique des Dragons d'Airain, des Dragons de Cuivre et de leurs Serviteurs</i>	CB	Dragons d'airain Dragons de cuivre	Bien — Chance — Chaos Missionnaire — Magie Mysticisme — Convocation	Morsure de dragon

DIEUX DES GÉANTS

Dieu, Influences et Autres Noms ^a	AL	Races *	Domaines †	Arme de Prédilection
Annam <i>Dieu Géant du Savoir, de la Philosophie, de la Méditation Profonde et de la Fertilité</i> Le Premier Le Géniteur de Mondes Le Grand Créateur	N	Géants	Connaissance Soleil Flore Magie Missionnaire Convocation	Combat à mains nues
Grolantor <i>Dieu des Géants des Collines, de la Chasse et du Combat</i>	CM	Géants des collines Ettins Ogres	Chaos — Terre Mal — Missionnaire — Mort Mysticisme —Convocation	Gourdin
Hiatea <i>Déesse des Géantes, de la Nature, de l'Agriculture, de la Chasse et de la Naissance</i>	NB	Géantes	Bien — Soleil Faune — Flore — Missionnaire Mysticisme —Convocation	Lance
Iallanis <i>Déesse Géante de l'Amour, du Pardon, de la Pitié, de la Beauté et de l'Harmonie entre les Géants</i>	NB	Géants bons (nuées, tempêtes, pierres)	Bien — Soleil Force — Guérison Missionnaire Mysticisme —Convocation	Combat à mains nues
Memnor <i>Dieu Géant de la Fierté, des Prouesses Mentales, du Contrôle et des Géants des Nuées Mauvais</i>	NM	Géants des nuées mauvais	Connaissance — Mort Duperie — Mal Missionnaire Convocation —Mysticisme	Morgenstern
Skoraëus Os-de-Pierre <i>Dieu des Géants des Pierres</i> Le Roi du Roc	N	Géants des pierres	Connaissance Guérison — Missionnaire Protection — Terre Convocation	Marteau de guerre
Stronmaus <i>Dieu Géant du Soleil, du Ciel, du Temps (Climat) et de la Joie</i> Le Seigneur des Orages Le Dieu Souriant La Tête de Tonnerre	NB	Géants des tempêtes Géants des nuées	Protection — Bien — Chaos Guerre — Missionnaire Mysticisme Convocation	Marteau de guerre
Surtur (Surtr) <i>Dieu des Géants du Feu</i> Le Seigneur des Géants du Feu	LM	Géants du feu	Duperie — Missionnaire Feu — Guerre — Mal Mysticisme — Convocation	Epée à deux mains

Dieu, Influences et Autres Noms ^a	AL	Races *	Domaines †	Arme de Prédilection
Thrym <i>Dieu des Géants du Givre, du Froid, de la Glace et de la Magie</i>	CM	Géants du givre	Destruction — Guerre — Magie — Mal — Missionnaire Mysticisme — Convocation	Grande hache
Vaprak <i>Dieu des Ogres, du Combat, de la Destruction, de l'Agression, de la Frénésie et de l'Avarice</i> Le Destructeur	CM	Ogres Trolls Ettins Géants des collines	Chaos — Destruction Force <i>ou</i> Guerre — Mal Missionnaire Mysticisme — Convocation	Massue <i>ou</i> griffes

DIEUX MALÉFIQUES

Dieu, Influences et Autres Noms ^a	AL	Races *	Domaines †	Arme de Prédilection
Draam <i>Gardien des Morts-Vivants</i> Le Seigneur des Morts-Vivants	LM	Diabes Nécromanciens (Tous ceux qui souhaitent lever le voile de la mort sans pour autant le franchir)	Loi — Mal — Missionnaire Mort Mysticisme Convocation	Gourdin
Elri'kah <i>Seigneur de la Destruction</i> Le Destructeur	CM	Démons (Certains cultes Barbares) (Tous ceux qui glorifient la destruction, dont quelques guerriers maléfiques, et d'innombrables barbares maléfiques)	Chaos — Missionnaire Destruction — Mal Mysticisme — Convocation	Grande hache
Fénestraal <i>Dame des Maladies</i> La Porteuse de Peste	CM	Démons (Tous ceux qui prennent plaisir à propager la maladie et la mort) (Certains d'entre ceux qui sont menacés par la peste, dans l'espoir qu'elle les épargnera)	Chaos — Missionnaire Mal — Maladie Mysticisme Convocation	Dague empoisonnée
Ménétor <i>Seigneur de la Douleur</i> Le Porte-Douleur	LM	Diabes (Tous ceux qui prennent plaisir à torturer ou à voir souffrir les autres)	Douleur (Torture) — Loi Mal — Missionnaire Mysticisme — Convocation	Fouet
Rolisch'kah <i>Seigneur des Ténèbres</i> Le Seigneur du Noir	CM	Démons (Tous ceux qui aiment les ténèbres et qui se cachent de la lumière du jour)	Chaos — Ténèbres Mal — Missionnaire Mysticisme — Convocation	Matraque
Saaneeraa <i>Dame de la Corruption</i> L'Ombre Conspiratrice	LM	Diabes (Politiciens : Bureaucrates ambitieux, conseillers, ainsi que toute autre personne souhaitant contrôler la vie d'autre personnes au moyen de la fourberie et de la domination mentale)	Corruption — Loi Luxure — Mal Missionnaire Mysticisme — Convocation	Dague

DIEUX DES MONSTRES MALÉFIQUES

Dieu, Influences et Autres Noms ^a	AL	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
Karaan <i>Dieu du côté obscur de la Nature, de la Luxure Bestiale et de la Destruction Gratuite</i> La Bête	CM	Lycanthropes Créatures bestiales (gobelours, gnolls, etc.)	(Etres bestiaux)	Bestialité — Chaos Destruction Mysticisme Convocation	Massue (ou morsure et griffes)
L'Expectateur <i>Dieu des Aberrations</i> Le Sombre Contemplateur	NM	Aberrations Tyrannoëils Flagelleurs mentaux	—	Obscurité Corruption — Mal Mysticisme Convocation	Fléau d'armes (léger ou lourd)
Le Xammux <i>Dieu de l'Indifférence et de la Découverte du Savoir Interdit par la Recherche et l'Expérimentation</i>	NM	—	(Etres froids et indifférents, fêrus de connaissance)	Connaissance — Mal Obscurité Convocation Mysticisme	Long couteau (épée courte)
Rallaster <i>Dieu du Meurtre, de la Torture et des Comportements Psychotiques</i> Le Maître des Entailles, Le Dieu Dément, Le Dieu des Fous	CM	—	(Psychopathes) (Tueurs)	Souffrance Destruction — Mal Mysticisme Convocation	Epée courte
Schahrossar <i>Déesse des Tortures</i> La Maîtresse des Supplices Raffinés, La Sœur d'Olidammara	NM	—	(Etres égoïstes, cruels et dominateurs)	Mal — Mort Souffrance Mysticisme Convocation	Fouet

Dieu, Influences et Autres Noms ^a	AL	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
Yeathan <i>Dieu de la Mer</i> Le Dieu des Profondeurs Maléfiques, Le Maître de l'Ultime Soupir, Le Seigneur des Ténèbres Eternelles	NM	Créatures répugnantes et maléfiques de la mer Aboleths Sahuagins Kuo-toas	(Etres calmes, inquiétants et au tempérament vif)	Destruction Eau — Mal Mysticisme Convocation	Trident

SEIGNEURS DÉMONS

Dieu (symbole), Autres Noms et Détails ^a	AL	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
Démogorgon (queue de serpent fourchue, généralement enroulée autour d'un objet, comme une épée ou un crâne) Prince des Démon Seigneur de Tout ce Qui Nage dans les Ténèbres Rang divin : (1) / Origine : Abysses (88 ^e strate)	CM	Créatures écailleuses	(Fous) (Masochistes) (Psychopathes)	Corruption Démon Mal Mysticisme Convocation	—
Graz'zt (main noire à six doigts) Le Prince Noir Rang divin : (1) / Origine : Abysses (3 strates)	CM	Monstres Lamies	(Femmes)	Obscurité Démon— Mal Mysticisme Convocation	(armes à lame ondulée)
Juiblex (amas dégoulinant de vase, doté d'un pseudopode) Le Seigneur Sans Visage Rang divin : (1) / Origine : Abysses (le Puits des Vases)	CM	Aboleths	(Déments)	—	—
Orcus (sceptre noir surmonté d'un crâne) Prince des Morts-Vivants Le Ténébreux Rang divin : (1) / Origine : Abysses (Thanatos)	CM	Humanoïdes Orques Demi-orques Ogres Géants Humains	(Etres pervertis et méprisables)	Chaos — Mal Mort Mysticisme Convocation	—
Yeenoghu (fléau triple) Prince Démon des Gnolls Rang divin : (1) / Origine : Abysses (le Royaume de Yeenoghu)	CM	Gnolls		Bestialité — Chaos Démon Mysticisme Convocation	Fléau d'armes (léger ou lourd)

ARCHIDIABLES

Dieu (symbole), Autres Noms et Détails ^a	AL	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
Asmodée (poing griffu agrippant un crâne, sceptre à tête de rubis, ou pentacle inversé) Seigneur du Neuvième Rang divin : (1) / Origine : Neuf Enfers (Nessus, la 9 ^e strate)	LM	Humanoïdes et créatures maléfiques	(Majorité des adorateurs du diable) (Tyrans et êtres avides de puissance)	Diabes Loi — Mal Mysticisme Convocation	Masse d'armes (légère ou lourde)
Bêl (gueule garnie de crocs serrant la lame d'une épée) Seigneur du Premier Rang divin : (1) / Origine : Neuf Enfers (Avenus, la 1 ^e strate)	LM	—	—	—	—
Bélias / Fierna (deux yeux rouges et luisants par dessus une corsèque horizontale, le tout encerclé d'une queue écarlate se terminant par un ardillon menaçant) Seigneur du Quatrième Rang divin : (1) / Origine : Neuf Enfers (Phlégéthos, la 4 ^e strate)	LM	—	(Etres dominateurs, manipulateurs, trompeurs et séducteurs)	Connaissance Duperie — Mal Mysticisme Convocation	Corsèque
Belzébut (tête de mouche, toile dans laquelle des mouches sont prisonnières, ou limace noire vautrée sur un trône) Seigneur du Septième, Le Seigneur des Mouches, Le Seigneur des Mensonges, Le Déchu, L'Archiduc Limace Rang divin : (1) / Origine : Neuf Enfers (Maladomini, la 7 ^e strate)	LM	Gobelours	(Etres menteurs, séducteurs et meurtriers)	Diabes Duperie Guerre Mysticisme Convocation	Morgenstern
Dispater (tour de fer noire sur fond rouge) Seigneur du Deuxième Le duc de Fer Rang divin : (1) / Origine : Neuf Enfers (Dis, la 2 ^e strate)	LM	Hobgobelins Gobelins Humanoïdes belliqueux	—	Diabes Guerre — Mal Mysticisme Convocation	Masse d'armes (légère ou lourde) de fer
Levistus (fine épée enfoncée dans un bloc de glace) Seigneur du Cinquième Le Prince Levistus L'Archidiable Roublard Rang divin : (1) / Origine : Neuf Enfers (Stygia, la 5 ^e strate)	LM	—	Roublards (Voyous)	Diabes — Mal Duperie Convocation Mysticisme	Rapière

Dieu (symbole), Autres Noms et Détails ^a	AL	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
Mammon (deux mains rouges et écailleuses, ouvertes avidement au-dessus d'une gemme noire en forme de losange) Seigneur du Troisième Rang divin : (1) / Origine : Neuf Enfers (Minauros, la 3 ^e strate)	LM	Humanoïdes Tyrannoëils Flagelleurs mentaux Dragons maléfiques	(Etres cruels et égoïstes)	Cupidité Diables — Mal Mysticisme Convocation	—
Méphistophélès (main écarlate aux ongles noirs, enveloppée de flammes obscures) Seigneur du Huitième Rang divin : (1) / Origine : Neuf Enfers (Cania, la 8 ^e strate)	LM	—	(Adorateurs du diable insatisfaits des autres dieux) (Adulateurs du feu)	Diables Feu — Mal Mysticisme Convocation	Corsèque
La Vieille Comtesse (paire d'ailes aux plumes noires sur un fond blanc) Seigneur du Sixième Rang divin : (1) / Origine : Neuf Enfers (Malbolge, la 6 ^e strate)	LM	—	—	—	—

PATRONS DÉMONIAQUES

Dieu, Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
Abaddon <i>Patron Démoniaque de l'Anarchie, des Locustes, des Ravages et de la Famine</i> Le Destructeur, Ministre de la Mort et des Ravages, Seigneur de la Fosse Abyssale, Roi des Sauterelles	CM	—	(Nihilistes) (Fatalistes)	Catastrophe Chaos — Mort Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Epée longue
Abraxas <i>Patron Démoniaque de la Magie, des Sciences Occultes et des Secrets Périlleux</i> Le Suprême Inconnu	CM	—	(Paranoïaques) (Lanceurs de sorts profanes)	Chaos — Protection Connaissance Magie — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Fouet
Anarazel <i>Patron Démoniaque de la Terreur, du Courage, des Richesses Matérielles et des Aventuriers</i> Gardien aux Mille Terreurs	CM	—	(Aventuriers) (Téméraires et imprudents)	Chaos Terre — Terreur Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Epée courte
Arachnadia <i>Patronne Démoniaque des Poisons et des Elfes Noirs</i>	CM	Elfes noirs	(Empoisonneurs)	Chaos — Missionnaire Destruction — Mal Duperie Mysticisme Convocation	Dague
Astaroth <i>Patron Démoniaque des Sciences Libérales, de la Connaissance, de l'Apprentissage et de la Mémoire</i> Diabolus	CM	—	(Prophètes) (Erudits) (Bibliothécaires)	Chaos — Prophétie Connaissance Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Dague
Azazel <i>Patron Démoniaque des Boucs Emissaires, des Etres Trahis, de la Pestilence et de la Vengeance</i> Gardien du Bouc	CM	—	(Créatures trahies) (Condamnés) (Prisonniers) (Opprimés)	Affliction — Chaos Faune — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Hallebarde
Azidahaka <i>Patron Démoniaque de la Torture, de la Vérité et des Mensonges</i> Le Dragon du Mensonge	CM	—	(Tortionnaires) (Psychopathes) (Meurtriers)	Chaos — Souffrance Mal — Missionnaire Terreur Mysticisme Convocation	Cimeterre à deux mains
Baphomet <i>Patron Démoniaque des Gardiens et des Minotaures</i>	CM	Minotaures	(Gardiens)	Chaos — Protection Force — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Hallebarde
Behemoth <i>Patron Démoniaque de la Gloutonnerie, du Désespoir et des Instincts Bestiaux</i> La Bête Immense	CM	—	(Gourmands) (Créatures obèses)	Chaos Faune — Force Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Pique
Decarabia <i>Patronne Démoniaque des Créatures Aériennes, du Firmament et des Espions</i> Souveraine des Soixante-Dix Sept Cieux	CM	—	(Espions) (Créatures obsédées par l'idée de voler) (Amateurs d'oiseaux)	Air — Chaos Subterfuge Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Chaîne cloutée

Dieu, Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
Demogorgon <i>Patron Démoniaque du Despotisme</i>	CM	—	(Despotes) (Dictateurs)	Chaos — Terreur Mal — Missionnaire Souffrance Mysticisme Convocation	Fouet
Eligor <i>Patron Démoniaque de la Guerre, de la Stratégie, du Déshonneur et de la Survie</i> Le Noble Chevalier	CM	—	(Chevaliers couards) (Vauriens) (Combattants animés de jalousie)	Chaos — Connaissance Guerre — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Double-lame
Flauraos <i>Patron Démoniaque de la Lumière Purificatrice du Soleil, du Feu, des Victimes Calcinées et des Pyromanes</i> Le Fils des Soleils	CM	—	(Pyromanes et incendiaires)	Chaos — Soleil Feu — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Kukri
Gamigin <i>Patron Démoniaque des Morts, des Ames, des Morts- Vivants, de la Comptabilité et des Nombres</i> Le Chroniqueur des Ames	CM	—	(Entrepreneurs de pompes funèbres) (Créatures obsédées par la mort)	Chaos — Mort — Mal Connaissance Missionnaire Mysticisme Convocation	Faux
Haagenti <i>Patron Démoniaque de l'Alchimie, des Richesses, des Métamorphoses, des Expérimentations, du Progrès et de la Création de la Vie Artificielle</i> Le Suprême Alchimiste	CM	—	(Alchimistes) (Chirurgiens) (Etres cupides)	Changement Chaos — Mal — Terre Missionnaire Mysticisme Convocation	Dague
Ipos <i>Patron Démoniaque des Acteurs, des Comédiens et des Artistes de Scène</i> Seigneur des Masques	CM	—	(Acteurs) (Dilettantes) (Mythomanes)	Chaos Duperie — Eloquence Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Rapière
Kostchtchie <i>Patron Démoniaque du Froid et de la Brutalité</i>	CM	—	(Brutes vivant dans les territoires froids)	Chaos — Mutilation Force — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Marteau de guerre
Seigneur aux Multiples Formes <i>Patron Démoniaque des Vases et des Limons</i>	CM	—	(Créatures démentes)	Changement Chaos — Souffrance Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Dague
Marbas <i>Patron Démoniaque des Maladies, des Mutations, des Tumeurs et des Etres Difformes</i> Maître des Métamorphoses Fétides	CM	—	(Créatures malades et obsédées par la maladie)	Affliction — Chaos Changement Mal — Missionnaire Convocation Mysticisme	Bâton
Orcus <i>Patron Démoniaque de la Non-Vie</i>	CM	—	Nécromanciens (Nécrophiles)	Chaos — Mort Destruction — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Sceptre (masse d'armes légère)
Nocticula <i>Patronne Démoniaque des Femmes, des Fées Obscures, du Monde Naturel, des Drogues Psychotropes et de la Sensualité Terrestre</i> Princesse de la Lune	CM	—	(Femmes rurales) (Libre penseurs)	Chance — Chaos Flore — Guérison Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Serpe
Pazuzu <i>Patron Démoniaque des Prédateurs et des Créatures Ailées</i>	CM	—	(Prédateurs ailés)	Air — Chaos — Faune Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Epée longue
Raum <i>Patron Démoniaque de l'Irrévocabilité, de l'Extinction et du Futur</i> Présage de l'Apocalypse	CM	—	(Prophètes)	Catastrophe Chaos — Prophétie Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Bâton
Sabnach <i>Patron Démoniaque des Cités, des Murs, de la Protection, de la Vermine, des Maladies et de la Paresse</i> Le Protecteur Vermoulu	CM	—	(Etres assiégés) (Assiégeants) (Maçons) (Architectes)	Affliction — Chaos Protection Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Pic de guerre lourd
Seere <i>Patron Démoniaque des Voyages, de l'Attachement aux Biens Terrestres, des Caravanes, du Marché Noir et de la Monoculture</i> Patron des Portails	CM	—	(Voyageurs) (Anarchistes) (Caravaniers)	Chaos — Voyage Connaissance Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Bâton

Dieu, Influences, Autres Noms et Détails ^a	AL	Races *	Classes **	Domaines †	Arme de Prédilection
Shax <i>Patron Démoniaque de la Mutilation, des Mensonges, du Meurtre et de l'Audace</i> L'Œil des Mutilations	CM	—	(Dilettantes meurtriers) (Chirurgiens de rue) (Meurtriers)	Chaos — Subterfuge Mal — Missionnaire Mutilation Mysticisme Convocation	Dague
Socothbenoth <i>Patron Démoniaque de la Perversion Sexuelle, des Prostitué(e)s, des Tabous et de l'Exploration</i> Patron des Tentes et des Tabernacles des Jeunes Filles	CM	—	(Prostitué(e)s) (Maquereaux) (Obsédés sexuels)	Chaos — Plaisir Duperie — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Fouet
Vaz'zht <i>Patron Démoniaque de la Noblesse et de l'Espionnage</i>	CM	—	(Chefs prudents et calculateurs) (Espions)	Chaos — Subterfuge Eloquence — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Epée bâtarde
Vepar <i>Patron Démoniaque du Commerce Mercantile, des Voyages en Mer, de l'Esclavage et de la Noyade</i> Maître des Eaux Tumultueuses	CM	—	(Marins) (Pêcheurs) (Rescapés de naufrages en mer)	Chaos — Voyage Eau — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Trident
Yughooragh <i>Patron Démoniaque des Charognards et des Gnolls</i>	CM	Gnolls	(Charognards et éboueurs)	Chaos — Mort Faune — Mal Missionnaire Mysticisme Convocation	Fléau d'armes
Zhar'Ub-Luur <i>Patron Démoniaque des Mensonges</i>	CM	—	(Menteurs) (Politiciens)	Chaos Duperie — Eloquence Mal — Missionnaire Mysticisme Convocation	Bâton

DOMAINES

Domaine de l’Affliction : Le thaumaturge acquiert un pouvoir extraordinaire qui l’immunise aux effets d’absorption ou de perte de points de caractéristiques dus aux maladies. En dehors de cette immunité, ce pouvoir ne protège pas le thaumaturge contre les effets superficiels des maladies (furoncles, odeurs corporelles, plaies, etc.).

