

# Livre de sorts du Prêtre

---



# Sorts du Prêtre



Chaque sort de clerc présenté dans ce livre débute par l'exposé de quatre caractéristiques : la portée, la durée, la zone d'effet et le jet de sauvegarde (l'explication du sort proprement dit se trouve au-dessous). Là plupart comportent des valeurs comme « Durée : 3 rounds par niveau ». Cela signifie qu'il faut multiplier ce chiffre par le niveau du clerc (ce sort, lancé par un clerc du 2ème niveau, dure 6 rounds).

Certains sorts portent deux noms, tel *bénédictio*/*imprécation*. Entendez par-là qu'on peut le mémoriser de deux manières, en général opposées. Connaître une version entraîne de connaître l'autre, mais le clerc doit choisir laquelle il apprend avant d'entamer l'aventure (il peut bien sûr, s'il a le nombre de sorts par jour suffisant, apprendre les deux, mais cela compte pour deux sorts).

On trouve de nombreux autres sorts de niveau égal ou supérieur dans le *Manuel des Joueurs d'AD&D*.

**Portée** : La distance maximale à laquelle le clerc peut jeter le sort. Elle se réfère normalement au point de départ du sort. Une part de celui-ci peut excéder les limites de la portée. Le clerc doit toujours voir l'endroit où il lance son sort (toute exception sera spécifiée dans la description).

La portée « contact » signifie que le clerc doit toucher la créature (qui peut être le clerc lui-même) ou l'objet visé. Si la créature refuse de se laisser toucher ou est occupée à autre chose, le clerc doit réussir un jet d'attaque. La portée « le clerc » signifie que le sort ne peut s'appliquer qu'au clerc qui le jette, à l'exclusion de toute autre créature.

**Durée** : Le délai pendant lequel le sort agit. Un sort à durée « instantanée » s'achève durant le round où le clerc l'a lancé. Si la durée dépend d'un jet de dés, c'est le Maître de Donjon qui l'effectue en secret, sans communiquer aux joueurs le résultat exact.

**Zone d'effet** : La surface ou le volume que le sort occupe, ou le nombre de créatures qu'il affecte. L'unité de mesure est souvent un cube de 3 m d'arête. Le clerc peut être la « créature » affectée.

**Jet de sauvegarde** : La plupart des sorts laissent à leur cible le possibilité d'effectuer un jet de sauvegarde qui lui permet d'en éviter, au moins en partie, les effets. Cette catégorie précise l'existence du jet de sauvegarde et ce qui se produit quand la cible le réussit. La mention « spécial » implique un sort sans sauvegarde, sauf exception indiquée dans la description. La mention « aucun » signifie qu'il n'y a pas de jet de sauvegarde contre ce sort.

## Sorts de premier niveau

- 1 [Apaînement/Effroi](#)
- 2 [Bénédictio/Imprécation](#)
- 3 [Détection de la magie](#)
- 4 [Détection du Mal/Détection du Bien](#)
- 5 [Endurance à la chaleur/Endurance au froid](#)
- 6 [Lumière/Ténèbres](#)
- 7 [Protection contre le Mal/Bien](#)
- 8 [Purification/Putréfaction](#)
- 9 [Soins des/Blessures légères](#)
- 10 [Union](#)

## Sorts de deuxième niveau

- 1 [Aide](#)
- 2 [Augure](#)
- 3 [Connaissance des/Alignement indétectable](#)
- 4 [Détection des charmes/Charme indétectable](#)
- 5 [Détection des pièges](#)
- 6 [Flammes](#)
- 7 [Immobilisation des personnes](#)
- 8 [Piège à feu](#)
- 9 [Ralentissement du poison](#)
- 10 [Silence sur 5 mètres](#)

