

DOMAINES

Voilà quelques domaines supplémentaires pour les Clercs de la 3e édition...

DOMAINE DE LA JUSTICE

Pouvoirs accordés : Psychologie & connaissance (loi) sont des compétences de classe. Le personnage gagne le don Talent (Psychologie).

Sorts du domaine de la justice

- 1 **Détection du mal**
- 2 **Zone de vérité**
- 3 **Détection du mensonge**
- 4 **Pénitence**
- 5 **Marque de la justice**
- 6 **Quête**
- 7 **Parole divine**
- 8 **Aversion**
- 9 **Emprisonnement**

DOMAINE DE LA LUNE

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer et détruire les lycanthropes comme le ferait un prêtre contre les morts-vivants.

Sorts du domaine de la lune

- 1 **Sommeil**
- 2 **Image silencieuse**
- 3 **Image Miroir**
- 4 **Lueurs d'arc-en-ciel**
- 5 **Rêve**
- 6 **Grande magie des ombres**
- 7 **Rayon prismatique**
- 8 **Mur prismatique**
- 9 **Sphère prismatique**

DOMAINE DE L'OBSCURITÉ

Pouvoirs accordés : Le personnage obtient la vision dans le noir 24 h/24. S'il possède déjà la vision dans le noir, il obtient gratuitement le don Combat en aveugle.

- 1 **Vision dans le noir**
- 2 **Ténèbres**
- 3 **Cécité**
- 4 **Sphère d'invisibilité** (Dans l'obscurité uniquement)
- 5 **Invisibilité suprême** (Dans l'obscurité uniquement)
- 6 **Convocation de monstres** (1D4+1 Ombres)
- 7 **Traversée des ombres**
- 8 **Invisibilité de groupe** (Dans l'obscurité uniquement)
- 9 **Mot de pouvoir aveuglant**

DOMAINE DE LA RAISON

Pouvoirs accordés : Le personnage gagne un bonus de

+ 2 à tous ses jets de sauvegarde contre les illusions et les sorts de type [mental].

- 1 **Protection contre le chaos**
- 2 **Apaisement des émotions**
- 3 **Éclair de génie** (comme le sort endurance mais pour l'INT)
- 4 **Dons des langues**
- 5 **Brume mentale**
- 6 **Mythe & légendes**
- 7 **Aliénation mentale**
- 8 **Vision mystique**
- 9 **Esprit impénétrable**

DOMAINE DES TEMPÊTES

Pouvoirs accordés : Le personnage obtient un bonus de + 4 à son jet de sauvegarde contre l'électricité.

- 1 **Décharge électrique**
- 2 **Bourrasque**
- 3 **Appel de la foudre**
- 4 **Tempêtes de grêle**
- 5 **Contrôle des vents**
- 6 **Éclairs multiples**
- 7 **Contrôle du climat**
- 8 **Cyclone**
- 9 **Tempête vengeresse**

DOMAINE DE LA SOUFFRANCE

Pouvoirs accordés : Le personnage se voit accordé un bonus de + 4 pour tous les jets impliquant la résistance à la douleur.

- 1 **Blessure légère**
- 2 **Blessure modérée**
- 3 **Blessure grave**
- 4 **Blessure critique**
- 5 **Cercle de douleur**
- 6 **Mise à mal**
- 7 **Flétrissure**
- 8 **Symbole** (Douleur uniquement)
- 9 **Capture d'âme**

DOMAINE DE LA TERREUR

Pouvoirs accordés : Intimidation devient une compétence de classe. Le personnage obtient un bonus de + 4 contre les effets de la peur.

- 1 **Frayeur**
- 2 **Effroi**
- 3 **Émotion** (Terreur & désespoir uniquement)
- 4 **Terreur**
- 5 **Débilité**
- 6 **Cauchemar**
- 7 **Aliénation mentale**
- 8 **Symbole** (Terreur & désespoir uniquement)
- 9 **Ennemi subconscient**

DOMAINE DES ÉCHANGES

Pouvoirs accordés : Estimation, bluff & psychologie de-

viennent des compétences de classe.