Domaine de l’Air : Le prêtre peut repousser ou détruire les créatures de la terre de la même façon qu’un prêtre bon repousse les morts-vivants. Il peut également intimider ou contrôler les créatures de l’air de la même façon qu’un prêtre mauvais intimide les morts-vivants. Le prêtre peut utiliser ces deux pouvoirs confondus un nombre total de fois égal à (3 + modificateur de Charisme) par jour.

Domaine de la Bestialité : Le prêtre acquiert le pouvoir extraordinaire (Ext) d’odorat (voir *Manuel des Monstres*, page 9).

Domaine du Bien : Le prêtre lance *tous* les sorts du Bien avec un bonus de +1 niveau de lanceur de sorts.

Domaine de la Catastrophe : Lorsque le thaumaturge se trouve pris dans l’aire d’effet de l’un de ses propres sorts et que ce sort accorde un jet de Réflexes pour ne subir que la moitié des dégâts normaux, il ne reçoit aucun point de dégâts s’il réussit son jet de Réflexes.

Domaine de la Célérité : La vitesse de déplacement au sol du prêtre augmente de 3 m. Il perd cet avantage s’il porte une armure intermédiaire ou lourde, ou encore s’il s’encombre d’une charge intermédiaire ou lourde.

Domaine de la Chance : Une seule fois par jour, le prêtre peut faire appel à sa Bonne Fortune (Ext). Celle-ci 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.

Domaine du Changement : Le thaumaturge acquiert un pouvoir extraordinaire qui lui accorde une immunité totale à la *confusion*, ainsi qu’à tous les effets similaires. De plus, grâce à ce pouvoir, le thaumaturge peut prendre le contrôle d’un sort de *métamorphose provoquée* qui est lancé sur lui s’il réussit son jet de sauvegarde. Le sort devient alors un sort de *métamorphose* (durée, formes autorisées, etc.).

Domaine du Chaos : Le prêtre lance *tous* les sorts du Chaos avec un bonus de +1 niveau de lanceur de sorts.

Domaine du Charme : Une seule fois par jour, au prix d’une action libre, le prêtre peut augmenter son Charisme de 4 points pendant 1 minute.

Domaine du Climat : Les compétences Sens de la nature et Sens de l’orientation deviennent des compétences de classe

Ou 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 naturelle ou magique, le vent l’affecte comme s’il avait une catégorie de taille de plus.

Domaine de la Communauté : Une seule fois par jour, le personnage peut utiliser le sort *apaisement des émotions* sous la forme d’un pouvoir magique (Mag). — Bonus d’aptitude de +2 aux jets de Diplomatie.

Domaine de Compétition : Le prêtre aime faire ses preuves contre ses adversaires. Il bénéficie d’un bonus de +1 à tous ses tests opposés qu’il est amené à effectuer. Il s’agit d’un pouvoir extraordinaire.

Domaine de la Connaissance : Le prêtre lance *tous* les sorts du Divination avec un bonus de +1 niveau de lanceur de sorts. — La compétence Connaissances, sous toutes ses formes, devient une compétence de classe.

Domaine de la Conquête : Une seule fois par jour, le prêtre bénéficie des effets du don Enchaînement.

Domaine de la Convocation : Le personnage lance les sorts d’invocation (convocation) ou d’invocation (appel) avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts.

Domaine de la Corruption [1] : Une seule fois par jour, le prêtre peut attaquer un objet en ignorant sa solidité.

Domaine de la Corruption [2] : Une seule fois par jour, le prêtre peut désigner une créature de son choix. Il apprend alors ce qu’elle désire le plus au monde.

Domaine de la Création : Le prêtre lance *tous* les sorts d’Invocation (création) avec un bonus de +1 niveaux de lanceur de sorts.

Domaine de la Création Mineure : Une seule fois par jour, le prêtre peut lancer le sort *création mineure* (Mag).

Domaine de la Cupidité : Le prêtre bénéficie d’un bonus d’aptitude de +2 aux jets de Crochetage, d’Estimation et escamotage.

Domaine des Démons : Le prêtre bénéficie d’un bonus divin de +1 aux jets d’attaque et de dégâts lorsqu’il se bat à mains nues ou à l’aide d’armes naturelles.

Domaine de la Destruction : Une seule fois par jour, le prêtre peut porter une Terrible Attaque (Sur), apparentée à un Châtiment. Grâce à ce pouvoir, l’une des attaques au corps à corps du prêtre obtient un bonus à l’attaque égal à +4, ainsi qu’un bonus aux dégâts égal à son niveau de prêtre. La Terrible Attaque doit être annoncée avant d’avoir lancé de dé de l’attaque.

Domaine des Diables : Une seule fois par jour, le prêtre peut ajouter son niveau de classe à un jet de Bluff, de Diplomatie, d’Intimidation ou de Psychologie.

Domaine de la Domination : Le personnage acquiert le don école renforcée (enchantement).

Domaine de la Douleur (Torture) : Une seule fois par jour, le prêtre peut infliger un *tourment* (Mag) à une créature vivante au moyen d'une attaque de contact. La douleur extrême engendrée par ce contact étourdit la créature, de la même manière que l'attaque étourdissante du moine. Cependant, cette douleur dure de round en round, et la créature a droit à un jet de Vigueur (DD 10 + niveau de prêtre ÷ 2 + modificateur de Sagesse du prêtre) par round afin de la surmonter. Un jet de sauvegarde réussi lui permet d'agir normalement dès le round suivant.

Domaine des Dragons : Le personnage ajoute Bluff et Intimidation à sa liste de compétence de prêtre.

Domaine de la Duperie : Les compétences Bluff, Déguisement et Discrétion deviennent des compétences de classe.

Domaine de l'Eau : Le prêtre peut repousser ou détruire les créatures du feu de la même façon qu'un prêtre bon repousse les morts-vivants. Il peut également intimider ou contrôler les créatures de l'eau de la même façon qu'un prêtre mauvais intimide les morts-vivants. Le prêtre peut utiliser ces deux pouvoirs confondus un nombre total de fois égal à (3 + modificateur de Charisme) par jour.

Domaine de l'Eloquence : Une seule fois par jour, le thaumaturge peut obliger un adversaire à relancer son jet de sauvegarde contre l'un des sorts d'Enchantement de type [mental] qu'il a lancé sur lui. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire. L'adversaire conserve le résultat de ce second jet de sauvegarde, même s'il est meilleur que le premier.

Domaine des Esprits : Tant qu'il reste en présence d'une autre victime, le prêtre ne peut pas être attaqué par les allips, les fantômes, les ténébreux, les ombres, les spectres et les âmes en peine.

Domaine de la Faune : Une seule fois par jour, le prêtre peut lancer *amitié avec les animaux*. — La compétence Connaissances (nature) devient une compétence de classe.

Domaine du Feu : Le prêtre peut repousser ou détruire les créatures de l'eau de la même façon qu'un prêtre bon repousse les morts-vivants. Il peut également intimider ou contrôler les créatures du feu de la même façon qu'un prêtre mauvais intimide les morts-vivants. Le prêtre peut utiliser ces deux pouvoirs confondus un nombre total de fois égal à (3 + modificateur de Charisme) par jour.

Domaine de la Flore : Le prêtre peut intimider ou contrôler les créatures végétales (type : plante) de la même façon qu'un prêtre mauvais intimide les morts-vivants. Le prêtre peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à (3 + modificateur de Charisme) par jour. — La compétence Connaissances (nature) devient une compétence de classe.

Domaine de la Folie : 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 un jet de Volonté. L'utilisation de ce pouvoir doit être déclarée préalablement au jet de dé.

Domaine de la Force : Une seule fois par jour, le prêtre peut réaliser, sous la forme d'une action libre, un véritable Exploit Physique (Sur). Ce pouvoir lui permet d'augmenter, pendant un round complet, la valeur de sa Force d'un bonus d'altération égal à son niveau de prêtre.

Domaine de la Force Cosmique : En manipulant les pouvoirs destructeurs des forces cosmiques, le prêtre peut, une seule fois par jour, effectuer un second jet de dégâts (pour une arme, un sort, une faculté ou un pouvoir) et conserver le meilleur des deux jets.

Domaine du Froid : 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.

Domaine de la Glace : Le prêtre est immunisé au froid naturel. — Le prêtre bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre les effets du froid et de la glace d'origine magique. — Esquive totale (Sur) contre les effets du froid et de la glace d'origine magique.

Domaine de la Gloire : Le prêtre renvoie les morts-vivants avec un bonus de +2 au jet de renvoi et un bonus de +1d6 DV au jet d'efficacité.

Domaine de la Guérison : Le prêtre lance *tous* les sorts d'invocation (guérison) avec un bonus de +1 niveau de lanceur de sorts.

Domaine de la Guerre : Le prêtre obtient gratuitement les dons Maniement des armes de guerre (si nécessaire) et Arme de prédilection pour l'arme de prédilection de son dieu.

Domaine de l'Habileté : Le prêtre lance *tous* les sorts d'Invocation (création) avec un bonus de +1 niveau de lanceur de sorts (ou avec un bonus de +3 niveaux de lanceur de sorts s'il a également choisi le domaine de l'Habileté). — Bonus de +4 aux jets d'Artisanat.

Domaine de l'Hiver : Le prêtre acquiert une résistance au froid de 5 points.

Domaine de l'Inquisition : Le prêtre bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de dissipation.

Domaine de la Libération : Si le prêtre est affecté par un effet de charme, de coercition ou de terreur et qu'il rate son 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.

Domaine de la Loi : Le prêtre lance *tous* les sorts de la Loi avec un bonus de +1 niveau de lanceur de sorts.

Domaine de la Luxure : Le Charisme du prêtre augmente d'un point par niveau de lanceur de sorts pour tous les jets de Bluff et de Diplomatie, lorsque ces compétences sont utilisées en présence d'humains ou d'humanoïdes.

Domaine de la Magie : Le prêtre peut utiliser les *parchemins*, les *baguettes* et, de manière générale, tous les objets magiques activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur (voir *GdM*) comme un magicien dont le niveau de classe serait égal à la moitié de son niveau de prêtre (niveau 1 minimum). Si le prêtre est également magicien, il ajoute ses niveaux de magicien à ces niveaux "virtuels".

Domaine du Mal : Le prêtre lance *tous* les sorts du Mal avec un bonus de +1 niveau de lanceur de sorts.

Domaine de la Maladie : Le prêtre est immunisé à toutes les maladies naturelles. Contre les maladies magiques, ses jets de sauvegarde bénéficient d'un bonus égal à son niveau de lanceur de sorts.

Domaine de la Méditation : Chaque jour, le prêtre peut préparer l'un de ses sorts en lui appliquant le don d'Extension d'effet, et ce même s'il ne dispose pas de ce don de métamagie. Contrairement à une utilisation normale de ce don, le sort est préparé à son niveau normal et pas à deux niveaux de plus.

Domaine du Missionnaire : Chaque jour, sous la forme d'une action libre, le prêtre peut reproduire les effets du sort *compréhension des langages*. Il s'agit d'un pouvoir magique (*Mag*) sans composants qui peut donc être activé sans que personne ne s'en rende compte. Les effets de ce pouvoir durent deux fois plus longtemps que ceux du sort normal (c.-à-d. 20 minutes/niveau).

Domaine de la Mort : Une seule fois par jour, le prêtre peut appliquer une *Caresse Mortelle* (Mag, [mort]). Pour en faire usage, il doit commencer par toucher la créature vivante de son choix en utilisant les règles concernant les attaques de contact. En cas de succès, le prêtre lance ensuite 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu est supérieur ou égal au nombre de points de vie actuels de la cible, celle-ci meurt sur-le-champ. Dans le cas contraire, elle n'est pas affectée.

Domaine des Morts-Vivants : Le prêtre bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets d'intimidation des morts-vivants. Ce bonus n'est pas applicable dans le cas des tentatives de renvoi des morts-vivants.

Domaine de la Mutilation : Le thaumaturge acquiert un pouvoir surnaturel qui lui permet d'infliger des blessures invalidantes à ses adversaires. Une seule fois par jour, le thaumaturge peut augmenter les dégâts infligés par l'une de ses attaques au corps à corps ou à distance d'un bonus d'altération égal à son niveau de classe. De plus, la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 10 + $\frac{1}{2} \times$ niveau de classe du thaumaturge + modificateur de Constitution du thaumaturge) pour ne pas être hébété pendant 1 round. Le thaumaturge doit annoncer l'utilisation de ce pouvoir avant d'effectuer son jet d'attaque.

Domaine du Mysticisme : 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 min). Il s'agit d'un pouvoir surnaturel dont la durée est égale à 1 round par niveau du prêtre.

Domaine de la Noblesse : Une seule fois par jour, au prix d'une action simple, le prêtre peut utiliser le pouvoir magique (Mag) de *galvanisation des alliés*. Ce pouvoir confère à ses alliés un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, d'attaque, de caractéristique, de compétence et de dégâts (avec une arme). Ces alliés doivent être capables d'entendre le prêtre pendant 1 round au préalable. Ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au bonus de Charisme du prêtre.

Domaine de l'Obscurité [1] : Le prêtre obtient gratuitement le don Combat en aveugle.

Domaine de l'Obscurité [2] : Le prêtre obtient gratuitement le don Combat en aveugle.

Domaine de l'Océan : 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 1 mn par niveau chaque jour (durée éventuellement répartie en plusieurs fois).

Domaine des Oracles : Le personnage lance les sorts de divination avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts.

Domaine des Pactes : Le personnage ajoute Estimation, Intimidation et Psychologie à ses compétences de classes.

Domaine de la Pensée : Le prêtre bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Diplomatie et de Psychologie.

Domaine de la Peste : Le prêtre est un propagateur de maladies et de contagions en tous genres. Les blessures qu'il inflige à l'aide de ses sorts de rayon suppriment la maladie et leurs dégâts ne peuvent être soignés efficacement qu'au moyen de soins magiques. Sans eux, une créature blessée de la sorte ne récupère au mieux qu'un seul point par jour (point de vie ou point de caractéristique), et ce quel que soit le niveau de la créature.

Domaine de la Pestilence : Le personnage est immunisé contre les maladies, même s'il peut être porteur sain de maladies infectieuses.

Domaine du Plaisir : Le thaumaturge reçoit un bonus d'aptitude de +4 à tous ses jets de Bluff, de Diplomatie, de Psychologie et de Renseignements lorsqu'il exerce ces compétences sur des créatures habituellement attirées par un représentant de la même race et du même sexe que lui.

Domaine de la Prophétie : Le thaumaturge lance *tous* les sorts de Divination avec un bonus de +1 niveau de lanceur de sorts.

Domaine de la Protection : Une seule fois par jour, le prêtre peut utiliser, sous la forme d'une action simple, le pouvoir de *Protection Divine* (Mag, Abjuration) sur la créature de son choix (par simple contact). Ce pouvoir confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance égal au niveau de prêtre, et ce pendant une heure ou jusqu'à utilisation.

Domaine de la Purification : Le personnage lance les sorts d'Abjuration avec un bonus de +1 niveau de lanceur de sorts.

Domaine de la Putréfaction : Le prêtre est un propagateur de maladies et de contagions en tous genres. Les blessures qu'il inflige à l'aide de ses sorts de contact suppriment la maladie et leurs dégâts ne peuvent être soignés efficacement qu'au moyen de soins magiques. Sans eux, une créature blessée de la sorte ne récupère au mieux qu'un seul point par jour (point de vie ou point de caractéristique), et ce quel que soit le niveau de la créature.

Domaine du Repos Éternel : Une seule fois par jour, le prêtre peut appliquer une *Caresse Mortelle* (Mag, [mort]). Pour en faire usage, il doit commencer par toucher la créature vivante de son choix en utilisant les règles concernant les attaques de contact au corps à corps. En cas de succès, le prêtre lance ensuite 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu est supérieur ou égal au nombre de points de vie actuels de la cible, celle-ci meurt sur-le-champ. Dans le cas contraire, elle n'est pas affectée. — Ce Domaine est semblable au Domaine de la Mort ; il est cependant accordé par des dieux Bons dont les prêtres ne peuvent lancer des sorts Mauvais.

Domaine des Rêves : Ayant longuement parcouru rêves et cauchemars, le prêtre est immunisé à la terreur.

Domaine des Reptiles : Le prêtre peut intimider ou contrôler les serpents et les créatures reptiliennes de la même façon qu'un prêtre mauvais intimide ou contrôle les morts-vivants. Le prêtre peut utiliser ce pouvoir un nombre total de fois égal à (3 + modificateur de Charisme) par jour.

Domaine de la richesse : Le personnage ajoute Estimation à sa liste de compétences de prêtre. De plus il gagne le talent (estimation en qualité de don supplémentaire).

Domaine des Runes : Le prêtre obtient gratuitement le don Ecriture de parchemins.

Domaine de la Sainteté : Le prêtre doit choisir, lors de la sélection de ce domaine, entre le Bien, le Chaos, la Loi et le Mal, en fonction de son propre alignement (un prêtre Loyal Bon, par exemple, choisira soit le Bien, soit la Loi). Ce choix, définitif, détermine la version qui doit être retenue pour chacun des sorts de ce domaine, lorsque ces sorts se déclinent selon l'alignement. — Le prêtre lance *tous* les sorts du domaine de la sainteté avec un bonus de +1 niveau de lanceur de sorts. — Les prêtres d'alignement Neutre ne peuvent pas choisir ce domaine. — Ce domaine s'applique à tous les dieux de l'univers de jeu décrit dans le supplément *Codex Arcanis*. Il peut également être importé dans votre univers de jeu, à la discrétion du MD.

Domaine du Sang : Le prêtre a la possibilité de se mutiler lorsqu'il jette un sort de domaine. Chaque fois qu'il fait cela, il subit un point de dégâts par niveau du sort, et la durée du sort est doublée, comme sous l'effet du don de métamagie Extension de durée.

Domaine des Sauriens : Une seule fois par jour, le prêtre peut lancer le sort *amitié avec les animaux*, mais uniquement sur des reptiles. — La compétence Connaissances (ss'ressens) devient une compétence de classe.