## Sorts de troisième niveau

- 1 [Animation des morts](#)
- 2 [Communication avec les morts](#)
- 3 [Délivrance de la malédiction/Malédiction](#)
- 4 [Dissipation de la magie](#)
- 5 [Glyphe de garde](#)
- 6 [Guérison des maladies/Contamination](#)
- 7 [Localisation/Dissimulation d'un objet](#)
- 8 [Lumière éternelle/Ténèbres éternelles](#)
- 9 [Prière](#)
- 10 [Protection contre le feu](#)

## Sorts de premier niveau

### Apaisement/Effroi

<b>Portée</b>	10 mètres
<b>Durée</b>	Instantanée/10 rounds
<b>Zone d'effet</b>	1 créature tous les 4 niveaux
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun/Sort sans effet

Ce sort calme toute créature apeurée ou terrifiée. La peur cesse jusqu'à ce que la même expérience traumatisante se reproduise. Le sort confère aussi pendant 10 rounds un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les êtres inspirant la peur.

L'inverse, *effroi*, inspire une telle terreur aux créatures affectées que celles-ci s'enfuient. Il autorise cependant un jet de sauvegarde.

### Bénédiction/Imprécation

<b>Portée</b>	60 mètres
<b>Durée</b>	6 rounds
<b>Zone d'effet</b>	Cube de 15 mètres d'arête
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun

Toutes les créatures alliées du clerc englobées dans la zone d'effet éprouvent un surcroît de courage. Leurs jets de sauvegarde contre les créatures ou les sorts inspirant la peur s'effectuent avec un bonus de +1. Elles attaquent avec un bonus de +1 au TAC0. Un personnage ne peut bénéficier que d'une *bénédiction* à la fois. Il ne doit pas encore avoir engagé le combat, sinon le sort reste sans effet sur lui.

L'inverse de ce sort, *imprécation*, agit de façon opposée. Les victimes font leurs jets de sauvegarde contre les créatures ou les sorts inspirant la peur et leurs jets d'attaque avec des malus de -1.

### Détection de la magie

<b>Portée</b>	Le clerc
<b>Durée</b>	10 rounds
<b>Zone d'effet</b>	3 mètres × 9 mètres
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun

La zone d'effet suit la direction du regard du clerc. Tout objet magique ou effet de sort compris dans ce passage luit, mais seul le clerc le voit. Les personnes soumises à un sort de charme luisent. Plus la magie est puissante, plus la lueur est intense. Il faut un round complet pour décrire un arc de cercle de 60° (de 12 heures à 2 heures sur le cadran d'une montre).

### Détection du Mal/Détection du Bien

<b>Portée</b>	Le clerc
<b>Durée</b>	10 rounds + 5 rounds par niveau
<b>Zone d'effet</b>	3 mètres × 36 mètres
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun

Le clerc doit se concentrer dans la même direction pendant un round complet pour utiliser ce sort. Seuls les monstres et les personnages mauvais sont détectés,

à une distance maximum de 36 mètres. Dans cette limite, le sort indique aussi les monstres ou les personnages préparant un mauvais coup contre le clerc. Ils doivent posséder une intelligence au moins faible.

Les animaux tuent pour se nourrir ou se protéger. S'ils s'apprennent à attaquer, cet acte n'est pas mauvais. Ce sort n'indique ni les pièges ni les autres dispositifs ou objets similaires, aussi dangereux qu'ils soient.

Là *détection du bien* agit de même envers les créatures d'alignement bon.

### Endurance à la chaleur/ Endurance au froid

<b>Portée</b>	Contact
<b>Durée</b>	1 heure et demie par niveau
<b>Zone d'effet</b>	1 créature
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun

Le bénéficiaire de ce sort reste indifférent à la chaleur ou au froid extrême. Les températures doivent être comprises dans une fourchette normale (de -35° C à +55° C). Toutes celles qui excèdent ces limites infligent 1 point de dégâts par heure d'exposition.

Le feu ou le froid magique annule les deux versions du sort. Mais le bénéficiaire attaqué par l'un ou l'autre de ces moyens subit 10 points de dégâts en moins (que l'on soustrait aux dégâts calculés après le jet de sauvegarde).