- 1 **Message**
- 2 **Compréhension des langages**
- 3 **Don des langues**
- 4 **Communication à distance**
- 5 **Lien télépathique de Rary**
- 6 **Prévoyance**
- 7 **Simulacre**
- 8 **Symbole (Persuasion uniquement)**
- 9 **Prémonition**

DOMAINE DE LA NATURE

Pouvoirs accordés : sens de la nature devient une compétence de classe. Le personnage obtient le don Pistage.

- 1 **Passage sans traces**
- 2 **Forme d'arbre**
- 3 **Communication avec les animaux**
- 4 **Communication avec les plantes**
- 5 **Communion avec la nature**
- 6 **Orientation**
- 7 **Chêne animé**
- 8 **Contrôle du climat**
- 9 **Changement de forme**

DOMAINE DE L'HIVER

Pouvoirs accordés : le personnage gagne un bonus de + 5 dans ses jets de sauvegardes contre le froid.

- 1 **Contact glacial**
- 2 **Convocation de monstres II (du froid uniquement)**
- 3 **Tempête de neige**
- 4 **Tempête de grêle**
- 5 **Cône de froid**
- 6 **Convocation de monstres VI (du froid uniquement)**
- 7 **Contrôle du climat**
- 8 **Convocation de monstres VIII (du froid uniquement)**
- 9 **Convocation de monstres IX (du froid uniquement)**

DOMAINE DES CAVERNES

Pouvoirs accordés : Le personnage gagne la capacité des nains : Connaissance de la pierre. S'il la possède déjà, son bonus augmente à + 4 au lieu de + 2.

- 1 **Détections des passages secrets**
- 2 **Convocation de monstres II (Cavernes uniquement)**
- 3 **Fusion dans la pierre**
- 4 **Façonnage de la pierre**
- 5 **Passe-muraille**
- 6 **Orientation**
- 7 **Convocation de monstres VII (Cavernes uniquement)**
- 8 **Tremblement de terre**
- 9 **Emprisonnement**

DOMAINE DU MÉTAL

Pouvoirs accordés : Le personnage gagne gratuitement le don maniement des armes de guerre ainsi qu'arme de prédilection pour un type de marteau.

- 1 **Arme magique**
- 2 **Métal brûlant**
- 3 **Affûtage**
- 4 **Rouille**
- 5 **Mur de fer**
- 6 **Barrière de lames**
- 7 **Transmutation du métal en bois**
- 8 **Corps de fer**
- 9 **Éloignement du métal et de la pierre**

DOMAINE DES OCÉANS

Pouvoirs accordés : Le personnage peut contrôler les créatures aquatiques comme le ferait un prêtre mauvais pour les morts-vivants.

- 1 **Brume de dissimulation**
- 2 **Nappe de brouillard**
- 3 **Respiration aquatique**
- 4 **Brouillard dense**
- 5 **Contrôle des vents**
- 6 **Contrôle de l'eau**
- 7 **Contrôle du climat**
- 8 **Cyclone**
- 9 **Nuées d'élémentaires (Eau uniquement)**

DOMAINE DU SECRET

Pouvoirs accordés : Discrétion & déplacement silencieux sont des compétences de classe. Le personnage obtient gratuitement le don Talent : discrétion.

- 1 **Effacement**
- 2 **Page secrète**
- 3 **Antidétection**
- 4 **Scrutation**
- 5 **Leurre**
- 6 **Double illusoire**
- 7 **Dissimulation suprême**
- 8 **Esprit impénétrable**
- 9 **Refuge**

DOMAINE DU TEMPS

Pouvoirs accordés : Le personnage gagne le don Science de l'initiative.

- 1 **Coup au but**
- 2 **Rapidité**
- 3 **Lenteur**
- 4 **Permanence**
- 5 **Mythes & légendes (passé uniquement)**
- 6 **Rapidité de groupe**
- 7 **Vision mystique (passé uniquement)**
- 8 **Animation suspendue**
- 9 **Arrêt du temps**