Domaine du Serpent : Le prêtre peut intimider ou contrôler les serpents de la même façon qu'un prêtre mauvais intimide ou contrôle les morts-vivants. Le prêtre peut utiliser ce pouvoir un nombre total de fois égal à (3 + modificateur de Charisme) par jour.

Domaine du Soleil : Une seule fois par jour, le prêtre peut tenter de détruire les morts-vivants en faisant appel à la puissance de son dieu. Ce pouvoir de Renvoi Majeur des Morts-Vivants (Sur) s'utilise comme une tentative de renvoi, d'intimidation ou de contrôle des morts-vivants conventionnelle, sauf que les morts-vivants affectés sont détruits au lieu d'être simplement repoussés, intimidés ou contrôlés. Lorsqu'il fait appel à ce pouvoir, le prêtre perd l'une de ses tentatives quotidiennes de renvoi, d'intimidation ou de contrôle ordinaire.

Domaine de la Souffrance [1] : Une seule fois par jour, le prêtre peut convertir les dégâts qu'il inflige en un seul coup en soins personnels, jusqu'à un maximum de 1 point de dégâts par niveau [*de classe*].

Domaine de la Souffrance [2] : Le thaumaturge acquiert un pouvoir extraordinaire qui lui permet, chaque jour, d'infliger un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à son niveau de classe, mais uniquement applicables aux attaques au corps à corps ou à distance et avec des armes dont il a appris le maniement. Il peut répartir à sa guise ces points de dégâts supplémentaires sur plusieurs attaques, du moment qu'il ne dépasse pas son quota quotidien. Il doit annoncer l'utilisation de ce pouvoir et le nombre de points de dégâts supplémentaires qu'il investit avant d'effectuer son jet d'attaque. Le nombre de points de dégâts supplémentaires restants revient à son maximum lorsque le thaumaturge réapprend ses sorts.

Domaine de la Souveraineté : Une seule fois par jour, le prêtre peut donner un ordre composé d'un unique mot. Une ou plusieurs créatures obéiront à cet ordre, jusqu'à concurrence d'un nombre de DV égal au niveau du prêtre. Ce pouvoir (Mag) est identique à l'*injonction suprême*.

Domaine du Subterfuge : Une seule fois par jour, le thaumaturge peut reproduire les effets du sort *changement d'apparence*, comme si ce sort était lancé par un lanceur de sorts dont le niveau serait égal à son niveau de personnage. Il s'agit alors d'un pouvoir magique.

Domaine des Tempêtes : Le prêtre bénéficie d'une résistance de 5 points à l'électricité.

Domaine des Ténèbres : Le prêtre acquiert la vision dans le noir de manière permanente.

Domaine de la Terre : Le prêtre peut repousser ou détruire les créatures de l'air de la même façon qu'un prêtre bon repousse les morts-vivants. Il peut également intimider ou contrôler les créatures de la terre de la même façon qu'un prêtre mauvais intimide les morts-vivants. Le prêtre peut utiliser ces deux pouvoirs confondus un nombre total de fois égal à (3 + modificateur de Charisme) par jour.

Domaine de la Terreur : Le thaumaturge acquiert un pouvoir extraordinaire qui l'immunise à la terreur, qu'elle soit d'origine magique ou non.

Domaine du Tonnerre : Le prêtre acquiert une résistance au son de 5 points.

Domaine de la Tyrannie : Le prêtre bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'Intimidation. — Une fois par jour et par niveau, le prêtre peut lancer le sort *injonction* (Mag).

Domaine du Voyage : Le prêtre peut agir normalement lorsqu'il est soumis à des effets magiques restreignant ses capacités de mouvement. Ce pouvoir (Sur), semblable au sort *liberté de mouvement*, peut être utilisé à volonté, dans la limite d'un total quotidien ne dépassant pas un round par niveau de prêtre. Il prend effet immédiatement et automatiquement lorsqu'il devient utile, se prolonge jusqu'à ce que sa limite d'utilisation quotidienne soit atteinte ou qu'il ne soit plus utile, et peut servir plusieurs fois au cours d'une même journée (jusqu'à atteindre sa limite d'utilisation quotidienne). — La compétence Sens de la nature devient une compétence de classe.

DOMAINES DE PRESTIGE

Domaine de Prestige de la Célérité : Célérité (Sur) accordant au personnage un bonus d'altération de +2 en Dextérité, une amélioration de sa vitesse de déplacement de +3 m (+10 pieds) (s'il porte une armure légère au plus) et un bonus d'altération de +2 à ses jets d'initiative.

Domaine de Prestige de la Communauté : Une seule fois par jour, le personnage peut utiliser le sort *apaisement des émotions* sous la forme d'un pouvoir magique (Mag). — Bonus d'aptitude de +2 aux jets de Diplomatie.

Domaine de Prestige de la Création : Le prêtre lance *tous* les sorts d'Invocation (création) avec un bonus de +2 niveaux de lanceur de sorts (ou avec un bonus de +3 niveaux de lanceur de sorts s'il a également choisi le domaine de l'Habileté).

Domaine de Prestige de la Divination : Le personnage lance *tous* les sorts de Divination avec un bonus de +2 niveaux de lanceur de sorts.

Domaine de Prestige de la Domination : Le personnage acquiert le don Ecole renforcée (Enchantements).

Domaine de Prestige de l'Exorcisme : Le personnage dispose du pouvoir d'Exorcisme (Sur). Ce pouvoir lui permet de chasser les esprits malins hors du corps qu'ils possèdent. Pour ce faire, le personnage effectue un jet de Charisme (1d20 + modificateur de Charisme), puis consulte la **Table 8–16 : Renvoi des Morts-Vivants**, 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 personnage 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 lanceur de sorts ayant employé un sort de *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.

Domaine de Prestige de la Folie [n°1] : Le personnage acquiert une "valeur d'Aliénation" égale à la moitié de la somme des niveaux de sa classe de prestige et des niveaux de prêtre, si le personnage en a acquis. En ce qui concerne le lancement des sorts (détermination des sorts en bonus et DD des sorts), ajoutez cette "valeur d'Aliénation" à la Sagesse et utilisez le total à la place de la Sagesse normale. Pour toutes les autres situations (comme les jets de Volonté ou de compétence), 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, foire fantasque. **Note :** Tous les prêtres de Tharizdun (2/3 ou 3/3) sont dotés d'une "valeur d'Aliénation", même ceux qui n'ont pas choisi le Domaine de Prestige de la Folie. — Une seule fois par jour, le personnage observe et agit avec la lucidité de la véritable folie. Sa "valeur d'Aliénation" devient alors un bonus dans le cadre d'un unique jet relevant de la Sagesse (comme un jet de Perception auditive ou de Volonté). L'utilisation de ce pouvoir doit être déclarée avant que le jet ne soit effectué.

Domaine de Prestige de la Folie [n°2] : [*Pouvoir alternatif qui remplacera le pouvoir n°1, si vous le souhaitez, mais de manière définitive.*] Une seule fois par jour, le personnage observe et agit avec la lucidité des fous, ce qui lui permet d'ajouter son modificateur de Charisme au DD d'un sort qu'il s'apprête à lancer. L'utilisation de ce pouvoir doit être déclarée préalablement à l'incantation du sort.

Domaine de Prestige de la Gloire : Le personnage renvoie les morts-vivants avec un bonus de +2 au jet de renvoi et un bonus de +1d6 DV au jet d'efficacité.

Domaine de Prestige de l'Inquisition : Le personnage dispose d'un bonus de +4 à tous ses jets de dissipation.

Domaine de Prestige de la Maîtrise Animale : Une fois par jour et par niveau, le personnage peut utiliser la *communication avec les animaux*, sous la forme d'un pouvoir surnaturel (Sur).

Domaine de Prestige du Mysticisme : Le personnage applique son bonus de Charisme à tous ses jets de sauvegarde. S'il dispose déjà de ce pouvoir (comme un paladin), le bonus est simplement majoré de +1.

Domaine de Prestige de la Pensée : Le personnage obtient un bonus de +2 à tous ses jets de Bluff, Diplomatie, Langage secret, Lecture sur les lèvres et Psychologie. — Le personnage obtient un bonus de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les effets de l'école des Enchantements.

Domaine de Prestige de la Pestilence : Le personnage est immunisé aux effets de toutes les maladies, bien qu'il puisse être un porteur sain de maladies infectieuses.

SORTS DES DOMAINES DE PRÊTRE

Sorts du Domaine de l'Affliction

1. Urticaire irritant	La cible subit un malus de circonstances de -1 à tous ses jets d'attaque, de compétence et de sauvegarde pendant 1 heure/niveau.
2. Quinte de toux	La cible doit effectuer une action partielle pour parler intelligiblement et ses sorts à composante verbale ont 30% de chances d'échouer.
3. Contagion	Infecte la cible à l'aide de la maladie choisie.
4. Nuage nauséabond	Vapeurs nocives persistant pendant 1 round/niveau.
5. Contagion ultime	Comme <i>contagion</i> , mais la liste des maladies disponibles est plus vaste.
6. Mauvais œil	Affecte la cible avec un <i>charme</i> , une <i>fièvre</i> , le <i>sommeil</i> ou la <i>terreur</i> .
7. Régénération	Fait repousser les membres tranchés du sujet.
8. Symbole *	Rune magique piégée à effets variés.
9. Absorption d'énergie	La cible "gagne" 2d4 niveaux d'énergie négative.

* Symbole d'*aliénation mentale* uniquement.

Sorts du Domaine de l'Air

1. Brume de dissimulation	Le lanceur de ce sort se retrouve entouré de brouillard.
2. Mur de vent	Détourne les projectiles, les gaz et les créatures de taille modeste.
Air supplicié	Dans la zone d'effet, l'air mobile inflige des dégâts par contact direct.
3. Etat gazeux	Le sujet devient <i>intangible</i> et peut voler à faible vitesse.
L'allié de l'archer	Double le facteur de portée pour 1 arme, +1 arme/2 niveaux, pendant 1 heure/niveau.
4. Marche dans les airs	Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme (escalade possible à un angle maximal de 45 degrés).
Infusion élémentaire	Confère divers pouvoirs élémentaires à la créature touchée.
5. Contrôle des vents	Modifie la direction et la force du vent.
6. Eclair multiple	Inflige 1d6 points de dégâts/niveau (max. 20d6) ; éclairs secondaires.
Orage d'Ehnkili	Déclenche, en extérieur, un orage électrique sous le contrôle du lanceur de ce sort ; inflige 1d6 points de dégâts/niveau (max. 15d6) dans un cylindre de 6 m de rayon ; 1 round/6 niveaux ; 6 m/round (concentration).
7. Contrôle du climat	Modifie le climat de manière locale.
8. Cyclone	Crée un cyclone infligeant des dégâts et pouvant soulever de petites créatures.
9. Nuée d'élémentaires *	Appelle plusieurs élémentaires de l'Air.

* Lancé comme un sort d'air uniquement.

Sorts du Domaine de la Bestialité

1. Morsure magique	L'une des armes naturelles du sujet obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.
2. Force de taureau	Confère au sujet 1d4+1 points de Force pendant 1 heure/niveau.
3. Morsure magique aggravée	L'une des armes naturelles du sujet obtient un bonus de +1/3 niveaux (max. +5) aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.
4. Griffes du sauvage	Transforme les deux mains de la créature touchée en <i>ergots</i> +2 infligeant des dégâts adaptés à sa taille (I 1, Min 1d2, TP 1d3, P 1d4, M 1d6, G 1d8, TG 2d6, Gig 2d8 et C 4d6) ; 10 minutes/niveau ; si la créature dispose déjà de griffes, elles deviennent des <i>griffes</i> +2 et leurs dégâts augmentent (+2 catégories de taille).
5. Charme-monstre	Le sujet (monstre) croit être l'allié du lanceur de ce sort.
6. Immobilisation de monstre	Comme <i>immobilisation de personne</i> , mais sur n'importe quel type de créature.
7. Tornade acérée	Crée un cylindre mobile (vitesse de 12 m / 40 pieds) d'un rayon de 1,5 m/niveau et d'une hauteur de 3 m/niveau ; inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux (max. 10d8) chaque round ; action libre pour la déplacer ; 1 round/niveau.
8. Sauvagerie collective	Rend hostiles envers les créatures non affectées les créatures vivantes situées dans une étendue d'un rayon de 3 m/niveau ; incantation de 1 heure pour une durée de 1 heure/niveau.
9. Emprise lycanthrope	Transmet la lycanthropie à 1d4 créatures choisies au hasard ; elles adoptent immédiatement une forme animale ou hybride (au choix) et passent à l'attaque ; 1d100 pour chaque cible : rat-garou (01-25), loup-garou (26-60), sanglier-garou (61-80) ou tigre-garou (81-100) ; ce sort doit être lancé de nuit ; 24 heures.

Sorts du Domaine du Bien

1. Protection contre le Mal	Confère un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegardes contre le Mal, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2. Aide	Confère un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur, ainsi que 1d8 pv temporaires.
3. Cercle magique contre le Mal	Comme <i>protection contre le Mal</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
4. Cape de vertu	Crée une cape étincelante qui aveugle les ennemis du lanceur de ce sort et place une <i>bénédiction</i> sur ses alliés et sur ceux qu'il défend ; 1 round/niveau.
Châtiment divin	Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
5. Rejet du Mal	Bonus de +4 à la CA contre les créatures mauvaises, possibilité de chasser une créature d'outreplan et possibilité de dissiper un sort mauvais.
6. Barrière de lames	Lames situées tout autour du lanceur de ce sort et infligeant 1d6 points de dégâts/niveau (max. 20d6).
Bénédiction de l'être de lumière	Ce long rituel détruit morts-vivants, créatures infernales et effets magiques des domaines assimilés à la Mort ; rayon de 3 m/niveau.
7. Parole divine	Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
8. Aura divine	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
9. Convocation de monstres IX *	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.
* Lancé comme un sort bon uniquement.	

Sorts du Domaine de la Catastrophe

1. Anathème	Impose à la cible un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et de compétence.
2. Fracassement	Une vibration sonique endommage objets ou créatures cristallines.
3. Contagion	Infecte la cible à l'aide de la maladie choisie.
4. Vermine géante	Transforme des insectes en vermine géante.
5. Fléau d'insectes	Nuée d'insectes réduisant la visibilité, infligeant des dégâts et faisant fuir les créatures faibles.
6. Contrôle du climat	Modifie le climat de manière locale.
7. Mort rampante	Nuée d'insectes tuant tout sur son passage et suivant les instructions du lanceur de ce sort.
8. Tremblement de terre	Violente secousse sismique dans un rayon de 1,5 m/niv .
9. Tempête vengeresse	Tempête mêlant acide, éclairs, grêlons et vents violents.

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 mn/niv.
3. Flou	Chaque attaque a 20% de chance 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/niv.
8. Clignotement supérieur	Comme clignotement, mais plus sûr et d'avantage de contrôle .
9. Arrêt du temps	Le prêtre agit librement pendant 1d4+1 round.

Sorts du Domaine de la Chance

1. Bouclier entropique	Les attaques à distance ont 20% de chances de rater le lanceur de ce sort.
Toucher de Tanil	Permet à la créature touchée d'effectuer deux jets (d20) au lieu d'un seul et de choisir le meilleur résultat obtenu ; 1 semaine ou jusqu'à utilisation ; au minimum une semaine d'intervalle entre deux utilisations de ce sort sur la même créature.
2. Aide	Confère un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur, ainsi que 1d8 pv temporaires.
3. Protection contre les énergies destructives	Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
4. Liberté de mouvement	Le sujet bouge normalement malgré les entraves.
5. Annulation d'enchantement	Libère 1 sujet/niveau de l'emprise des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
6. Double illusoire	Rend le lanceur de ce sort <i>invisible</i> et crée un double illusoire de lui.
7. Renvoi des sorts	Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
8. Aura divine	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
9. Miracle	Fait appel à un dieu pour qu'il intercède en faveur du lanceur de ce sort.

Sorts du Domaine du Changement

1. Agrandissement	Augmente la taille d'un objet ou d'une créature de 10%/niveau (max. +50%).
2. Etat gazeux	Le sujet devient <i>intangible</i> et peut voler à faible vitesse.
3. Façonnage de la pierre	Permet de modeler la pierre.
4. Réincarnation	Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps et aléatoirement.
5. Métamorphose provoquée	Change la forme du sujet.
6. Transmutation de la pierre en boue	Affecte 2 cubes/niveau de 3 m d'arête.
7. Transmutation du métal en bois	Transforme en bois tout métal situé à moins de 12 m .

8. Métamorphose amorphe	Transforme le corps du sujet en une masse de chairs mouvantes.
9. Changement de forme	Permet de se transformer à l'envi et jusqu'à une fois par round.

Sorts du Domaine du Chaos

1. Protection contre la Loi	Confère un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegardes contre la Loi, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2. Chance d'Ehnikili	Fait échouer (1 naturel) la prochaine action importante initiée par la créature visée.
3. Fracassement	Une vibration sonore endommage objets ou créatures cristallines.
3. Cercle magique contre la Loi	Comme <i>protection contre la Loi</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
4. Marteau du Chaos	Blesse et fait chanceler les créatures loyales.
5. Rejet de la Loi	Bonus de +4 à la CA contre les créatures loyales, possibilité de chasser une créature d'outreplan et possibilité de dissiper un sort loyal.
6. Animation d'objets	Les objets attaquent les adversaires du lanceur de ce sort.
7. Parole du Chaos	Tue, déroute (<i>confusion</i>), étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.
8. Manteau du Chaos	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures loyales.
9. Convocation de monstres IX *	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.

* Lancé comme un sort chaotique uniquement.

Sorts du Domaine du Charme

1. Charme-personne	La cible devient l'ami du lanceur de ce sort.
2. Apaïsement des émotions	Calme 1d6 sujets/niveau en annulant les effets émotionnels.
3. Suggestion	Force la cible à accomplir les actes dictés par le lanceur de ce sort.
4. Emotion	Fait naître une forte émotion chez le sujet.
5. Charme-monstre	Le sujet (monstre) croit être l'allié du lanceur de ce sort.
6. Quête	Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature.
7. Aliénation mentale	La cible souffre en permanence de confusion.
8. Exigence	Comme <i>communication à distance</i> , mais avec <i>suggestion</i> en plus.
9. Domination universelle	Comme <i>domination</i> , mais affecte n'importe quelle créature.

Sorts du Domaine du Climat

1. Brume de dissimulation	Le lanceur de ce sort se retrouve entouré de brouillard.
2. Bourrasque	Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
3. Appel de la foudre	Appelle la foudre (3d6 de dég par éclair).
4. Tempête de grêle	Grêlons infligeant 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 de manière locale.
8. Cyclone	Crée un cyclone infligeant des dégâts et pouvant soulever de petites créatures.
9. Cyclone supérieur	Comme cyclone, mais plus grand et plus destructeur.

Sorts du Domaine de la Communauté

1. Bénédictio	Confère aux alliés un bonus de +1 aux jets d'attaque et un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur.
2. Rapport	Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
3. Prière	Confère aux alliés un bonus de +1 à presque tous les jets et un malus de -1 aux adversaires et pour les mêmes types de jets.
4. Rapport suprême	Comme rapport, mais permet de lancer des sorts via le lien.
5. Lien télépathique de Rary	Permet à des alliés de communiquer mentalement.
6. Festin des héros	Crée de la nourriture pour 1 personne/niveau ; soigne et bénit.
7. Refuge	Enchante un objet pour qu'il ramène son possesseur jusqu'au lanceur de ce sort.
8. Attirance	Objet ou lieu attire certaines créatures.
9. Guérison suprême de groupe	Comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets à la fois.