### Lumière/Ténèbres

<b>Portée</b>	120 mètres
<b>Durée</b>	1 heure + 10 rounds par niveau
<b>Zone d'effet</b>	6 mètres de rayon
<b>Jet de sauvegarde</b>	Spécial

Un sort de *lumière* peut être lancé sur une créature, un objet ou un endroit. Les créatures bénéficient d'un jet de sauvegarde. En cas de réussite, le sort se fixe, non sur la créature, mais juste derrière elle. S'il affecte une créature ou un objet, la zone d'effet les suit. Jeté dans la zone d'effet d'un *ténèbres* ou d'un *ténèbres sur 5 m*, il s'annule et annule l'autre sort.

L'inverse, *ténèbres*, crée un globe d'obscurité totale. À l'intérieur, les créatures (nains, elfes, etc.) capables de voir dans l'obscurité y voient, les autres sont aveugles.

### Protection contre le Mal/ Protection contre le Bien

<b>Portée</b>	Contact
<b>Durée</b>	3 rounds par niveau
<b>Zone d'effet</b>	1 créature
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun

Le bénéficiaire du sort est protégé contre les créatures mauvaises. Si elles l'attaquent, elles subissent une pénalité de -2 à leurs jets d'attaque. Tous ses jets de sauvegarde contre les attaques d'une créature mauvaise reçoivent un bonus de +2.

L'inverse, *protection contre le bien*, protège les

monstres et personnages mauvais des forces du bien d'une manière identique.

### **Purification de la nourriture et des boissons/ Putréfaction de la nourriture et des boissons**

**Portée** 30 mètres  
**Durée** Instantanée  
**Zone d'effet** Cube de 3 mètres d'arête  
**Jet de sauvegarde** Aucun

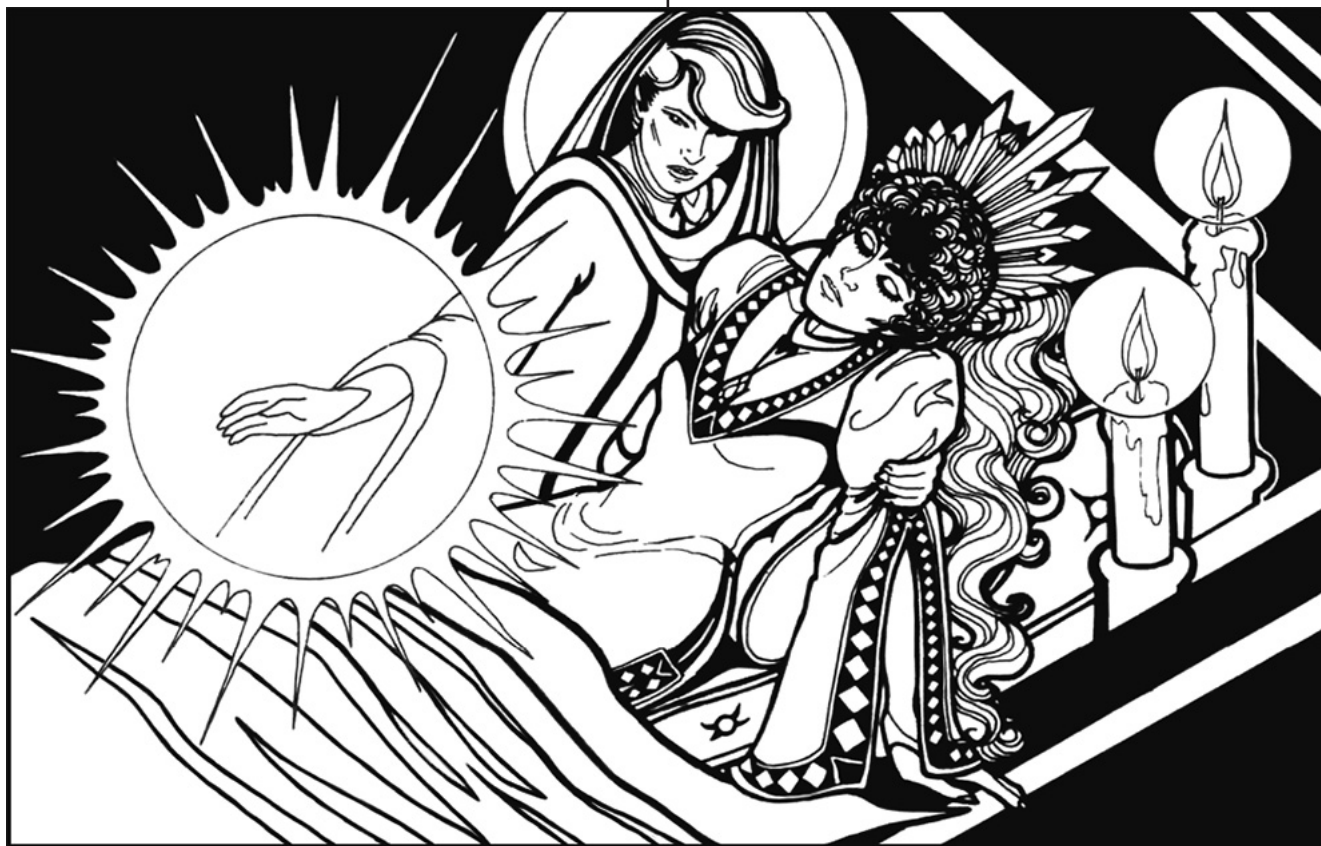
Ce sort rend pures et saines de la nourriture et de l'eau pourries ou empoisonnées. Son inverse rend la nourriture non comestible et l'eau non potable, mais n'y introduit aucun poison.