Sorts du Domaine de la Compétition

1. Regain d'assurance	Supprime la terreur ou donne +4 aux sauvegarde contre celui-ci, +1 tous les 4 niveaux.
2. Zèle	Le prêtre se déplace parmi ses ennemis pour attaquer l'adversaire de son choix.
3. Prière	Confère aux alliés un bonus de +1 à presque tous les jets et un malus de -1 aux adversaires et pour les mêmes types de jets.
4. Puissance divine	Le prêtre gagne un bonus à l'attaque, +6 en For et +1pv/niv.
5. Force du colosse	Accroît la taille du prêtre et lui confère des bonus en combat.
6. Pacte du zélate	Le prêtre jouit de bonus en 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/niv (+35 max).
8. Moment de prescience	Le prêtre gagne un bonus d'intuition à un jet attaque, test ou jet de sauvegarde.
9. Visage divin suprême	Comme visage divin mineur, mais le prêtre acquiert des particularités de demi-celeste ou de demi-fiélon.

Sorts du Domaine de la Connaissance

1. Détection de l'or	Détecte l'or (ou un autre type de métal au choix) situé à moins de 20 m ; quart de cercle ; concentration (max. 1 round/niveau).
Détection des passages secrets	Révèle les passages secrets situés à moins de 20 m .
Sagesse de l'Empereur d'Ivoire	L'Empereur d'Ivoire répond à une seule question en échange d'un trésor de grande valeur ; ce sort doit être lancé sur un site funéraire draconique et un même lanceur de sorts ne peut le lancer qu'une seule fois dans sa vie.
2. Détection de pensées	Permet "d'écouter" des pensées superficielles.
Localisation de cadavre	Permet au lanceur de ce sort de localiser un cadavre situé à portée longue ; 1 minute/niveau ; connaissance du nom complet du défunt requise.
Narration des temps anciens	Transfère jusqu'à 20 minutes de mémoire continue au sujet touché.
3. Clairaudience/clairvoyance	Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
4. Divination	Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
Secret du tombeau	Voile définitivement l'un des secrets d'un sujet mourant ou mort.
Traducteur de Terole	Permet au lanceur de ce sort et à toutes les créatures vivantes touchées de comprendre un langage dans le moindre détail ; 1 semaine, répartie entre les créatures affectées ; bonus de circonstances de +5 en Décryptage.
5. Vision lucide	Permet de voir les choses telles qu'elles sont réellement.
6. Orientation	Indique le plus court chemin pour se rendre à l'endroit choisi.
7. Mythes et légendes	Révèle une partie de l'histoire d'un lieu, d'un individu ou d'un objet.
8. Localisation suprême	Localise avec précision une créature ou un objet.
9. Prémonition	"Sixième sens" avertissant le lanceur de ce sort en cas de danger.

Sorts du Domaine de la Conquete

1. Injonction	La cible obéit à un ordre composé d'un unique mot pendant 1 round.
2. Discours captivant	Captive tous les auditeurs à 30 m + 3 m/niveau à la ronde.
3. Prière	Confère aux alliés un bonus de +1 à presque tous les jets et un malus de -1 aux adversaires et pour les mêmes types de jets.
4. Puissance divine	Accorde un bonus aux jets d'attaque, un score de 18 en Force et +1 pv/niveau.
5. Force du colosse	Accroît la taille du lanceur de ce sort et lui confère un bonus de +4 en Force.
6. Dissipation suprême	Comme <i>dissipation de la magie</i> , mais avec un bonus de +20 au jet.
7. Champ de force	Nulle créature ne peut plus approcher du lanceur de ce sort.
8. Aura divine *	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
Aura infernale *	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures bonnes.
9. Tempête vengeresse	Tempête mêlant acide, éclairs, grêlons et vents violents.

* Selon l'alignement du dieu et du prêtre.

Sorts du Domaine de la Convocation

1. Convocation de monstres 1	Appelle un ou plusieurs extérieurs luttant pour le prêtre .
2. Convocation de monstres 2	Appelle un ou plusieurs extérieurs luttant pour le prêtre .
3. Convocation de monstres 3	Appelle un ou plusieurs extérieurs luttant pour le prêtre .
4. Allié d'outreplan	Echange de services avec un extérieur à 8 DV.
5. Convocation de monstres 5	Appelle un ou plusieurs extérieurs luttant pour le prêtre .
6. Allié majeur d'outreplan	Comme allié d'outreplan, mais jusqu'à 16 DV.
7. Convocation de monstres 7	Appelle un ou plusieurs extérieurs luttant pour le prêtre .
8. Allié suprême d'outreplan	Comme allié d'outreplan, mais jusqu'à 24DV.
9. Portail	Relie deux plans pour se déplacer ou convoquer une entité.

Sorts du Domaine de la Corruption [1]

1. Anathème	Impose à la cible un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et de compétence.
2. Cécité/surdité	Rend la cible aveugle ou sourde.
3. Contagion	Infecte la cible à l'aide de la maladie choisie.
4. Dépravation	Pendant 10 minutes/niveau, l'alignement de la créature visée devient Mauvais.
5. Débilité	L'Intelligence de la cible tombe à 1.
6. Syphilis	Inflige une diminution permanente de 1d4 points de Constitution à 1 créature/niveau, toutes situées à 3 m les unes des autres.
7. Aliénation mentale	La cible souffre en permanence de <i>confusion</i> .
8. Contamination	Pollue et empoisonne légèrement une grande quantité d'eau ; volume de 30 m/niveau × 30 m/niveau × 3 m/niveau.
9. Saccage	Détruit les plantes (5d6 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi), affaiblit les autres créatures vivantes (diminution temporaire de 1d4 points de Force) et endommage les objets non portés (perte de 1 point de solidité, plus 1d6 points de dégâts) dans un rayon de 30 m/niveau ; incantation de 1 minute.

Sorts du Domaine de la Corruption [2]

1. Charme-personne	La cible devient l'ami du lanceur de ce sort.
2. Discours captivant	Captive tous les auditeurs à 30 m + 3 m/niveau à la ronde.
3. Suggestion	Force la cible à accomplir les actes dictés par le lanceur de ce sort.
4. Domination	Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
5. Brume mentale	Les créatures présentes dans cette brume reçoivent un malus de -10 à tous leurs jets de Sagesse et de Volonté.
6. Quête	Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature.
7. Souhait limité	Altère le cours de la réalité, dans les limites de ce sort.
8. Exigence	Comme <i>communication à distance</i> , mais avec <i>suggestion</i> en plus.
9. Souhait	Comme <i>souhait limité</i> , mais en plus puissant.

Sorts du Domaine de la Creation

1. Création d'eau	Crée 8 litres d'eau pure/niveau.
2. Image imparfaite	Comme <i>image silencieuse</i> , mais accompagnée de sons limités.
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 <i>création mineure</i> , mais avec de la pierre et du métal.
6. Festin des héros	Crée de la nourriture pour 1 personne/niveau ; soigne et bénit.
7. Image permanente	Comme <i>image accomplie</i> , mais avec effets visuels, sonores et olfactifs.
8. Création véritable	Comme <i>création majeure</i> , mais permanent ; coût en PX = valeur en po.
9. Genèse	Lancé depuis le plan Ethéré, ce sort crée un demi-plan adjacent à ce plan ou augmente le rayon d'un demi-plan existant de 54 m ; rayon : +30 cm/jour, jusqu'à atteindre 54 m ; coût en PX = 5 000.

Sorts du Domaine de la Creation Mineure

1. Convocation de monstres I	Appelle un Extérieur pour qu'il se batte au service du lanceur de ce sort.
2. Réparation intégrale	Répare totalement un objet.
3. Création de nourriture et d'eau	Nourrit 3 humains (ou 1 cheval)/niveau.
4. Restauration	Rend niveaux et points de caractéristiques perdus.
5. Mur de pierre	Ce mur possède 15 points de résistance/4 niveaux et peut être façonné.
6. Festin des héros	Crée de la nourriture pour 1 personne/niveau ; soigne et bénit.
7. Résurrection	Ramène un mort à la vie et en parfaite santé.
8. Guérison suprême de groupe	Comme <i>guérison suprême</i> , mais sur plusieurs sujets à la fois.
9. Convocation de monstres IX	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.

Sorts du Domaine de la Cupidite

1. Triche	Permet au lanceur de ce sort de retirer les chances de réussite d'un jeu de hasard non magique ; choix entre les deux résultats obtenus ; 1 minute/niveau ou jusqu'à utilisation.
2. Cadeau suggéré	Force une créature à donner au lanceur de ce sort ce qu'elle tient en main lors de son prochain tour de jeu.
3. Déblocage	Ouvre une porte fermée, même par magie.
4. Emotion	Fait naître une forte émotion chez le sujet.
5. Fabrication	Transforme des matières premières en produit fini.
6. Défense magique	Plusieurs effets magiques protègent la zone désignée.
7. Téléportation d'objet	Comme <i>téléportation</i> , mais sur un objet touché par le lanceur de ce sort.
8. Voleur imaginaire	Crée une force invisible qui dérobe (réussite automatique) un objet porté par une autre créature, même situé dans un espace extradimensionnel, et l'apporte au lanceur de ce sort ; bonus de +20 en Déplacement silencieux et en Discrétion ; action libre pour la diriger ; 1 round/niveau ; peut désarmer une créature (don Science du désarmement et bonus de Force égal à +20), mais disparaît après avoir rapporté l'objet.
9. Attirance	L'objet ou le lieu attire certaines créatures.

Sorts du Domaine des Demons

1. Chair démoniaque	Confère au lanceur de ce sort (sauf si Extérieur Mauvais) un bonus d'armure naturelle de +1/5 niveaux (min. +1 et max. +4) pendant 1 minute/niveau.
2. Savoir démoniaque	Confère au lanceur de ce sort un bonus de malfaisance de +10 à un jet, immédiat, de Connaissances (mystères, plans ou religion).
3. Ailes démoniaques	De grandes ailes de chauve-souris permettent au lanceur de ce sort de voler à une vitesse égale à sa vitesse de déplacement terrestre ; manœuvrabilité Moyenne ; 10 minutes/niveau.
4. Ancre dimensionnelle	Empêche tout déplacement extra-dimensionnel.
5. Contrat	Force un Extérieur à accomplir une tâche pour le lanceur de ce sort.
6. Contrat intermédiaire	Comme <i>contrat</i> , mais affecte jusqu'à 16 DV.
7. Vision du fiélon	Confère au lanceur de ce sort la vision dans le noir à 18 m, même dans les ténèbres magiques, ainsi que la <i>détection de l'invisibilité</i> et la <i>détection du Bien</i> ; 10 minutes/niveau.
8. Ténèbres ultimes	Comme <i>ténèbres profondes</i> , mais aucune lumière magique ne peut les contrer ou les dissiper ; étendue d'un rayon de 30 m/niveau, centrée sur le lanceur de ce sort ; zone faiblement éclairée pour les créatures Mauvaises ; incantation de 1 heure pour une durée de 1 heure/niveau.
9. Portail	Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Sorts du Domaine de la Destruction

1. Blessure légère	Contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
2. Fracassement	Une vibration sonore endommage objets ou créatures cristallines.
Toucher de Vahngal	Plonge une créature dans une rage identique à celle d'un barbare dont le niveau serait identique à celui du lanceur de ce sort (ou à la moitié si le sujet n'est ni le lanceur, ni un barbare) ; rounds = 3 + mod. de Constitution ajustée.
3. Contagion	Infecte la cible à l'aide de la maladie choisie.
4. Blessure critique	Contact infligeant 4d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +20).
Canal damné	Crée un lien entre le lanceur de ce sort et le mort-vivant touché pour lui permettre de lancer sur celui-ci des sorts de <i>blessure à distance</i> (portée longue) ; 1 heure/niveau ; un même mort-vivant ne peut avoir qu'un seul lien actif à la fois.
Pestevermine	Appelle une horde de rats, d'insectes et autres vermines, tous vecteurs de maladies ; nuée statique de 3 m de rayon ; 1 minute/niveau ; 1d4 points de dégâts/round + maladie (<i>idem</i> sort <i>contagion</i>).
5. Cercle de douleur	Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +20), à 6 m à la ronde.
Corruption de la terre	Empoisonne l'étendue sur laquelle l'ombre du lanceur de ce sort est passée lors de son incantation ; cet effet s'achève à la mort du lanceur de sorts.
Malédiction séculaire	Retire des points de caractéristiques aux futurs descendants du sujet, tant que le lanceur de ce sort est encore en vie. [<i>NB : sort draconique.</i>]
6. Mise à mal	La cible perd tous ses pv sauf 1d4 points.
7. Désintégration	Fait disparaître de manière définitive une créature ou un objet.
8. Tremblement de terre	Violente secousse sismique dans un rayon de 1,5 m/niveau.
9. Implosion	Tue 1 créature/round.
Mise hors de combat	Réduit de façon permanente toutes les caractéristiques de la créature touchée à un score de 3 et la prive de tous ses pv, sauf 1d4 (effets inverses sur un mort-vivant) ; guérisons magiques puissantes requises pour annuler ces effets.

Sorts du Domaine des Diabes

1. Queue du diable	Confère au lanceur de ce sort une queue pointue de 90 cm ; cette queue inflige 1d4 points de dégâts + ½ bonus de Force ; dans le cadre d'une attaque à outrance, il peut s'en servir en plus de ses attaques normales, mais avec un malus de -2 pour toutes ses attaques ; 1 minute/niveau.
2. Œil du diable	Permet au lanceur de ce sort de voir dans les ténèbres, même magiques, jusqu'à 9 m de distance ; 1 minute/niveau.
3. Prestance diabolique	Confère au lanceur de ce sort un bonus d'altération de +(1d4+1) en Charisme ; les sorts et les effets magiques l'affectent comme s'il était un Extérieur ; 1 minute/niveau.
4. Feu des enfers	Provoque une explosion de souffre et de flammes qui inflige 3d6 points de dégâts dans une étendue de 1,5 m de rayon ; toute protection contre le feu est inefficace face à ce sort.
5. Contrat	Force un Extérieur à accomplir une tâche pour le lanceur de ce sort.
6. Contrat intermédiaire	Comme <i>contrat</i> , mais affecte jusqu'à 16 DV.
7. Tempête de feu des enfers	Comme <i>feu des enfers</i> , mais inflige 5d6 points de dégâts dans une étendue de 6 m de rayon située à portée moyenne.
8. Exigence	Comme <i>communication à distance</i> , mais avec <i>suggestion</i> en plus.
9. Portail	Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Sorts du Domaine des Domination

1. Injonction	Le sujet obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
2. Discours captivant	Captive à 30 m (+3m/niv) 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 <i>injonction</i> , mais affecte 1 sujet/niv
6. Quête	Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature.
7. Suggestion de groupe	Comme <i>suggestion</i> , mais affecte 1 créature/niv
8. Domination véritable	Comme <i>domination</i> , mais le jet de sauvegarde à -4.
9. Esclave monstrueux	Comme <i>domination véritable</i> , mais permanent et pouvant affecter n'importe quelle créature.

Sorts du Domaine de la Douleur (Torture)

1. Blessure légère	Contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
2. Blessure modérée	Contact infligeant 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).
3. Blessure grave	Contact infligeant 3d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +15).
4. Blessure critique	Contact infligeant 4d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +20).
Hémorragie	Chaque blessure reçue par la cible pendant la durée de ce sort (1 round/niveau) continue de saigner, même une fois le sort achevé.
5. Cercle de douleur	Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +20), à 6 m à la ronde.
6. Mise à mal	La cible perd tous ses pv sauf 1d4 points.
7. Blasphème	Tue, paralyse, affaiblit ou <i>hébété</i> les cibles non mauvaises.
8. Flétrissure	Inflige 1d8 points de dégâts/niveau (max. 25d8) dans un rayon de 10 m.
9. Main broyeuse de Bigby	Comme <i>poing de Bigby</i> , mais inflige d'importants dégâts.

Sorts du Domaine de la Duperie

0. Allégeance indétectable	Dissimule les véritables loyautés du lanceur de ce sort pendant 1 heure/niveau.
1. Changement d'apparence	Modifie l'aspect du lanceur de ce sort.
Façonnage des ombres	Change la forme d'une ombre naturelle pendant 10 minutes/niveau (max. ±50% de surface) ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau (max. 5d6) à une créature ou à une illusion constitué d'ombre.
Piège automatique	Enchante un piège mécanique pour qu'il se recharge tout seul.
2. Farce d'Ehnikili	Mélange les sorts préparés d'un lanceur de sort pour lui faire lancer le mauvais sort lors de sa prochaine incantation dans l'heure qui suit.
Invisibilité	Le sujet est <i>invisible</i> pendant 10 minutes/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
3. Antidétection	Protège le sujet contre la scrutation et les divinations.
4. Confusion	Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
Enchantement fantôme	Empêche les tentatives telle que la <i>dissipation de la magie</i> de fonctionner sur un objet magique (max. 2,5 kg/niveau) ou un sort, ou crée une aura magique pendant 1 jour/niveau autour d'un objet non magique.
5. Leurre	Crée une illusion ayant pour effet d'abuser la scrutation magique.
6. Double illusoire	Rend le lanceur de ce sort <i>invisible</i> et crée un double illusoire de lui.
Illusion inversée	Fait croire que des créatures ou des objets réels sont des illusions permanentes ; 1 cube de 6 m + 1 cube/niveau de 3 m.
7. Ecran	Illusion empêchant de voir dans une zone, même par scrutation.
8. Métamorphose universelle	Transforme n'importe quel sujet en n'importe qui/quoi d'autre.
9. Arrêt du temps	Pendant 1d4+1 rounds, seul le lanceur de ce sort est autorisé à agir.
Conversion	Convertit définitivement une créature à la religion du lanceur de ce sort.
Répétition temporelle de Tenny	Annule les 5 prochaines minutes tout en laissant au seul lanceur de ce sort le souvenir de ce qui s'est passé pendant ces 5 minutes ; ce sort permet donc d'évaluer des dangers proches, par exemple.

Sorts du Domaine de l'Eau

1. Brume de dissimulation	Le lanceur de ce sort se retrouve entouré de brouillard.
Filet de flottaison	Filet magique de bulles d'air ramenant de force une créature ou un objet (max. 50 kg/niveau) à la surface de l'eau ; 40 m/round; 1 round/niveau.
2. Nappe de brouillard	Brume gênant la visibilité.
Eau souillée	Dans la zone d'effet, l'eau mobile inflige des dégâts par contact direct.
3. Respiration aquatique	Permet aux sujets de respirer sous l'eau.
Sphère de pression	Accroît la pression de l'eau dans un rayon de 6 m; inflige 1d6 points de dégâts/niveau (max. 10d6) ; met fin à l'apnée (expiration forcée).
4. Contrôle de l'eau	Modifie le niveau d'une étendue d'eau ou écarte les flots.
Infusion élémentaire	Confère divers pouvoirs élémentaires à la créature touchée.
5. Tempête de grêle	Grêlons infligeant 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
6. Cône de froid	Inflige 1d6 points de dégâts/niveau de type froid (max. 15d6).
7. Brume acide	Brouillard infligeant des dégâts de type acide.
8. Flétriature	Inflige 1d8 points de dégâts/niveau (max. 25d8) dans un rayon de 10 m.
9. Nuée d'élémentaires *	Appelle plusieurs élémentaires de l'Eau.

* Lancé comme un sort d'eau uniquement.