### **Union**

**Portée** Contact  
**Durée** Concentration  
**Zone d'effet** 3, 4 ou 5 clercs  
**Jet de sauvegarde** Aucun

Le clerc qui lance le sort d'*union* se place au milieu, les autres se disposent en cercle autour de lui et se tiennent par la main. Le sort se poursuit tant que les clercs du cercle se concentrent sans subir d'attaque ni de gêne, même si le clerc central est attaqué ou est gêné.

Chaque clerc incorporé dans le cercle accroît d'un point le niveau du clerc central. Celui-ci ne peut pas gagner plus de quatre niveaux. S'il tente de repousser des morts-vivants ou de jeter des sorts, il utilise le nouveau niveau pour les effets, mais il n'obtient pas de points de vie supplémentaires ni d'amélioration de son TAC0.



### **Soins des blessures légères/ Blessures légères**

**Portée** Contact  
**Durée** Instantanée  
**Zone d'effet** 1 créature  
**Jet de sauvegarde** Aucun/Pas de dégâts

Le clerc rend 1d8 points de vie à la créature qu'il touche. Ce sort n'arrête pas la manifestation du poison et ne soigne pas les maladies ni les autres afflictions magiques. Par contre, il soigne les dégâts causés par le poison une fois que celui-ci a agi.

L'inverse de ce sort, *blessures légères*, inflige 1d8 points de dégâts à la créature touchée. Le clerc doit réussir un jet d'attaque.

### **Sorts de deuxième niveau**

#### **Aide**

**Portée** Contact  
**Durée** 1 round par niveau  
**Zone d'effet** 1 créature  
**Jet de sauvegarde** Aucun

Le bénéficiaire du sort obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde, comme pour le sort de *bénédictio*. Il reçoit aussi 1d8 points de vie supplémentaires. Toute blessure infligée se décompte d'abord sur ces points de vie octroyés. Lorsque le sort s'achève, les points de vie supplémentaires disparaissent, ainsi que les blessures correspondantes.

## Augure

<b>Portée</b>	Le clerc
<b>Durée</b>	1 round
<b>Zone d'effet</b>	1 action des 30 prochaines minutes
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun

Le clerc qui jette un sort d'*augure* peut interroger le MD sur une action que ses compagnons vont peut-être entreprendre durant les 30 prochaines minutes. Il a 75 % de chances d'obtenir une réponse utile.

Le MD doit dire aux personnages si l'action leur sera profitable ou néfaste. Il devrait s'exprimer à la façon d'un prophète, en laissant tomber des sentences comme : « Douleur et destruction vous attendent » ou : « Ce chemin est pavé d'or et de gloire ». Si l'action peut se révéler à la fois néfaste et profitable (un monstre difficile à vaincre et un immense trésor), il peut déclarer : « À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire » ou : « Qui ne risque rien n'a rien ».

Les réponses inutiles, qui interviennent dans 25 % des cas, devraient pousser le MD à déclamer des phrases comme : « Oyez ! L'héroïsme est de rigueur ». Sans rien apprendre aux personnages, cela peut toujours les impressionner.

## Connaissance des alignements/ Alignement indétectable

<b>Portée</b>	10 mètres
<b>Durée</b>	10 rounds/1 jour
<b>Zone d'effet</b>	1 créature par round/1 créature
<b>Jet de sauvegarde</b>	L'alignement est inconnu/Aucun

Avec ce sort, le clerc acquiert la faculté de deviner l'alignement exact d'une créature. Il doit se concentrer sur elle pendant un round complet.

L'inverse, *alignement indétectable*, protège une créature des sorts de *connaissance des alignements* et de *détection du mal/détection du bien* pendant 24 heures. Le bénéficiaire n'a pas besoin d'effectuer un jet de sauvegarde.

## Détection des charmes/ Charme indétectable

<b>Portée</b>	Le clerc/30 mètres
<b>Durée</b>	10 rounds/1 jour
<b>Zone d'effet</b>	1 créature par round/1 créature
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun charme n'est détecté/Aucun

Ce sort révèle au clerc si une créature est sous l'influence d'un sort de *charme-personne* ou de *suggestion*, ou d'un contrôle magique quelconque. Sans préciser quel genre de contrôle est à l'œuvre, le sort indique que la créature n'est pas libre de ses actes.

L'inverse, *charme indétectable*, immunise une créature contre le sort de *détection des charmes* pendant une journée entière.



## Détection des pièges

<b>Portée</b>	Le clerc
<b>Durée</b>	30 rounds
<b>Zone d'effet</b>	3 mètres x 30 mètres
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun

Le clerc discerne tous les pièges magiques et normaux, y compris les alarmes, les dispositifs d'alerte et les zones de téléportation devant égarer ou blesser les personnages. Le sort ne permet pas de détecter les embuscades tendues par des créatures, ni les dangers naturels comme les avalanches ou les inondations. Il donne la possibilité au clerc de deviner la présence d'un piège, mais pas sa nature, ni son fonctionnement ni la façon de le désamorcer.

## Flammes

<b>Portée</b>	Le clerc
<b>Durée</b>	1 round par niveau
<b>Zone d'effet</b>	1 créature
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun

Une flamme apparaît dans la main du clerc. Pendant toute la durée du sort, il a la possibilité d'en projeter une par round, à une distance maximale de 40 mètres. Il doit néanmoins réussir un jet d'attaque pour toucher un monstre, lui infliger 1d4 + 1 points de dégâts à chaque fois, et embraser tout ce qui brûle facilement (papier, tissu, etc).

## Immobilisation des personnes

<b>Portée</b>	120 mètres
<b>Durée</b>	2 rounds par niveau
<b>Zone d'effet</b>	Cube de 6 mètres d'arête
<b>Jet de sauvegarde</b>	La paralysie n'affecte pas la cible

Ce sort paralyse 1d4 personnes dans la zone d'effet. Le clerc choisit qui affecter. Une personne paralysée ne peut plus ni parler ni bouger ni attaquer ni jeter de sorts.