Sorts du Domaine de l'Eloquence

1. Charme-personne	La cible devient l'ami du lanceur de ce sort.
2. Discours captivant	Captive tous les auditeurs à 30 m + 3 m/niveau à la ronde.
3. Charme-monstre	Le sujet (monstre) croit être l'allié du lanceur de ce sort.
4. Emotion *	Fait naître une forte émotion chez le sujet.
5. Modification de mémoire	Change 5 minutes de souvenirs dans l'esprit de la cible.
6. Quête	Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature.
7. Symbole **	Rune magique piégée à effets variés.
8. Charme de groupe	Comme <i>charme-monstre</i> , mais sur 10 m de rayon.
9. Mot de pouvoir mortel	Tue un adversaire puissant ou bien plusieurs adversaires faibles.

* *Amitié* ou *espoir* uniquement.

** Symbole de *persuasion* uniquement.

Sorts du Domaine des Esprits

1. Brume de dissimulation	Le lanceur de ce sort se retrouve entouré de brouillard.
2. Ténèbres	Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
3. Main du berger	Main fantomatique guidant le sujet jusqu'au lanceur de ce sort.
4. Marche dans les airs	Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme (escalade possible à un angle maximal de 45 degrés).
5. Forme éthérée	Le lanceur de ce sort entre dans le plan Ethéré pour 1 round/niveau.
6. Passage dans l'éther	Emmène le lanceur de ce sort et ses compagnons dans le plan Ethéré.
7. Scrutation ultime	Comme <i>scrutation</i> , mais est plus rapide à lancer et dure plus longtemps.
8. Localisation suprême	Localise avec précision une créature ou un objet.
9. Capture d'âme	Retient l'âme d'un récent défunt pour empêcher sa <i>résurrection</i> .

Sorts du Domaine de la Faune

1. Apaisement des animaux	Calme 2d4 DV (+1/niveau) d'animaux, de monstres primitifs et de créatures magiques.
2. Immobilisation d'animal	Immobilise (<i>sans défense</i>) un animal pendant 1 round/niveau.
Transfert animal	Confère au lanceur de ce sort l'un des pouvoirs Ext d'un animal ou ses degrés de maîtrise dans une seule compétence pendant 1 minute/niveau.
3. Domination d'animal	La cible animale obéit aux ordres télépathiques du lanceur de ce sort.
Espion animal	Envoie pendant 1 jour/niveau un animal de taille TP remplir une mission en trois étapes, souvent pour lui dicter de surveiller un endroit précis.
4. Répulsif	Les insectes restent à 3 m du lanceur de ce sort.
5. Communion avec la nature	Fournit des renseignements sur les environs (1,5 km/niveau).
6. Coquille antvie	Tient les créatures vivantes à une distance de 3 m.
7. Métamorphose animale	1 allié/niveau se transforme en l'animal choisi.
8. Mort rampante	Nuée d'insectes tuant tout sur son passage et suivant les instructions du lanceur de ce sort.
9. Changement de forme	Permet de se transformer à l'envi et jusqu'à une fois par round.

Sorts du Domaine du Feu

1. Mains brûlantes	Infligent 1d4 points de dégâts/niveau de type feu (max. 5d4).
2. Flammes	Contacts ou lancers infligeant 1d4 points de dégâts (+1/2 niveaux ; max. +10).
Feu corrompu	Dans la zone d'effet, le feu inflige des dégâts supplémentaires par contact direct.
3. Frappe à distance de Ganest	Projette un trait de flammes sur une créature ou un objet situé à très grande distance (à portée de vue) ; 1d4 points de dégâts/niveau (max. 10d4), avec possibilité de mettre le feu à la cible.
Résistance aux énergies destructives *	Protège, chaque round, de 12 points de dégâts contre la forme d'énergie choisie.
4. Flammes de la déesse	Conjure un ou plusieurs esprits élémentaires pendant 3 rounds/3 niveaux ; 1d6 points de dégâts/niveau de type feu (max. 8d6).
Mur de feu	Inflige 2d4 points de dégâts de type feu à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m (20 pieds) et 2d6+1/niveau (max. +20) en cas de traversée.
Infusion élémentaire	Confère divers pouvoirs élémentaires à la créature touchée.
5. Bouclier de feu	Brûle les créatures attaquant le lanceur de ce sort tout en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
6. Germes de feu	Transforme des glands et des baies en projectiles et en bombes.
7. Tempête de feu	Inflige 1d6 points de dégâts/niveau de type feu (max. 20d6).
8. Nuage incendiaire	Nuage infligeant 4d6 points de dégâts/round de type feu.
9. Nuée d'élémentaires **	Appelle plusieurs élémentaires du Feu.

* Résistance au feu ou au froid uniquement.

** Lancé comme un sort de feu uniquement.

Sorts du Domaine de la Flore

1. Adhérence au bois	La peau du lanceur de ce sort adhère aux surfaces en bois tant qu'il se concentre.
Enchevêtrement	La végétation immobilise toute créature dans un rayon de 12 m.
2. Mannequin de bois de Sethtel	Transforme une pile de brindilles en un serviteur de 60 cm de haut pendant 1 heure/niveau ; effectue des tâches simples ou combat pour son maître.
Peau d'écorce	Confère un bonus d'armure naturelle de +3 (ou plus).
3. Croissance végétale	Fait pousser la végétation ou améliore son rendement.
Missile d'épines	Cône d'épines de grande envergure (portée moyenne) infligeant 1d6 points de dégâts/niveau (max. 10d6), moins la CA de chaque victime.
4. Bois vivant	Les objets ou les créatures en bois touchés régénèrent les dégâts qu'ils subissent (guérison accélérée de 1 point/3 niveaux ; max. 6) tant qu'ils restent à moins de 3 m du lanceur de ce sort ; 1 heure/niveau.
Contrôle des plantes	Permet de contrôler les plantes et les thallophytes.
5. Mur d'épines	Epines blessant quiconque tente de passer.
Tripes végétales	Faire germer et croître les matières végétales présentes dans le ventre d'une créature omnivore ou herbivore ; inflige 1d6 points de dégâts/niveau (max. 15d6).
6. Eloignement du bois	Repousse les objets en bois.
7. Bâton sylvanien	Transforme le bâton du lanceur de ce sort en sylvanien.
8. Empire végétal	Les plantes s'animent et la végétation empêche, sur ordre du lanceur de ce sort.
9. Le grand tertre	Appelle 1d4+2 tertres errants pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.

Sorts du Domaine de la Folie

1. Confusion mineure	La cible agit aléatoirement pendant 1 round.
2. Contact aliénant	La créature touchée est hébétée pendant 1 round/niveau.
3. Rage	Le sujet gagne +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, mais -2 en CA.
4. Confusion	Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
5. Rayons d'ensorcellement	Un rayon/round provoquant une hébétude de 1d3 rounds.
6. Assassin imaginaire	Illusion terrifiante 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 malus de -4 à la CA, ne peut plus employer de bouclier et ne réussit ses jets de Réflexes qu'avec un 20 naturel.
9. Ennemi subconscient	Comme <i>assassin imaginaire</i> , mais à 9 à la ronde.

Sorts du Domaine de la Force

1. Endurance aux énergies destructives	Protège, chaque round, de 5 points de dégâts contre un seul type d'énergie.
Frappe de l'onde de choc	Transmet la force de l'impact d'une arme contondante sur le sol à un adversaire situé à portée courte ; jet d'attaque de contact à distance nécessaire ; coup critique impossible ; le choc renverse la cible.
2. Force de taureau	Confère au sujet 1d4+1 points de Force pendant 1 heure/niveau.
3. Panoplie magique	Une armure ou un bouclier gagne un bonus d'altération de +1/3 niveaux.
4. Immunité contre les sorts	Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
5. Force du colosse	Accroît la taille du lanceur de ce sort et lui confère un bonus de +4 en Force.
Frères d'armes	Permet à 1 créature/3 niveaux de s'échanger librement leurs pv et leurs points de Force ; 1 round/niveau ; 1 pv/niveau/round ; 1 point de Force/round.
6. Peau de pierre	Bloque les attaques physiques (coups, lames, pointes et chocs).
7. Poigne de Bigby	Comme <i>main impérieuse de Bigby</i> , mais peut également saisir les créatures adverses.
8. Force de Kadoum	Confère à la créature vivante touchée un bonus d'altération de +1/niveau (max. +20) en Force pendant 1 minute/niveau.
Poing de Bigby	Poing géant attaquant les adversaires du lanceur de ce sort.
9. Main broyeuse de Bigby	Comme <i>poing de Bigby</i> , mais inflige d'importants dégâts.

Sorts du Domaine des Forces

1. Armure de mage	Confère un bonus d'armure de +4 à la CA du sujet.
2. Projectile magique	Inflige 1d4+1 points de dégâts ; +1 projectile/2 niveaux au-delà du niveau 1 (max. 5 projectiles).
3. Explosion de force	Un rayon inflige 1d6 points de dég/2 niv de lanceur de sorts (5d6 max).
4. Sphère d'isolement d'Otiluke	Globe de force emprisonne ou protège le sujet.
5. Mur de force	Mur immunisé contre les dégâts.
6. Champ de force	Nulle créature ne peut plus approcher du lanceur de ce sort.
7. Cage de force	Cube de force emprisonnant qui se trouve à l'intérieur.
8. Sphère téléguidée d'Otiluke	Comme <i>sphère d'isolement d'Otiluke</i> , mais le lanceur de ce sort la déplace par télékinésie.
9. Main broyeuse de Bigby	Main géante qui offre un abri, pousse ou attaque.

Sorts du Domaine du Froid

1. Contact glacial	Un contact/niv inflige 1d6 points de dég; affaiblissement temporaire de 1 point de For 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 dég dans un cylindre de 12 m de diamètre .
5. Mur de glace	Crée un mur ayant 15pr, +1/niv, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.
6. Cône de froid	1d6 points de dégâts de froid /niv.
7. Contrôle du climat	Modifie le climat local.
8. Rayon polaire	Attaque de contact à distance infligeant 1d6 de dégâts de froid /niv.
9. Avalanche vengeresse	Une avalanche de neige écrase et ensevelit les ennemis du prêtre.

Sorts du Domaine de la Glace

1. Rayon de givre	Rayon infligeant 1d3 points de dégâts de type froid.
2. Endurance aux énergies destructives *	Protège, chaque round, de 5 points de dégâts contre un seul type d'énergie.
3. Résistance aux énergies destructives *	Protège, chaque round, de 12 points de dégâts contre la forme d'énergie choisie.
4. Mur de glace	<i>Plan de glace</i> ayant 15 points de résistance, +1/niveau, ou <i>hémisphère</i> permettant d'emprisonner plusieurs créatures.
5. Tempête de grêle	Grêlons infligeant 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
6. Cône de froid	Inflige 1d6 points de dégâts/niveau de type froid (max. 15d6).
7. Sphère glaciale d'Otiluke	Gèle l'eau ou inflige des dégâts de type froid.
8. Doigt de mort	Tue la cible.
9. Convocation de monstres IX **	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.

* Endurance ou résistance au feu ou au froid uniquement.

** Permet uniquement d'appeler un dragon blanc d'âge mûr.

Sorts du Domaine de la Gloire

1. Destruction de mort-vivant	Inflige 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
2. Bénédiction d'arme	L'arme est plus efficace contre les adversaires d'alignement mauvais.
Vêtements glorieux	Le personnage gagne un bonus de sainteté de +1 à la CA tous les 5 niveaux de lanceur de sorts et d'une réduction des dégâts (5/mal).
3. Lumière brûlante	Rayon infligeant 1d8 points de dégâts/2 niveaux (max. 5d8), ou bien plus sur les morts-vivants.
4. Châtiment divin	Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
Brillance céleste	Un objet émet une lueur vive sur 36m; blesse les morts-vivants et les extérieurs maléfiques.
5. Epée sainte	L'arme devient une arme +5 et 2d6 points de dégâts contre le Mal.
Couronne de flamme	Une aura brûle les extérieurs morts-vivants et les fées maléfiques pour 2d6 points de dégâts/round
6. Eclair de gloire	Rayon d'énergie positive inflige des dégâts supplémentaires aux morts-vivants ou aux Extérieurs maléfiques.
7. Rayon de soleil	Rayon de lumière aveuglant et infligeant 4d6 points de dégâts.
8. Couronne de gloire	Accorde un bonus de +4 en Charisme et captive l'attention des sujets qui l'entendent.
9. Portail	Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.
Gloire aveuglante	Zone de lumière de 30 m de rayon/niv qui aveugle les créatures maléfiques.

Sorts du Domaine de la Guérison

1. Soins légers	Le sujet récupère 1d8 pv, +1 pv/niveau (max. +5 pv).
2. Soins modérés	Le sujet récupère 2d8 pv, +1 pv/niveau (max. +10 pv).
3. Soins importants	Le sujet récupère 3d8 pv, +1 pv/niveau (max. +15 pv).
4. Canal sacré	Crée un lien entre le lanceur de ce sort et la créature vivante touchée pour lui permettre de lancer sur celle-ci des sorts de <i>soins</i> à distance (portée longue) ; 1 heure/niveau ; une même créature ne peut avoir qu'un seul lien actif à la fois.
Soins intensifs	Le sujet récupère 4d8 pv, +1 pv/niveau (max. +20 pv).
5. Cercle de guérison	Les sujets récupèrent chacun 1d8 pv, +1 pv/niveau (max. +20 pv), à 6 m à la ronde.
6. Guérison suprême	Soigne les blessures, les maladies et les troubles mentaux.
7. Cercle supérieur de guérison	Les sujets récupèrent chacun 2d8 pv, +2 pv/niveau (max. +40 pv), à 1 m/niveau à la ronde ; blesse d'autant les morts-vivants affectés.
Régénération	Fait repousser les membres tranchés du sujet.
8. Guérison suprême de groupe	Comme <i>guérison suprême</i> , mais sur plusieurs sujets à la fois.
9. Résurrection suprême	Comme <i>résurrection</i> , mais sans avoir besoin du corps.

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.
Cri de guerre [2]	Etourdit pendant 1 round les créatures de 6 DV ou moins situées dans un cône de portée courte.
3. Arme sacrée	Comme <i>arme spirituelle</i> , mais l'arme inflige 1d10 points de dégâts et provoque la surdité pendant 1d6 rounds ; dure 1 round/niveau.
Panoplie magique	Une armure ou un bouclier gagne un bonus d'altération de +1/3 niveaux.
4. Puissance divine	Accorde un bonus aux jets d'attaque, un score de 18 en Force et +1 pv/niveau.
5. Colonne de feu	Le feu divin châtie les cibles : 1d6 points de dégâts/niveau (max. 15d6).
6. Barrière de lames	Lames situées tout autour du lanceur de ce sort et infligeant 1d6 points de dégâts/niveau (max. 20d6).
7. Mot de pouvoir étourdissant	Etourdit une créature de 150 pv maximum.
8. Mot de pouvoir aveuglant	Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
Rappel du champion	Appelle un héros défunt au secours du lanceur de ce sort ; 2 heures/niveau ; incantation de 10 minutes ; sur un site <i>sanctifié</i> pour le dieu du lanceur de ce sort.
9. Mot de pouvoir mortel	Tue un adversaire puissant ou bien plusieurs adversaires faibles.

Sorts du Domaine de l'Habileté

1. Corde animée	Permet de faire bouger une corde sur ordre du lanceur de ce sort.
2. Façonnage du bois	Permet de modeler le bois.
3. Façonnage de la pierre	Permet de modeler la pierre.
4. Création mineure	Crée un objet en tissu ou en bois.
5. Fabrication	Transforme des matières premières en produit fini.
6. Création majeure	Comme <i>création mineure</i> , mais avec de la pierre et du métal.
7. Durcissement	Augmente définitivement la solidité de l'objet touché de 1 point/2 niveaux ; affecte 1 cube/niveau de 65 cm (ou de 30 cm pour du métal ou du minéral).
8. Création véritable	Comme <i>création majeure</i> , mais permanent ; coût en PX = valeur en po.
9. Sphère prismatique	Comme <i>mur prismatique</i> , mais protège de toutes parts.

Sorts du Domaine de l'Hiver

1. Rayon de givre	Rayon infligeant 1d3 points de dégâts de type froid.
2. Métal gelé	Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
3. Protection contre les énergies destructives	Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
4. Tempête de neige	Réduit fortement la visibilité et gêne les déplacements.

5. Tempête de grêle	Grêlons infligeant 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
6. Cône de froid	Inflige 1d6 points de dégâts/niveau de type froid (max. 15d6).
7. Sphère glaciale d'Otiluke	Gèle l'eau ou inflige des dégâts de type froid.
8. Simulacre	Crée un double partiellement réel du sujet.
9. Nuée d'élémentaires *	Appelle plusieurs élémentaires de l'Air.
* Lancé comme un sort d'air uniquement.	

Sorts du Domaine de la **Inquisition**

1. Détection du chaos	Revèle 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	+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.

Sorts du Domaine de la **Liberation**

1. Mauvais augure	Le prêtre sait si des dangers l'attendent.
2. Alignement indétectable	Masque l'alignement pendant 24h.
3. Rage	Le sujet gagne +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, mais -2 en CA.
4. Liberté de mouvement	Le sujet bouge normalement malgré les entraves.
5. Annulation d'enchantement	Libère les sujets de l'emprise des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
6. Dissipation suprême	Comme <i>dissipation de la magie</i> , mais avec un bonus de +20 au jet.
7. Refuge	Enchante un objet pour qu'il ramène son possesseur jusqu'au lanceur de ce sort.
8. Esprit impénétrable	Immunise le sujet contre les sorts mentaux/émotionnels et la scrutation.
9. Rupture d'entraves	Libère les cibles des sorts qui entravent ou retiennent.

Sorts du Domaine de la **Loi**

1. Protection contre le Chaos	Confère un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegardes contre le Chaos, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2. Apaisement des émotions	Calme 1d6 sujets/niveau en annulant les effets émotionnels.
Détection de l'allégeance	Révèle les motivations et les intentions réelles du sujet.
Equilibre d'Hedrad	Protège la créature consentante touchée contre les préjugés émotionnels, lui donne un alignement LN (équité totale) et un bonus d'aptitude de +4 contre les sorts affectant l'esprit ; 1 heure/niveau.
3. Cercle magique contre le Chaos	Comme <i>protection contre le Chaos</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
4. Courroux de l'ordre	Blesse les créatures chaotiques et les rend <i>hébétées</i> .
5. Rejet du Chaos	Bonus de +4 à la CA contre les créatures chaotiques, possibilité de chasser une créature d'outreplan et possibilité de dissiper un sort chaotique.
6. Immobilisation de monstre	Comme <i>immobilisation de personne</i> , mais sur n'importe quel type de créature.
7. Décret	Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
8. Bouclier de la Loi	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures chaotiques.
9. Convocation de monstres IX *	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.
* Lancé comme un sort loyal uniquement.	

Sorts du Domaine de la **Luxe**

1. Charme-personne	La cible devient l'ami du lanceur de ce sort.
2. Discours captivant	Captive tous les auditeurs à 30 m + 3 m/niveau à la ronde.
3. Emotion	Fait naître une forte émotion chez le sujet.
4. Domination	Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
5. Débilité	L'Intelligence de la cible tombe à 1.
6. Quête	Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature.
7. Refuge	Enchante un objet pour qu'il ramène son possesseur jusqu'au lanceur de ce sort.
8. Charme de groupe	Comme <i>charme-monstre</i> , mais sur 10 m de rayon.
9. Souhait	Comme <i>souhait limité</i> , mais en plus puissant.

Sorts du Domaine de la **Magie**

1. Aura indétectable de Nystul	Masque l'aura d'un objet magique.
2. Identification	Révèle une seule des propriétés d'un objet magique.
3. Dissipation de la magie	Annule sorts et effets magiques.
Signature draconique	Permet d'inscrire la rune personnelle du lanceur de ce sort (visible du ciel).
4. Lancemana	Crée une lance magique qui inflige 1d6 points de dégâts/niveau (max. 10d6) et absorbe 1d4 sorts ; jet d'attaque de contact à distance requis.
Transfert de sorts	Transfère des sorts du lanceur de ce sort au sujet.