Le sort affecte les personnes, pas les monstres ni les animaux. Dans ce cas, une personne est un humanoïde de petite taille ou de taille normale : humain, duergar, elfe, elfe noir, esprit follet, gnoll, gnome, goblin, hobgoblin, homme-lézard, kobold, n'importe quel lycanthrope (loup-garou, ours-garou, etc), nain et orque.

## Piège à feu

<b>Portée</b>	Contact
<b>Durée</b>	Jusqu'au déclenchement
<b>Zone d'effet</b>	1 entrée ou 1 ouverture
<b>Jet de sauvegarde</b>	1/2 dégâts

Ce sort ne peut être lancé que sur une porte, un volet, une couverture de livre, un goulot de bouteille et ainsi de suite (autrement dit, sur tout objet qu'on peut ouvrir et fermer). Le piège à feu se déclenche si on ouvre l'objet ensorcelé. Il inflige 1d4 points de dégâts, plus 1 point par niveau. Ainsi un piège à feu lancé par un clerc du cinquième niveau inflige 1d4 + 5 points de dégâts. L'objet piégé est épargné par les flammes.

Le clerc qui jette le sort a la faculté d'ouvrir et de fermer l'objet sans déclencher le piège. Un voleur n'a que la moitié de ses chances de réussite normales de trouver ou de désamorcer un piège à feu.

## Ralentissement du poison

<b>Portée</b>	Contact
<b>Durée</b>	1 heure par niveau
<b>Zone d'effet</b>	1 créature
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun



Ce sort ralentit les effets d'un empoisonnement, quel qu'il soit, mais ne débarrasse pas le personnage du poison. Tant que le sort dure, le poison n'agit pas (n'inflige pas de dégâts). Si le personnage peut quitter l'aventure avant la fin du sort de *ralentissement du poison*, le temple le guérira pour de bon contre 100 pièces d'or.

## Silence sur 5 mètres

<b>Portée</b>	120 mètres
<b>Durée</b>	2 rounds par niveau
<b>Zone d'effet</b>	5 mètres de rayon
<b>Jet de sauvegarde</b>	Spécial

Ce sort peut être lancé sur une créature, un objet ou un endroit. Les créatures bénéficient d'un jet de sauvegarde. En cas de réussite, il se fixe, non sur la créature, mais juste derrière elle. S'il affecte une créature ou un objet, la zone d'effet les suit en rendant impossible l'audition et l'émission de sons, donc le lancement de sorts.

## Sorts de troisième niveau

### Animation des morts

<b>Portée</b>	10 mètres
<b>Durée</b>	Permanente
<b>Zone d'effet</b>	1 cadavre par niveau
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun

Apanage des clercs mauvais, ce sort ramène les os à la vie sous forme de squelettes, et les cadavres sous forme de zombies (le MD devrait se servir des descriptions adéquates données dans l'*Introduction au Bestiaire Monstrueux*). S'il ne reste qu'un tas d'os, on obtient un squelette. S'il reste des chairs sur ces os, alors on obtient un zombi (pour le zombi juju, c'est une autre histoire).

Ces monstres obéissent aux ordres verbaux du clerc qui les a créés. En l'absence d'instructions, ils continuent de suivre le dernier ordre donné ou s'arrêtent de bouger (au choix du MD). Attaqués, ils se défendent. La *dissipation de la magie* ne les affecte en rien. On doit les détruire au combat ou les repousser grâce au pouvoir de clerc.

### Communication avec les morts

<b>Portée</b>	Contact
<b>Durée</b>	1 minute (2 questions)
<b>Zone d'effet</b>	1 créature
<b>Jet de sauvegarde</b>	Le sort n'a pas d'effet

Le clerc peut obtenir des réponses d'une créature morte depuis une semaine au plus. La créature fait un jet de sauvegarde avec le score qui était le sien de son vivant. Si elle était du même alignement que le clerc et ne possédait pas plus de niveaux (ou de dés de vie) que lui, elle rate automatiquement ce jet.

La créature morte ne peut pas mentir, mais cela ne signifie en rien qu'elle sait tout. « Je ne sais pas » est une réponse valable. Même si la créature connaît un fait,

sa réponse devrait être difficile à comprendre. Ainsi, à la question : « Quel monstre vous a tué ? », la créature pourrait répondre : « Un cruel mangeur d'hommes ». C'est au MD de déterminer la portée des informations que le cadavre donne par ses réponses.

## Délivrance de la malédiction/ Malédiction

<b>Portée</b>	Contact
<b>Durée</b>	Permanente
<b>Zone d'effet</b>	1 créature ou 1 objet
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun/Le sort n'a pas d'effet

Ce sort permet de retirer des malédictiones simples jetées sur des créatures ou des objets. Il ne permet pas d'annuler celles que portent des objets magiques comme l'*épée maudite berserker* ou les armes -1. Il rend aux personnages affligés par ces objets la faculté de s'en débarrasser, sans affecter en rien la malédiction elle-même.

L'inverse, *malédiction*, est souvent l'apanage des clercs mauvais. La victime peut voir un de ses scores de caractéristique (Force, Sagesse, etc.) tomber à 3, une pénalité de -4 s'appliquer à ses jets d'attaque et de sauvegarde, ou les objets normaux qu'elle tient se briser malgré tous ses efforts dans le sens contraire. Une *malédiction* laisse à la cible un jet de sauvegarde pour éviter les effets du sort.

## Dissipation de la magie

<b>Portée</b>	60 mètres
<b>Durée</b>	Instantanée
<b>Zone d'effet</b>	Cube de 9 mètres d'arête ou 1 objet
<b>Jet de sauvegarde</b>	Spécial

Ce sort a 50 % de chances d'annuler les effets magiques générés par des sorts ou autres. Il détruit également les potions. Effectuer un tirage par sort, effet magique ou potion dans la zone d'effet.

Le sort, lancé directement sur un seul objet magique, empêche aussitôt celui-ci de fonctionner pendant 1d4 rounds. Si cet objet est tenu par une créature, elle bénéficie d'un jet de sauvegarde pour contrer la dissipation de la magie.

## Glyphe de garde

<b>Portée</b>	Contact
<b>Durée</b>	Jusqu'au déclenchement
<b>Zone d'effet</b>	Cube de 1,50 mètres d'arête
<b>Jet de sauvegarde</b>	1/2 dégâts ou le sort n'a pas d'effet

Le clerc qui lance un *glyphe de garde* inscrit un symbole magique sur la surface qu'il protège. Ceci fait, le glyphe devient invisible. Tout être qui se retrouve en présence du glyphe, que ce dernier soit apposé sur une paroi, une porte ou un couvercle de coffre, déclenche son effet. Les voleurs n'ont que la moitié de leurs chances normales de trouver ou de désamorcer le piège du *glyphe de garde*.

Le glyphe peut avoir presque n'importe quel effet. S'il doit blesser, il inflige 1d4 points de dégâts par

niveau du clerc, qu'il s'agisse de feu, de froid, électricité ou de tout autre type d'attaque que le clerc peut imaginer. S'il ne doit pas blesser, il peut infliger une *contamination*, comme le sort, paralyser, assourdir ou infliger toute autre affection magique que le clerc peut imaginer. Seuls des clercs très supérieurs en niveau à ceux décrits ici ont la faculté de lancer un *glyphe de garde* pouvant tuer sur-le-champ la personne qui le déclenche. Pour plus d'informations, consultez le *Manuel des joueurs d'AD&D*.

## Guérison des maladies/Contamination

<b>Portée</b>	Contact
<b>Durée</b>	Instantanée
<b>Zone d'effet</b>	1 créature
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun/Le sort n'a pas d'effet

Ce sort guérit toutes les maladies magiques et normales. Il ne faut pas moins de 10 minutes et pas plus de 10 jours à la créature affectée pour guérir. Le clerc a juste besoin de la toucher pendant un round. Le délai de rétablissement est laissé à l'appréciation du MD. Guérir d'une maladie exotique ou magique devrait exiger un jour entier à tout le moins. Guérir d'une maladie normale, bénigne, devrait prendre moins d'une journée. La lycanthropie causée par la morsure d'un garou n'est pas soignée par ce sort.