5. Extinction magique	Plus aucun effet magique ne fonctionne sur la cible, ses objets magiques sont inertes et ses sorts ne fonctionnent plus pendant 1 round/niveau.
Résistance à la magie	Le sujet gagne une résistance à la magie (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	Confère un bonus de résistance de +8.
9. Disjonction de Mordenkainen	Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.
Elevage magique	Permet de croiser deux races différentes ; doit être lancé chaque année pour que la progéniture puisse survivre ; une nouvelle espèce viable est définitivement créée au bout de 3 générations.

Sorts du Domaine du Mal

1. Protection contre le Bien	Confère un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegardes contre le Bien, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2. Profanation	Charge une zone d'énergie négative afin d'y rendre plus forts les morts-vivants.
3. Cercle magique contre le Bien	Comme <i>protection contre le Bien</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
Tourments de Chardoun	Inflige 1d6 points de dégâts temporaires/round (max. 10 rounds) à une créature et lui impose un malus de -2 à la plupart de ses jets ; bonus de circonstances de +4 pour l'interroger ou la dominer ; 1 round/niveau.
4. Canal damné	Crée un lien entre le lanceur de ce sort et le mort-vivant touché pour lui permettre de lancer sur celui-ci des sorts de <i>blessure</i> à distance (portée longue) ; 1 heure/niveau ; un même mort-vivant ne peut avoir qu'un seul lien actif à la fois.
Ténèbres infernales	Blesse les créatures bonnes et les rend malades (<i>nauséuses</i>).
5. Corruption de la terre	Empoisonne l'étendue sur laquelle l'ombre du lanceur de ce sort est passée lors de son incantation ; cet effet s'achève à la mort du lanceur de sorts.
Rejet du Bien	Bonus de +4 à la CA contre les créatures bonnes, possibilité de chasser une créature d'outreplan et possibilité de dissiper un sort bon.
Transfert d'ombre	Transforme l'ombre d'un être en ombre (bipède) ou en molosse d'ombre (autre) qui attaque l'être en question ; l'ombre possède +1 pv/niveau (max. +20 pv) ; si l'être meurt, il devient une ombre au service du lanceur de ce sort.
6. Création de mort-vivant	Crée une goule, une ombre, un blême, un nécrophage ou une âme en peine.
Profanation d'Havrøkr	Ce long rituel détruit célestes et effets magiques des domaines assimilés au Bien ; rayon de 3 m/niveau.
7. Arrestation draconique	Empêche un dragon métamorphosé de changer de forme (dragon ou autre forme), pendant 10 minutes/niveau.
Assèchement de la source d'éternité	Utilise l'âme d'un dragon mourant pour interrompre le vieillissement du sujet pendant mille ans ; confère d'autres avantages et rapproche petit à petit l'alignement du sujet de celui du dragon (un jet de Volonté par an).
Blasphème	Tue, paralyse, affaiblit ou <i>hébète</i> les cibles non mauvaises.
8. Aura infernale	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures bonnes.
9. Convocation de monstres IX *	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.

- Lancé comme un sort mauvais uniquement.

•

Sorts du Domaine de la Maladie

1. Malédiction de l'eau	Crée de l'eau maudite.
2. Blessure modérée	Contact infligeant 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).
3. Contagion	Infecte la cible à l'aide de la maladie choisie.
4. Empoisonnement	Contact faisant temporairement perdre 1d10 points de Constitution, <i>idem</i> une minute après.
5. Exécution	Attaque de contact tuant la cible.
6. Cercle de mort	Tue 1d4 DV de créatures/niveau.
7. Destruction	Tue la cible et détruit son cadavre.
8. Flétrissure	Inflige 1d8 points de dégâts/niveau (max. 25d8) dans un rayon de 10 m.
9. Absorption d'énergie	La cible "gagne" 2d4 niveaux d'énergie négative.

Sorts du Domaine de la Meditation

1. Transe hypnotique	???
2. Protection contre les charmes	???
3. Sens collectifs	Bonus de +20 en Détection, Fouille et Perception auditive ; ne peut être pris au dépourvu ; ne peut être pris en tenaille ; durée de 1 round/niveau.
4. Vision onirique	???
5. Tir d'élite	???
6. Vision lucide	Permet de voir les choses telles qu'elles sont réellement.
7. Scrutation ultime	Comme <i>scrutation</i> , mais est plus rapide à lancer et dure plus longtemps.
8. Localisation centrale	???
9. Projection astrale	Emmène le lanceur de ce sort et ses compagnons dans le plan Astral.

Sorts du Domaine du Missionnaire

1. Monture	Appelle un cheval de selle pendant 2 heures/niveau.
Résonance empathique de Madriel	Pendant 1 heure/niveau, la créature touchée ressent les émotions de ceux à qui elle fait du tort, recevant alors un malus de moral de -2 à tous ses jets pour les 5 rounds suivants.
2. Charme-personne	La cible devient l'ami du lanceur de ce sort.
Déchirure de l'âme souveraine	Affaiblit la Volonté de la cible d'un malus de -2 + mod. d'Intelligence ou de Sagesse du lanceur de ce sort ; dure 10 minutes/niveau ; effets cumulables.
3. Habit divin	Comme <i>sanctuaire</i> , mais la créature protégée (de la même foi que le lanceur de ce sort) peut attaquer sans briser cette protection ; 2 rounds/niveau.
4. Suggestion	Force la cible à accomplir les actes dictés par le lanceur de ce sort.
5. Inquisition	Oblige la créature touchée à répondre correctement à trois questions posées au cours des 10 minutes qui suivent l'incantation de ce sort.
6. Œil indiscret	1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.
7. Incitation	Convainc toutes les personnes situées à portée courte d'atteindre un but précis, exposé pendant 10 minutes ; 1 heure/niveau.
8. Attirance	L'objet ou le lieu attire certaines créatures.
9. Conversion	Convertit définitivement une créature à la religion du lanceur de ce sort.

Sorts du Domaine de la Mort

1. Festin sinistre	Permet au lanceur de ce sort de récupérer 1d4 pv par cadavre frais et de taille P ou plus affecté par ce sort (max. 1 cadavre/niveau).
Frayeur	La cible de ce sort s'enfuit pendant 1d4 rounds.
Guérison partielle de mort-vivant	Le mort-vivant récupère 2d8 pv, +1 pv/niveau (max. +10 pv).
2. Bâton osseux	Bâton +2 infligeant 2d6 points de dégâts (crit. 19-20/×2) ; 1 minute/niveau.
Bénédiction partielle d'Havrøkr	Affecte 1 DV de morts-vivants/niveau dans un rayon de 20 m; toucher et dégâts +1 <i>ou</i> CA et JS +1 <i>ou</i> init. +2 <i>ou</i> pv +3.
Durcissement osseux	Durcit la matière osseuse dans 1 cube de 3 m/niveau ou pour 1 DV/niveau.
Malédiction de l'agonie	Transmet une puissante malédiction au responsable de la mort du lanceur de ce sort ; celui-ci doit être <i>mourant</i> .
Mise à mort	Le lanceur de ce sort achève une créature mourante, gagne 1d8 pv temporaires et obtient un bonus de +2 en Force et un bonus de +1 niveau.
Résistance au renvoi des morts-vivants	Bonus de +4 DV contre les tentatives de renvoi des morts-vivants ; affecte tous les morts-vivants dans un rayon de 10 m.
Sommeil des morts	Permet au lanceur de ce sort de feindre la mort ; 1 round/niveau, puis coma pendant 1 jour/niveau.
Squelette barbelé	Un squelette ou un zombi inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires par attaque, même par arme, de manière permanente.
3. Animation des morts	Crée des squelettes et des zombis morts-vivants.
Armure de non-mort	Fabrique une armure protectrice (+2 à la CA et 25 pv temporaires) à partir d'un cadavre humanoïde ; protège le lanceur de ce sort pendant 1 heure/niveau.
Guérison de mort-vivant	Le mort-vivant récupère 4d8 pv, +1 pv/niveau (max. +20 pv).
Mur d'ossements	Ce mur (1 carré de 1,5 m/niveau) possède 4 points de résistance et 8 points de résistance/4 niveaux (× 2 si surface ÷ 2).
Repos éternel	Empêche un cadavre d'être réanimé à l'aide d'un sort ou d'un pouvoir magique.
4. Hémorragie	Chaque blessure reçue par la cible pendant la durée de ce sort (1 round/niveau) continue de saigner, même une fois le sort achevé.
Immobilisation d'un mort-vivant	Immobilise (<i>sans défense</i>) un mort-vivant pendant 1 round/niveau.
Lien spirituel	Lien avec une cible permettant au lanceur de ce sort d'absorber 1d6 points de Force ou de Constitution ou bien 3d6 pv, pendant 1 round/niveau.
Protection contre la mort	Immunise contre les sorts et les effets de mort.
Secret du tombeau	Voile définitivement l'un des secrets d'un sujet mourant ou mort.
5. Aura d'animation des morts	Anime les créatures tuées (zombis) dans un rayon de 30 m/niveau.
Bénédiction d'Havrøkr	Comme <i>bénédiction partielle d'Havrøkr</i> , mais affecte 3 DV/niveau ; rayon 30 m; toucher et dégâts +3 <i>ou</i> CA et JS +2 <i>ou</i> init. +4 <i>ou</i> 1 attaque de plus (Base).
Exécution	Attaque de contact tuant la cible.
Focalisation nécromantique	Dans un rayon de 3 m/niveau, le lanceur de ce sort reçoit l'énergie absorbée par les morts-vivants, pendant 1 round/niveau.
Transfert d'ombre	Transforme l'ombre d'un être en ombre (bipède) ou en molosse d'ombre (autre) qui attaque l'être en question ; l'ombre possède +1 pv/niveau (max. +20 pv) ; si l'être meurt, il devient une ombre au service du lanceur de ce sort.
6. Cœur sacrificiel	Tue une créature vivante en transférant son cœur dans la main du lanceur de ce sort ; inflige 4d6 points de dégâts en cas d'échec.
Création de mort-vivant	Crée une goule, une ombre, un blême, un nécrophage ou une âme en peine.
7. Animation de groupe	Comme <i>animation des morts</i> , mais affecte tous les morts (aucun maximum de DV) dans un rayon de 3 m/niveau et dure 1 minute/niveau.
Baguette d'os	Permet de stocker un seul sort dans un os, jusqu'à utilisation.
Bénédiction suprême d'Havrøkr	Comme <i>bénédiction d'Havrøkr</i> , mais affecte tous les morts-vivants ; rayon de 120 m; toucher et dégâts +3 <i>et</i> CA et JS +2 <i>et</i> init. +4 <i>et</i> 1 att. de plus (Base).
Destruction	Tue la cible et détruit son cadavre.
8. Création de mort-vivant dominant	Crée une momie, un spectre, un vampire ou un fantôme.
Déchirement de l'âme	Sépare l'âme du corps de la cible touchée pour une durée de 1 round/niveau.
Zone de drain de vie	Absorbe les pv des créatures vivantes situées dans une étendue de 3 m de rayon pour les transférer au lanceur de ce sort ; inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux (max. 20d6) ; les pv en surplus sont conservés pendant 1 heure sous la forme de pv temporaires.
9. Plainte d'outre-tombe	Tue 1 créature/niveau.

Sorts du Domaine des Morts-Vivants

1. Perception de la mort	Révèle l'état de santé des créatures à 10 m à la ronde.
Guérison partielle de mort-vivant	Le mort-vivant récupère 2d8 pv, +1 pv/niveau (max. +10 pv).
2. Mort-vivant indétectable	Masque le sujet à la détection des morts-vivants, pendant 2 heures/niveau.
Profanation	Charge une zone d'énergie négative afin d'y rendre plus forts les morts-vivants.
Résistance au renvoi des morts-vivants	Bonus de +4 DV contre les tentatives de renvoi des morts-vivants ; affecte tous les morts-vivants dans un rayon de 10 m.
3. Animation des morts	Crée des squelettes et des zombis morts-vivants.
Guérison de mort-vivant	Le mort-vivant récupère 4d8 pv, +1 pv/niveau (max. +20 pv).
4. Immobilisation d'un mort-vivant	Immobilise (<i>sans défense</i>) un mort-vivant pendant 1 round/niveau.
Protection contre la mort	Immunise contre les sorts et les effets de mort.
5. Sanctification infernale	Rend un site maudit.
6. Création de mort-vivant	Crée une goule, une ombre, un blême, un nécrophage ou une âme en peine.
7. Blasphème	Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
8. Création de mort-vivant dominant	Crée une momie, un spectre, un vampire ou un fantôme.
9. Capture d'âme	Retient l'âme d'un récent défunt pour empêcher sa <i>résurrection</i> .

Sorts du Domaine de la Mutilation

1. Anathème	Impose à la cible un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et de compétence.
2. Immobilisation de personne	Immobilise (<i>sans défense</i>) une personne pendant 1 round/niveau.
3. Cécité/surdité	Rend la cible aveugle ou sourde.
4. Energie négative	La cible "gagne" 1d4 niveaux d'énergie négative.
5. Débilité	L'Intelligence de la cible tombe à 1.
6. Mise à mal	La cible perd tous ses pv sauf 1d4 points.
7. Brise-fémurs	Inflige 1d6 points de dégâts/niveau à la cible (max. 25d6) et la rend incapable de marcher.
8. Mot de pouvoir aveuglant	Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
9. Implosion	Tue 1 créature/round.

Sorts du Domaine de la Mysticisme

1. Faveur divine	Confère au lanceur de ce sort un bonus de +1/3 niveaux à ses jets d'attaque et à ses jets de 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 destructrices.
4. Arme de la divinité	L'arme du prêtre acquiert un bonus d'altération ey 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 en CA, résistance de +4 et RM (25) contre les sorts du bien/mal.
9. Visage divin suprême	Comme visage divin mineur, mais le prêtre acquiert des particularités de demi-céleste ou de demi-fiélon.

Sorts du Domaine de la Noblesse

1. Faveur divine	Confère au lanceur de ce sort un bonus de +1/3 niveaux à ses jets d'attaque et à ses jets de dégâts.
2. Discours captivant	Captive tous les auditeurs à 30 m + 3 m/niveau à la ronde.
3. Panoplie magique	Une armure ou un bouclier gagne un bonus d'altération de +1/3 niveaux.
4. Détection du mensonge	Révèle les mensonges délibérés.
5. Injonction suprême	Comme <i>injonction</i> , mais affecte 1 sujet/niveau.
6. Quête	Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature.
7. Champ de force	Nulle créature ne peut plus approcher du lanceur de ce sort.
8. Exigence	Comme <i>communication à distance</i> , mais avec <i>suggestion</i> en plus.
9. Tempête vengeresse	Tempête mêlant acide, éclairs, grêlons et vents violents.

Sorts du Domaine de l'Obscurité [1]

1. Brume de dissimulation	Le lanceur de ce sort se retrouve entouré de brouillard.
2. Cécité/surdité *	Rend la cible aveugle ou sourde.
3. Lueur noire	Crée des ténèbres magiques dans un rayon de 6 m pendant 1 round/niveau ; le lanceur de ce sort voit normalement dans cette zone.
4. Armure des ténèbres	Confère à la créature touchée un bonus de parade de +3, +1/4 niveaux, à la CA (max. +8) pendant 10 minutes/niveau ; vision dans le noir à 18 m ; +2 aux jets de sauvegarde contre les effets sacrés, du Bien ou de la lumière ; résistance au renvoi des morts-vivants (+4).
5. Convocation de monstres V **	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.
6. Œil indiscret	1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.
7. Cauchemar	Envoie des visions causant <i>fatigue</i> et perte de 1d10 pv à la cible.
8. Mot de pouvoir aveuglant	Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
9. Mot de pouvoir mortel	Tue un adversaire puissant ou bien plusieurs adversaires faibles.

* Cécité uniquement.

** Convocation de 1d3 ombres uniquement.

Sorts du Domaine de l'Obscurite [2]

1. Vision dans le noir	Permet de voir à 20 m sans la moindre luminosité.
2. Sombre trait	Inflige à la créature visée 1d8 points de dégâts/2 niveaux (max. 5d8) ; attaque de contact à distance ; la moitié de ces dégâts sont de type [froid] ; la cible est étourdie pendant 1 round.
3. Ténèbres profondes	L'objet touché libère une obscurité absolue sur 20 m de rayon.
4. Ténèbres des damnés	Comme <i>ténèbres</i> , mais inflige également 2d6 / 1d6 points de dégâts impies par round aux créatures d'alignement Bon / Neutre.
5. Tentacules noirs d'Evard	1d4 tentacules, +1/niveau, attaquent au hasard les créatures situées dans un rayon de 5 m.
6. Mur de force	Mur immunisé contre les dégâts.
7. Traversée des ombres	Permet de voyager très rapidement une fois dans les ombres.
8. Ténèbres ultimes	Comme <i>ténèbres profondes</i> , mais aucune lumière magique ne peut les contrer ou les dissiper ; étendue d'un rayon de 30 m/niveau , centrée sur le lanceur de ce sort ; zone faiblement éclairée pour les créatures Mauvaises ; incantation de 1 heure pour une durée de 1 heure/niveau.
9. Ecran	Illusion empêchant de voir dans une zone, même par scrutation.

Sorts du Domaine de l'Océan

1. Endurance aux énergies destructrices	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	Le sujet bouge normalement malgré les entraves.
5. Raz-de-marée	Une vague d'eau inflige 1d8 points de dégâts/2 niv 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 élémentaires	Appelle plusieurs élémentaires (lancé comme un sort d'eau uniquement)

Sorts du Domaine de l'Oracles

1. Identification	Revèle les propriétés d'un objet magique.
2. Augure	Révèle si une action aura des conséquences favorables ou non.
3. Divination	Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
4. Scrutation	Permet d'espionner le sujet à distance.
5. Communion	Le dieu du prêtre répond par oui ou non à 1 question/niv.
6. Mythes et légendes	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.

Sorts du Domaine des Pactes

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

Sorts du Domaine de la Pensée

1. Compréhension des langages	Le prêtre comprend tous les langages écrits ou parlés.
2. Détection des 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 des mensonges	Révèle les mensonges délibérés.
5. Lien télépathique de rary	Permet d'aux alliés de communiquer mentalement.
6. Exploration de pensées	Lit les souvenirs du sujet; une question/round.
7. Araignée mentale	Espionne les pensées de 8 créatures maxi.
8. Esprit impénétrable	Le sujet est immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
9. Ennemi subconscient	Comme assassin imaginaire, mais à 9m à la ronde.

Sorts du Domaine de la Peste

1. Blessure légère	Contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
2. Nuée grouillante	Convoque une nuée grouillante ou aérienne de créatures belliqueuses.
3. Contagion	Infecte la cible à l'aide de la maladie choisie.
4. Energie négative Sang acide	La cible "gagne" 1d4 niveaux d'énergie négative. Toute blessure infligée au sujet (arme T ou P) projette de l'acide sur son attaquant ; 1d4 points de dégâts d'acide (+1/point de dégât ; max. +20).
5. Fléau d'insectes	Nuée d'insectes réduisant la visibilité, infligeant des dégâts et faisant fuir les créatures faibles.
6. Mise à mal	La cible perd tous ses pv sauf 1d4 points.
7. Mort rampante	Nuée d'insectes tuant tout sur son passage et suivant les instructions du lanceur de ce sort.
8. Doigt de mort	Tue la cible.
9. Absorption d'énergie	La cible "gagne" 2d4 niveaux d'énergie négative.