L'inverse, *contamination*, est l'apanage des clercs mauvais. La victime doit réussir un jet de sauvegarde pour contrer l'infection, sous peine de la voir se déclencher aussitôt. Un sort de *soins des blessures légères* ne rend aucun point de vie tant que le personnage est atteint. Un malade perd 2 points de Charisme par mois. Il meurt en l'espace de 1d6 mois. Le temple en ville guérit les malades pour 500 pièces d'or. Le sort de *guérison des maladies* rend ce même service.

## Localisation d'un objet/ Dissimulation d'un objet

<b>Portée</b>	Le clerc
<b>Durée</b>	8 heures
<b>Zone d'effet</b>	60 mètres + 10 mètres par niveau
<b>Jet de sauvegarde</b>	Aucun

Le clerc choisit un seul objet à localiser. Le sort prend fin une fois la découverte effectuée ou huit heures écoulées. Le clerc doit avoir vu l'objet et bien le connaître. Il peut s'agir d'une partie d'un endroit, comme un escalier, du moment que le clerc a déjà vu cet escalier précis. Le sort ne permet pas de localiser une créature.

Le clerc sait dans quelle direction se trouve l'objet, mais ignore comment l'atteindre. La direction prend la forme d'une ligne droite. Le clerc aura peut-être besoin de contourner des obstacles ou même de rebrousser chemin pour trouver un itinéraire dégagé.

L'inverse, *dissimulation d'un objet*, empêche le fonctionnement du sort de *localisation d'un objet*, tout comme celui d'une *boule de cristal*. Le clerc doit toucher l'objet pour le dissimuler.

## Lumière éternelle/Ténèbres éternelles

**Portée** 120 mètres  
**Durée** Permanente  
**Zone d'effet** Globe de 18 mètres de rayon  
**Jet de sauvegarde** Spécial

Ce sort ressemble beaucoup à celui de *lumière*, mais la lumière créée a l'éclat d'un jour ensoleillé. On peut le lancer sur une créature, un objet ou un endroit. Les créatures bénéficient d'un jet de sauvegarde. En cas de réussite, le sort se fixe, non sur la créature, mais juste derrière elle. S'il affecte une créature ou un objet, la zone d'effet les suit. Jeté dans la zone d'effet d'un *ténèbres*, d'un *ténèbres éternelles* ou d'un *ténèbres sur 5 mètres*, il annule et annule l'autre sort.

L'inverse, *ténèbres éternelles*, crée un globe d'obscurité totale. À l'intérieur, même les êtres (elfes, nains, etc.) capables de voir dans l'obscurité sont aveugles.

## Prière

**Portée** Le clerc  
**Durée** 1 round par niveau  
**Zone d'effet** Globe de 18 mètres de rayon  
**Jet de sauvegarde** Aucun

Ce sort octroie des bonus au clerc et à tous ses alliés. Tous les jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde reçoivent un bonus de +1. Tous les ennemis du clerc subissent un malus de -1 à ces mêmes jets. Leurs attaques infligent cependant toujours au moins 1 point de dégâts.

## Protection contre le feu

**Portée** Contact  
**Durée** 10 rounds par niveau  
**Zone d'effet** 1 créature  
**Jet de sauvegarde** Aucun

Le clerc qui se protège avec ce sort n'est plus affecté par un feu normal (torche, huile enflammée, etc). En cas de feu magique (souffle de dragon, sort de boule de feu, etc.), les 12 premiers points de dégâts sont ignorés, puis la protection s'arrête et le sort s'achève.

Si le clerc lance ce sort sur une autre créature, elle bénéficie de la même immunité contre le feu normal, et reçoit un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde contre les feux magiques. La protection divise par deux les dégâts que ces attaques lui infligent.