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 mn plus tard.
5. Horde de rats	Convoque une horde de rats porteurs de maladie.
6. Malédiction de la lycanthropie	Confère un forme de lycanthropie temporaire au sujet.
7. Fléau	Propage une maladie qui doit être guérie magiquement; 1 sujet/niv.
8. Création de mort-vivant dominant	Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur. (ne peut être lancé que pour créer des momies.
9. Nuée d'otyughs	Crée 3d4 otyughs ou 1d3+1 otyughs de taille TG.

Sorts du Domaine du Plaisir

1. Charme-personne	La cible devient l'ami du lanceur de ce sort.
2. Fou rire de Tasha	La cible perd ses actions pendant 1d3 rounds.
3. Extase	La cible lâche ce qu'elle tient en main et ne peut ni agir ni penser.
4. Amant imaginaire	Crée l'image d'une créature séduisante capable de guérir le sujet si celui-ci passe 10 minutes... torrides avec elle.
5. Songe	Envoie un message à une créature endormie.
6. Festin des héros	Crée de la nourriture pour 1 personne/niveau ; soigne et bénit.
7. Régénération	Fait repousser les membres tranchés du sujet.
8. Danse irrésistible d'Otto	Force le sujet à danser.
9. Orgie imaginaire	Comme <i>amant imaginaire</i> , sauf que ce sort affecte un grand nombre de sujets.

Sorts du Domaine de la Prophetie

1. Coup au but	Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.
2. Augure	Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
3. Prescience du danger	Le lanceur de ce sort bénéficie d'un bonus de circonstances de +8 lors de son prochain jet de sauvegarde contre un sort ou un pouvoir magique dangereux.
4. Divination	Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
5. Scrutation	Permet d'espionner un sujet à distance.
6. Contact avec les plans	Permet d'interroger une entité extraplanaire.
7. Scrutation ultime	Comme <i>scrutation</i> , mais est plus rapide à lancer et dure plus longtemps.
8. Vision mystique	Comme <i>mythes et légendes</i> , mais plus rapide et plus éprouvante.
9. Prémonition	"Sixième sens" avertissant le lanceur de ce sort en cas de danger.

Sorts du Domaine de la Protection

1. Sanctuaire Symbole mineur de divinité	Les adversaires ne peuvent pas attaquer le lanceur de ce sort, et inversement. Crée une protection magique mineure dans un rayon de 1,5 m/niveau; bonus de sainteté de +2 en Volonté ; bonus de +1 aux compétences qui correspondent au dieu du lanceur de ce sort ; 1 jour/niveau.
2. Bouclier draconique partiel Protection d'autrui	Permet au lanceur de ce sort d'ignorer les effets d'un seul souffle (non gazeux) d'un dragon de catégorie d'âge inférieure ou égale à celle de l'écaille possédée et du même type draconique. Le lanceur de ce sort subit la moitié des dégâts infligés au sujet.
3. Bouclier draconique Habit divin Protection contre les énergies destructives	Comme <i>bouclier draconique partiel</i> , mais annule complètement le souffle. Comme <i>sanctuaire</i> , mais la créature protégée (de la même foi que le lanceur de ce sort) peut attaquer sans briser cette protection ; 2 rounds/niveau. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
4. Bouclier draconique suprême Cœur de fer Immunité contre les sorts	Comme <i>bouclier draconique</i> , mais annule n'importe quel type de souffle de dragon, c'est-à-dire même les souffles gazeux. Confère à la créature vivante touchée un bonus de résistance de +5 qu'elle peut répartir entre ses futurs jets de sauvegarde de Vigueur et de Volonté. Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.

5. Bénédiction séculaire	Transfère des points de caractéristiques aux futurs descendants du sujet, tant que le lanceur de ce sort est encore en vie. [<i>NB : sort draconique.</i>]
Résistance à la magie	Le sujet gagne une résistance à la magie (RM) de 12, +1/niveau.
6. Inhibiteur magique de Taldock ⁴⁶	Réduit au minimum possible le "niveau de lanceur" des sorts lancés à moins de 30 m; 1 round/niveau.
Localisation de par le monde	Tant que le lanceur de ce sort reste concentré, indique la direction d'une créature ou d'un objet connu ou familier, situé sur le même plan.
Zone d'antimagie	Réprime toute magie à moins de 3 m.
7. Champ de force	Nulle créature ne peut plus approcher du lanceur de ce sort.
8. Esprit impénétrable	Immunise le sujet contre les sorts mentaux/émotionnels et la scrutation.
9. Sphère prismatique	Comme <i>mur prismatique</i> , mais protège de toutes parts.

Sorts du Domaine de la Putrefaction

1. Blessure légère	Contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
2. Mise à mort	Le lanceur de ce sort achève une créature mourante, gagne 1d8 pv temporaires et obtient un bonus de +2 en Force et un bonus de +1 niveau.
3. Baiser du vampire [1]	Contact infligeant 1d6 points de dégâts/2 niveaux, ceux-ci étant récupérés sous forme de pv temporaires par le lanceur de ce sort.
4. Empoisonnement Sang acide	Contact faisant temporairement perdre 1d10 points de Constitution, <i>idem</i> une minute après. Toute blessure infligée au sujet (arme T ou P) projette de l'acide sur son attaquant ; 1d4 points de dégâts d'acide (+1/point de dégât ; max. +20).
5. Exécution	Attaque de contact tuant la cible.
6. Désintégration *	Fait disparaître de manière définitive une créature ou un objet.
7. Mot de pouvoir étourdissant	Etourdit une créature de 150 pv maximum.
8. Flétrissure	Inflige 1d8 points de dégâts/niveau (max. 25d8) dans un rayon de 10 m.
9. Capture d'âme	Retient l'âme d'un récent défunt pour empêcher sa résurrection.

- Par le biais d'une attaque de contact uniquement.

•

Sorts du Domaine de la Purification

1. Auréole de lumière	Le pèbre s'entoure de lumière jusqu'à ce qu'il la relâche sous la forme d'une attaque infligeant 1d8 de dégâts, +1/niv.
2. Vengeance divine	Un châtimeur divin inflige 1d6 points de dégâts/2 niv 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 pousse d'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 prêtre gagnent des bonus surtout s'ils vénèrent son dieu.
8. Explosion de lumière	Aveugle dans un rayon de 3m et inflige 6d6 points de dégâts.
9. Visage divin suprême	Comme visage divin nimeur, mais le prêtre acquiert des particularités de demi-céleste ou de demi-fiélon.

Sorts du Domaine du Repos Eternel

1. Perception de la mort	Révèle l'état de santé des créatures à 10 m à la ronde.
2. Préservation des morts	Préserve un cadavre.
3. Communication avec les morts	Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.
4. Protection contre la mort	Immunise contre les sorts et les effets de mort.
5. Exécution	Attaque de contact tuant la cible.
6. Mort de la non-vie Mort des morts-vivants	Comme <i>cercle de mort</i> , mais n'affecte que les morts-vivants, c'est-à-dire qu'il détruit 1d4 DV/niveau de morts-vivants (max. 20d4).
7. Destruction	Tue la cible et détruit son cadavre.
8. Protection naturelle	Protège le lanceur de ce sort (mais pas ses possessions) contre un seul type d'événement naturel (huile bouillante, avalanche, etc.) pendant 1 minute/2 niveaux.
9. Plainte d'outre-tombe	Tue 1 créature/niveau.

Sorts du Domaine des Reptiles

1. Morsure magique	L'une des armes naturelles du sujet obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.
2. Hypnose des animaux *	Fascine 2d6 DV d'animaux.
3. Morsure magique aggravée	L'une des armes naturelles du sujet obtient un bonus de +1/3 niveaux (max. +5) aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.
4. Empoisonnement	Contact faisant temporairement perdre 1d10 points de Constitution, <i>idem</i> une minute après.
5. Croissance animale *	Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.
6. Mauvais œil	Affecte la cible avec un <i>charme</i> , une <i>fièvre</i> , le <i>sommeil</i> ou la <i>terreur</i> .
7. Mort rampante **	Nuée d'insectes tuant tout sur son passage et suivant les instructions du lanceur de ce sort.
8. Métamorphose animale *	1 allié/niveau se transforme en l'animal choisi.
9. Changement de forme	Permet de se transformer à l'envi et jusqu'à une fois par round.

* Tous ces sorts n'ont d'effet que sur des créatures ophidiennes et reptiliennes.

** Composée de minuscules serpents.

Sorts du Domaine de la rêves

1. Sommeil	Endort 4dv de créatures.
2. Augure	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 1mn/niv .
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 9m à la ronde .

Sorts du Domaine des Runes

1. Effacement	Efface un texte, qu'il soit ou non magique.
2. Page secrète	Modifie une page pour cacher son contenu.
3. Glyphe de garde	Inscription affectant ceux qui la franchissent ou qui la touchent.
4. Runes explosives	Infligent 6d6 points de dégâts à qui les lit.
5. Contrat	Force un Extérieur à accomplir une tâche pour le lanceur de ce sort.
6. Glyphe de garde divin	Comme <i>glyphe de garde</i> , mais inflige jusqu'à 10d8 points de dégâts ou stocke un sort du 6 ^{ème} niveau max.
7. Invocation instantanée de Drawmij	L'objet préparé apparaît dans la main du lanceur de ce sort.
8. Symbole	Rune magique piégée à effets variés.
9. Cercle de téléportation	Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.

Sorts du Domaine de la Saintete

1. Protection contre le Bien *	Confère un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegardes contre le Bien, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
Protection contre le Chaos *	Confère un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegardes contre le Chaos, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
Protection contre la Loi *	Confère un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegardes contre la Loi, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
Protection contre le Mal *	Confère un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegardes contre le Mal, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2. Arme spirituelle	Arme magique attaquant d'elle-même.
3. Cercle magique contre le Bien *	Comme <i>protection contre le Bien</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
Cercle magique contre le Chaos *	Comme <i>protection contre le Chaos</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
Cercle magique contre la Loi *	Comme <i>protection contre la Loi</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
Cercle magique contre le Mal *	Comme <i>protection contre le Mal</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
4. Châtiment céleste	???
5. Rejet du Bien *	Bonus de +4 à la CA contre les créatures bonnes, possibilité de chasser une créature d'outreplan et possibilité de dissiper un sort bon.
Rejet du Chaos *	Bonus de +4 à la CA contre les créatures chaotiques, possibilité de chasser une créature d'outreplan et possibilité de dissiper un sort chaotique.
Rejet de la Loi *	Bonus de +4 à la CA contre les créatures loyales, possibilité de chasser une créature d'outreplan et possibilité de dissiper un sort loyal.
Rejet du Mal *	Bonus de +4 à la CA contre les créatures mauvaises, possibilité de chasser une créature d'outreplan et possibilité de dissiper un sort mauvais.
6. Allié majeur d'outreplan	Comme <i>allié d'outreplan</i> , mais jusqu'à 16 DV.
7. Parole du Bien * †	Tue, déroute (<i>confusion</i>), étourdit ou assourdit les cibles non bonnes.
Parole du Chaos * †	Tue, déroute (<i>confusion</i>), étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.
Parole de la Loi * †	Tue, déroute (<i>confusion</i>), étourdit ou assourdit les cibles non loyales.
Parole du Mal * †	Tue, déroute (<i>confusion</i>), étourdit ou assourdit les cibles non mauvaises.
8. Aura de la foi ²⁷	???
9. Convocation de monstres IX **	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.
* L'alignement choisi lors de l'acquisition de ce domaine détermine laquelle des quatre versions de ce sort doit être retenue.	
† Ces quatre sorts sont tous basés sur le sort <i>parole du Chaos</i> . Seule cette version est décrite dans le <i>Manuel du Joueur</i> . Les trois autres versions de ce sort sont identiques à celle-ci, l'alignement affecté constituant l'unique différence.	
** Sort lancé avec le registre de l'alignement choisi lors de l'acquisition de ce domaine.	

Sorts du Domaine du Sang

1. Frayeur	La cible de ce sort s'enfuit pendant 1d4 rounds.
2. Force de taureau	Confère au sujet 1d4+1 points de Force pendant 1 heure/niveau.
3. Panoplie magique	Une armure ou un bouclier gagne un bonus d'altération de +1/3 niveaux.
4. Convocation de monstres IV	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.
5. Scrutation	Permet d'espionner un sujet à distance.
6. Vent divin	Transforme le lanceur de ce sort et ses alliés en vapeur et les emporte rapidement.
7. Champ de force	Nulle créature ne peut plus approcher du lanceur de ce sort.
8. Aura infernale	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures bonnes.
9. Arrêt du temps	Pendant 1d4+1 rounds, seul le lanceur de ce sort est autorisé à agir.

Sorts du Domaine des Sauriens

1. Morsure magique	L'une des armes naturelles du sujet obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.
2. Flammes	Contacts ou lancers infligeant 1d4 points de dégâts (+1/2 niveaux ; max. +10).
3. Protection contre les énergies destructives *	Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
4. Morsure magique aggravée	L'une des armes naturelles du sujet obtient un bonus de +1/3 niveaux (max. +5) aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.
5. Mur de feu	Inflige 2d4 points de dégâts de type feu à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m et 2d6+1/niveau (max. +20) en cas de traversée.
6. Germes de feu	Transforme des glands et des baies en projectiles et en bombes.
7. Tempête de feu	Inflige 1d6 points de dégâts/niveau de type feu (max. 20d6).
8. Nuage incendiaire	Nuage infligeant 4d6 points de dégâts/round de type feu.
9. Changement de forme **	Permet de se transformer à l'envi et jusqu'à une fois par round.

* Résistance au feu uniquement.

** Transformation en dragon (feu) uniquement.

Sorts du Domaine du Serpent

1. Souffle du cobra	???
2. Caméléon	???
3. Morsure magique aggravée	L'une des armes naturelles du sujet obtient un bonus de +1/3 niveaux (max. +5) aux jets d'attaque et aux jets de dégâts.
4. Barrière de serpents	???
5. Croissance animale *	Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.
6. Mauvais œil	Affecte la cible avec un <i>charme</i> , une <i>fièvre</i> , le <i>sommeil</i> ou la <i>terreur</i> .
7. Mort rampante *	Nuée d'insectes tuant tout sur son passage et suivant les instructions du lanceur de ce sort.
8. Métamorphose animale *	1 allié/niveau se transforme en l'animal choisi.
9. Changement de forme *	Permet de se transformer à l'envi et jusqu'à une fois par round.

* Tous ces sorts n'ont d'effet que sur des serpents.

Sorts du Domaine du Soleil

1. Endurance aux énergies destructives *	Protège, chaque round, de 5 points de dégâts contre un seul type d'énergie.
2. Métal brûlant	Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
3. Lance de soleil	Crée une lance de lumière (comme le sort <i>lumière</i>) ; arme +1, +1/3 niveaux au-delà du niveau 5 ; 1 minute/niveau ; guérit ou inflige 2d4 points de dégâts, +2 points/niveau, par contact ou contact à distance, et met fin au sort.
Lumière brûlante	Rayon infligeant 1d8 points de dégâts/2 niveaux (max. 5d8), ou bien plus sur les morts-vivants.
4. Bouclier de feu	Brûle les créatures attaquant le lanceur de ce sort tout en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
Flammes purificatrices	Rayon provoquant l'embrasement d'une cible pendant 1 round/niveau ; inflige 3d6 points de dégâts (feu) par round (1d6 à moins de 1,5 m) jusqu'à extinction ; endommage les objets portés à partir du 3 ^{ème} round.
5. Colonne de feu	Le feu divin châtie les cibles : 1d6 points de dégâts/niveau (max. 15d6).
6. Germes de feu	Transforme des glands et des baies en projectiles et en bombes.
7. Rayon de soleil	Rayon de lumière aveuglant et infligeant 3d6 points de dégâts.
8. Explosion de lumière	Aveugle et inflige 3d6 points de dégâts à 3 m/niveau à la ronde.
9. Sphère prismatique	Comme <i>mur prismatique</i> , mais protège de toutes parts.

* Endurance au feu ou au froid uniquement.

Sorts du Domaine de la Souffrance [1]

1. Fièvre furieuse	Impose à une créature vivante un malus de circonstances de -2 aux jets d'attaque par tranche [<i>non entière</i>] de 4 niveaux (max. -10) ; 1 minute/niveau.
2. Sadisme	Pour chaque tranche de 10 points de dégâts que le lanceur de ce sort inflige au cours d'un round, il bénéficie d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence pendant le round suivant ; 1 round/niveau.
3. Dévastation	Fait perdre connaissance, aveugle et laisse sans défense un humanoïde pendant 1 round/niveau, puis malus de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence, de caractéristique et à la plupart des autres jets résolus à l'aide d'un d20, pendant 3d10 minutes.
4. Douleur distillée	Extrait une dose de douleur distillée (drogue) d'une victime en proie à une forme de souffrance ; temps d'incantation de 1 jour.
5. Mille aiguilles	Inflige à une créature vivante sans réduction des dégâts (RD) 2d6 points de dégâts et lui impose un malus de circonstances de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique pendant 1 minute/niveau.
6. Syphilis	Inflige une diminution permanente de 1d4 points de Constitution à 1 créature/niveau, toutes situées à 3 m les unes des autres.
7. Vague de douleur	Etourdit pendant 1 round/2 niveaux toutes les créatures vivantes prises dans un cône de portée courte.
8. Symbole	Rune magique piégée à effets variés.
9. Tortures éternelles	La créature visée est perpétuellement torturée, sans défense, ne vieillit pas, est alimentée et subit chaque jour une diminution permanente de 1 point dans chaque caractéristique (min. 1 en Con et 0 dans les autres) ; en cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit 5d6 points de dégâts, un malus de circonstances de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique pendant 1 round/niveau.

* *Douleur* uniquement.

Sorts du Domaine de la Souffrance [2]

1. Contact glacial	1 contact/niveau infligeant 1d6 points de dégâts, avec perte temporaire de 1 point de Force possible.
2. Blessure modérée	Contact infligeant 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).
3. Baiser du vampire [1]	Contact infligeant 1d6 points de dégâts/2 niveaux, ceux-ci étant récupérés sous forme de pv temporaires par le lanceur de ce sort.
4. Empoisonnement	Contact faisant temporairement perdre 1d10 points de Constitution, <i>idem</i> une minute après.
5. Exécution	Attaque de contact tuant la cible.
6. Mise à mal	La cible perd tous ses pv sauf 1d4 points.
7. Destruction	Tue la cible et détruit son cadavre.
8. Symbole *	Rune magique piégée à effets variés.
9. Flétrissure	Inflige 1d8 points de dégâts/niveau (max. 25d8) dans un rayon de 10 m.

* *Douleur* uniquement.

Sorts du Domaine de la Souverainete

1. Injonction	La cible obéit à un ordre composé d'un unique mot pendant 1 round.
2. Augure	Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
3. Prière	Confère aux alliés un bonus de +1 à presque tous les jets et un malus de -1 aux adversaires et pour les mêmes types de jets.
4. Divination	Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
5. Communion	Le dieu du lanceur de ce sort répond par oui ou par non à 1 question/niveau.
6. Quête	Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature.
7. Scrutation ultime	Comme <i>scrutation</i> , mais est plus rapide à lancer et dure plus longtemps.
8. Aura divine	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
9. Miracle	Fait appel à un dieu pour qu'il intercède en faveur du lanceur de ce sort.

Sorts du Domaine du Subterfuge

1. Changement d'apparence	Modifie l'aspect du lanceur de ce sort.
2. Modification d'apparence	Version plus puissante de <i>changement d'apparence</i> .
3. Déplacement	Chaque attaque a 50% de chances de rater le sujet de ce sort.
4. Invisibilité suprême	Comme <i>invisibilité</i> , mais continue quand le sujet attaque.
5. Leurre	Crée une illusion ayant pour effet d'abuser la scrutation magique.
6. Double illusoire	Rend le lanceur de ce sort <i>invisible</i> et crée un double illusoire de lui.
7. Invisibilité de groupe	Comme <i>invisibilité</i> , mais affecte plusieurs sujets à la fois.
8. Dissimulation suprême	Rend le sujet <i>invisible</i> , même à la scrutation.
9. Esprit impénétrable	Immunise le sujet contre les sorts mentaux/émotionnels et la scrutation.

Sorts du Domaine des Tempetes

1. Bouclier entropique	Les attaques à distance ont 20% de chances de rater le lanceur de ce sort.
2. Bourrasque	Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
3. Appel de la foudre	Permet de diriger les éclairs (1d10/niveau ; max. 10d10) pendant les tempêtes.
4. Tempête de neige	Réduit fortement la visibilité et gêne les déplacements.
5. Tempête de grêle	Grêlons infligeant 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
6. Convocation de monstres VI *	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.
7. Contrôle du climat	Modifie le climat de manière locale.
8. Cyclone	Crée un cyclone infligeant des dégâts et pouvant soulever de petites créatures.
9. Tempête vengeresse	Tempête mêlant acide, éclairs, grêlons et vents violents.

* Lancé comme un sort d'air uniquement.

Sorts du Domaine des Tenebres

1. Brume de dissimulation	Le lanceur de ce sort se retrouve entouré de brouillard.
2. Ténèbres	Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
3. Manteau des ombres	La cible est protégée des effets de la lumière et reçoit un bonus d'altération de +6 aux jets de sauvegarde contre la lumière magique, pendant 1 heure/niveau.
Ténèbres profondes	L'objet touché libère une obscurité absolue sur 20 m de rayon.
4. Invisibilité	Le sujet est invisible pendant 10 minutes/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
5. Sphère d'invisibilité	Rend tout le monde <i>invisible</i> à 3 m à la ronde.
6. Double illusoire	Rend le lanceur de ce sort <i>invisible</i> et crée un double illusoire de lui.
7. Invisibilité de groupe	Comme <i>invisibilité</i> , mais affecte plusieurs sujets à la fois.
8. Mot de pouvoir aveuglant	Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
9. Portail	Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Sorts du Domaine de la Terre

1. Frappe de l'onde de choc	Transmet la force de l'impact d'une arme contondante sur le sol à un adversaire situé à portée courte ; jet d'attaque de contact à distance nécessaire ; coup critique impossible ; le choc renverse la cible.
Pierre magique	Transforme 3 pierres en projectiles disposant chacun d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et infligeant 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.
Roche putréfiée	Dans la zone d'effet, la terre et la roche infligent des dégâts par contact direct.
3. Façonnage de la pierre	Permet de modeler la pierre.
4. Pierres acérées	Les cibles reçoivent 1d8 points de dégâts ; lenteur possible.
Infusion élémentaire	Confère divers pouvoirs élémentaires à la créature touchée.
5. Mur de pierre	Ce mur possède 15 points de résistance/4 niveaux et peut être façonné.
6. Peau de pierre	Bloque les attaques physiques (coups, lames, pointes et chocs).
7. Tremblement de terre	Violente secousse sismique dans un rayon de 1,5 m/niveau .
8. Corps de fer	Le corps du lanceur de ce sort se transforme en fer vivant.
9. Nuée d'élémentaires *	Appelle plusieurs élémentaires.

* Lancé comme un sort de terre uniquement.

Sorts du Domaine de la Terreur

1. Frayeur	La cible de ce sort s'enfuit pendant 1d4 rounds.
2. Effroi	Effraie (<i>panique</i>) les créatures ayant moins de 6 DV et situées dans un rayon de 5 m.
3. Emotion *	Fait naître une forte émotion chez le sujet.
4. Terreur	Les sujets pris dans le cône d'effet de ce sort fuient pendant 1 round/niveau.
5. Mauvais œil *	Affecte la cible avec un <i>charme</i> , une <i>fièvre</i> , le <i>sommeil</i> ou la <i>terreur</i> .
6. Assassin imaginaire	Illusion terrifiante tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.
7. Symbole *	Rune magique piégée à effets variés.
8. Ennemi subconscient	Comme <i>assassin imaginaire</i> , mais à 10 m à la ronde.
9. Plainte d'outre-tombe	Tue 1 créature/niveau.

* *Terreur* uniquement.

Sorts du Domaine du Tonnerre

1. Fracassement	Une vibration sonore endommage objets ou créatures cristallines.
2. Cacophonie	Inflige 1d8 points de dégâts de type son aux cibles, <i>étourdissement</i> possible.
3. Appel de la foudre	Permet de diriger les éclairs (1d10/niveau ; max. 10d10) pendant les tempêtes.
4. Eclair	Inflige 1d6 points de dégâts/niveau de type électricité (max. 10d6).
5. Cri	Assourdit toutes les créatures présentes dans le cône d'effet de ce sort et leur inflige 2d6 points de dégâts.
6. Eclair multiple	Inflige 1d6 points de dégâts/niveau (max. 20d6) ; éclairs secondaires.
7. Contrôle du climat	Modifie le climat de manière locale.
8. Mot de pouvoir étourdissant	Etourdit une créature de 150 pv maximum.
9. Tempête vengeresse	Tempête mêlant acide, éclairs, grêlons et vents violents.

Sorts du Domaine de la Tyrannie

1. Frayeur	La cible de ce sort s'enfuit pendant 1d4 rounds.
2. Silence	Etouffe tout bruit dans un rayon de 5 m.
3. Malédiction	Malus de -6 à une caractéristique <i>ou</i> malus de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence <i>ou</i> 50% de chances de perdre chaque action.
4. Renvoi	Force une créature à retourner dans son plan natal.
5. Injonction suprême	Comme <i>injonction</i> , mais affecte 1 sujet/niveau.
6. Quête	Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature.
7. Décret	Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
8. Bouclier de la Loi	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures chaotiques.
9. Projection astrale	Emmène le lanceur de ce sort et ses compagnons dans le plan Astral.

Sorts du Domaine du Voyage

1. Repli expéditif	Double la vitesse de déplacement du lanceur de ce sort.
2. Estivation	Dans un climat chaud, permet au lanceur de ce sort d'éviter la déshydratation pendant 3 mois ou moins, en attente d'un adoucissement.
Hibernation	Dans un climat froid, permet au lanceur de ce sort d'éviter les engelures pendant 3 mois ou moins, en attente d'un réchauffement climatique.
Localisation d'objet	Indique la direction de l'objet cherché (spécifique ou type général).
3. Signature draconique	Permet d'inscrire la rune personnelle du lanceur de ce sort (visible du ciel).
Localisation d'antré draconique	Indique si un endroit propice pour établir un antré de dragon (type au choix) est présent à moins de 160 km
Vol	Le sujet vole à la vitesse de 30 m par round.

4. Porte dimensionnelle	Téléporte le lanceur de ce sort et jusqu'à 250 kg.
5. Localisation de par le monde	Tant que le lanceur de ce sort reste concentré, indique la direction d'une créature ou d'un objet connu ou familier, situé sur le même plan.
Téléportation	Transporte instantanément le lanceur de ce sort où il veut.
6. Orientation	Indique le plus court chemin pour se rendre à l'endroit choisi.
7. Téléportation sans erreur	Comme <i>téléportation</i> , mais sans risque d'erreur.
8. Porte de phase	Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.
Voyage rapide	Effectue une <i>téléportation sans erreur</i> par round pendant 1 round/niveau ; affecte le lanceur de ce sort et les objets et créatures touchés (max. 25 kg/niveau) ; une seule destination.
9. Projection astrale	Emmène le lanceur de ce sort et ses compagnons dans le plan Astral.

SORTS DES DOMAINES DE PRESTIGE

Sorts du Domaine de Prestige de la Celerite

1. Flou	Chaque attaque a 20% de chances de rater le sujet.
2. Grâce féline	Confère au sujet 1d4+1 points de Dextérité pendant 1 heure/niveau.
3. Marche dans les airs	Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme (escalade possible à un angle maximal de 45 degrés).
4. Rapidité	Action partielle supplémentaire et bonus de +4 à la CA.
5. Voyage par les arbres	Le lanceur de ce sort entre dans un arbre et ressort par un autre.
6. Vent divin	Transforme le lanceur de ce sort et ses alliés en vapeur et les emporte rapidement.
7. Rapidité de groupe	Comme rapidité, mais affecte 1 sujet/niveau.
8. Clignotement ⁴	Le lanceur de ce sort apparaît et disparaît aléatoirement pendant 1 round/niveau.
9. Arrêt du temps	Pendant 1d4+1 rounds, seul le lanceur de ce sort est autorisé à agir.

Sorts du Domaine de Prestige de la Communauté

1. Bénédiction	Confère aux alliés un bonus de +1 aux jets d'attaque et un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur.
2. Protection d'autrui	Le lanceur de ce sort subit la moitié des dégâts infligés au sujet.
3. Prière	Confère aux alliés un bonus de +1 à presque tous les jets et un malus de -1 aux adversaires et pour les mêmes types de jets.
4. Rapport	Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
5. Lien télépathique de Rary	Permet à des alliés de communiquer mentalement.
6. Festin des héros	Crée de la nourriture pour 1 personne/niveau ; soigne et bénit.
7. Refuge	Enchante un objet pour qu'il ramène son possesseur jusqu'au lanceur de ce sort.
8. Guérison suprême de groupe	Comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets à la fois.
9. Miracle	Fait appel à un dieu pour qu'il intercède en faveur du lanceur de ce sort.

Sorts du Domaine de Prestige de la Convocation

1. Convocation de monstres I	Appelle un Extérieur pour qu'il se batte au service du lanceur de ce sort.
2. Convocation de monstres II	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.
3. Convocation de monstres III	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.
4. Allié d'outreplan	Echange de services avec un Extérieur à 8 DV.
5. Convocation de monstres V	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.
6. Allié majeur d'outreplan	Comme <i>allié d'outreplan</i> , mais jusqu'à 16 DV.
7. Convocation de monstres VII	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.
8. Allié suprême d'outreplan	Comme <i>allié d'outreplan</i> , mais jusqu'à 24 DV.
9. Portail	Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Sorts du Domaine de Prestige de la Création

1. Création d'eau	Crée 8 litres d'eau pure/niveau.
2. Image imparfaite	Comme <i>image silencieuse</i> , mais accompagnée de sons limités.
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 <i>création mineure</i> , mais avec de la pierre et du métal.
6. Festin des héros	Crée de la nourriture pour 1 personne/niveau ; soigne et bénit.
7. Image permanente	Comme <i>image accomplie</i> , mais avec effets visuels, sonores et olfactifs.
8. Création véritable	Comme <i>création majeure</i> , mais permanent ; coût en PX = valeur en po.
9. Genèse	Lancé depuis le plan Ethéré, ce sort crée un demi-plan adjacent à ce plan ou augmente le rayon d'un demi-plan existant de 54 m ; rayon : +30 cm/jour, jusqu'à atteindre 54 m ; coût en PX = 5 000.

Sorts du Domaine de Prestige de la Divination

1. Identification	Révèle une seule des propriétés 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 un sujet à distance.
5. Communion	Le dieu du lanceur de ce sort répond par oui ou par non à 1 question/niveau.
6. Mythes et légendes	Révèle une partie de l'histoire d'un lieu, d'un individu ou d'un objet.
7. Scrutation ultime	Comme <i>scrutation</i> , mais est plus rapide à lancer et dure plus longtemps.
8. Localisation suprême	Localise avec précision une créature ou un objet.
9. Prémonition	"Sixième sens" avertissant le lanceur de ce sort en cas de danger.

Sorts du Domaine de Prestige de la Domination

1. Injonction	La cible obéit à un ordre composé d'un unique mot pendant 1 round.
2. Discours captivant	Captive tous les auditeurs à 30 m + 3 m/niveau à la ronde.
3. Suggestion	Force la cible à accomplir les actes dictés par le lanceur de ce sort.
4. Domination	Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
5. Injonction suprême	Comme <i>injonction</i> , mais affecte 1 sujet/niveau.
6. Quête	Comme <i>mission</i> , mais affecte n'importe quelle créature.
7. Suggestion de groupe	Comme <i>suggestion</i> , mais affecte 1 cible/niveau.
8. Domination véritable	Comme <i>domination</i> , mais le jet de sauvegarde (Volonté) se fait à-4.
9. Esclave monstrueux	Comme <i>domination</i> , mais permanent et pouvant affecter n'importe quelle créature.

Sorts du Domaine de Prestige de l'Exorcisme

1. Protection contre le Mal	Confère un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegardes contre le Mal, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2. Cercle magique contre le Mal	Comme <i>protection contre le Mal</i> , mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
3. Délivrance des malédictions	Libère le sujet (objet ou personne) de l'emprise des malédictions.
4. Renvoi	Force une créature à retourner dans son plan natal.
5. Rejet du Mal	Bonus de +4 à la CA contre les créatures mauvaises, possibilité de chasser une créature d'outreplan et possibilité de dissiper un sort mauvais.
6. Bannissement	Bannit pour 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.
7. Parole divine	Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
8. Aura divine	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
9. Rupture d'entraves	Détruit tous les sorts qui entravent ou retiennent quoi que ce soit à 60 m à la ronde.

Sorts du Domaine de Prestige de la Folie

1. Action aléatoire	La cible agit aléatoirement pendant 1 round.
2. Contact aliénant	La créature touchée est hébétée pendant 1 round/niveau.
Contact de Tharizdun	La cible est hébétée pendant 1 round/niveau.
3. Rage	Confère à la créature touchée un bonus de +4 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté ; 1 round/niveau.
4. Confusion	Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
5. Rayons d'ensorcellement	Un rayon/round provoquant une hébétude de 1d3 rounds, pendant 1 round/niveau.
6. Assassin imaginaire	Illusion terrifiante 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 malus de -4 à la CA, ne peut plus employer de bouclier et ne réussit ses jets de Réflexes qu'avec un 20 naturel.
Hurllement aliénant de Tharizdun	Le sujet subit un malus de -4 à la CA, ne peut plus employer de bouclier et ne réussit ses jets de Réflexes qu'avec un 20 naturel.
9. Ennemi subconscient	Comme <i>assassin imaginaire</i> , mais à 10 m à la ronde.

Sorts du Domaine de Prestige de la Gloire

1. Destruction de mort-vivant	Inflige 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
2. Bénédictio d'arme	L'arme obtient un bonus de +1.
3. Lumière brûlante	Rayon infligeant 1d8 points de dégâts/2 niveaux (max. 5d8), ou bien plus sur les morts-vivants.
4. Châtiment divin	Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
5. Epée sainte	L'arme devient une arme +5 et ses dégâts sont doublés contre le Mal.
6. Rayon de gloire	Rayon infligeant 1d6 ou 2d6 points de dégâts d'énergie positive/2 niveaux (max. 7d6 ou 15d6) à un mort-vivant ou à un Extérieur maléfique.
7. Rayon de soleil	Rayon de lumière aveuglant et infligeant 3d6 points de dégâts.
8. Couronne de gloire	Accorde un bonus de +4 en Charisme et captive l'attention des sujets dans un rayon de 36 m, pendant 1 minute/niveau.
9. Portail	Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Sorts du Domaine de Prestige de l'Inquisition

1. Détection du Mal	Révèle l'aura des créatures, des sorts ou des objets.
2. Zone de vérité	Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.
3. Détection de pensées	Permet "d'écouter" des pensées superficielles.
4. Détection du mensonge	Révèle les mensonges délibérés.
5. Vision lucide	Permet de voir les choses telles qu'elles sont réellement.
6. Interdiction	Zone interdite aux créatures d'un autre alignement.
7. Décret	Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
8. Aura divine	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
9. Séquestration	Emprisonne la cible dans une gemme.

Sorts du Domaine de Prestige de la **Maitrise Animale**

1. Amitié avec les animaux	Permet de gagner l'amitié des animaux de façon permanente.
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	Confère à 1 allié/niveau un bonus de +4 en Force et 1d4 pv temporaires/niveau.
5. Croissance animale	Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.
6. Convocation d'alliés naturels III	Appelle une ou plusieurs créatures pour qu'elles se battent au service du lanceur de ce sort.
7. Métamorphose animale	1 allié/niveau se transforme en l'animal choisi.
8. Convocation d'alliés naturels IV	Appelle une ou plusieurs créatures pour qu'elles se battent au service du lanceur de ce sort.
9. Changement de forme	Permet de se transformer à l'envi et jusqu'à une fois par round.

Sorts du Domaine de Prestige du **Mysticisme**

1. Faveur divine	Confère au lanceur de ce sort un bonus de +1/3 niveaux à ses jets d'attaque et à ses jets de dégâts.
2. Arme spirituelle	Arme magique attaquant d'elle-même.
3. Apparence divine inférieure	La forme du lanceur de ce sort devient le reflet de celle de sa divinité.
4. Arme de la divinité	Confère à l'arme du lanceur de ce sort un bonus d'altération de +1 (ou plus) et un pouvoir spécial correspondant à sa divinité patronne, pendant 1 round/niveau.
5. Force du colosse	Accroît la taille du lanceur de ce sort et lui confère un bonus de +4 en Force.
6. Apparence divine	Comme <i>apparence divine inférieure</i> , mais le lanceur de ce sort obtient les qualités célestes ou fiélonnes.
7. Blasphème *	Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
8. Parole divine *	Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
8. Aura divine *	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
Aura infernale *	Confère un bonus de +4 à la CA, un bonus de résistance de +4 et une résistance à la magie (RM) de 25 contre les sorts des créatures bonnes.
9. Apparence divine suprême	Comme <i>apparence divine inférieure</i> , 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.

Sorts du Domaine de Prestige de la **Pensee**

1. Compréhension des langages	Le lanceur de ce sort comprend tous les langages parlés et écrits.
2. Détection de pensées	Permet "d'écouter" des pensées superficielles.
3. Lien télépathique mineur	Crée un lien avec un sujet à moins de 10 m, pendant 10 minutes/niveau.
4. Détection du mensonge	Révèle les mensonges délibérés.
5. Lien télépathique de Rary	Permet à des alliés de communiquer mentalement.
6. Exploration des pensées	Permet de lire la mémoire du sujet, au rythme d'une question par round.
7. Araignée mentale	Espionne les pensées de 8 créatures (au maximum) à la fois.
8. Esprit impénétrable	Immunise le sujet contre les sorts mentaux/émotionnels et la scrutation.
9. Ennemi subconscient	Comme <i>assassin imaginaire</i> , mais à 10 m à la ronde.

Sorts du Domaine de Prestige de la **Pestilence**

1. Anathème	Impose à la cible un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et de compétence.
2. Convocation de monstres II	Appelle un ou plusieurs Extérieurs pour qu'ils se battent au service du lanceur de ce sort.
3. Contagion	Infecte la cible à l'aide de la maladie choisie.
4. Empoisonnement	Contact faisant temporairement perdre 1d10 points de Constitution, <i>idem</i> une minute après.
5. Horde de rats	Convoque une horde de rats porteurs de maladies sur une étendue de 6 m.
6. Malédiction de la lycanthropie	Confère une forme de lycanthropie temporaire à une cible.
7. Fléau	Propage une maladie débilitante qui doit être guérie magiquement ; 1 cible/niveau.
8. Création de mort-vivant dominant	Crée une momie, un spectre, un vampire ou un fantôme.
9. Nuée d'otyughs	Crée 3d4 otyughs ordinaires ou 1d3+1 otyughs de taille TG et de 15 DV, pendant 7 jours ou 7 mois.