



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# DOMAINES SUPPLÉMENTAIRES

## DOMAINES SUPPLÉMENTAIRES



Image © Wizards of the Coast

**DU MATÉRIEL POUR D&D 3.5,  
PAR ELVITH GENT**

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que du Manuel des Joueurs.

© Le Scriptorium, tous droits réservés

## DE NOUVEAUX DOMAINES

Fait peu connu des joueurs et MJ français, il existe une liste de domaines supplémentaires OGL. Ces domaines comblent les grosses lacunes de la liste de domaines du *Manuel des Joueurs*. Par exemple, en voyant le domaine du Soleil, on se demande où est donc celui de l'Obscurité ? La traduction du fichier anglais contenant la liste de ces domaines supplémentaires OGL est là pour vous aider !

Notes : les sorts que je n'ai trouvé ni dans le DRS ni dans le fichier sont toujours en anglais et en rouge.

## LISTE DES DOMAINES

### Domaine de l'Artisanat

#### POUVOIR ACCORDÉ

Le personnage gagne un bonus de +4 à tous ses tests d'Artisanat. Il lance les sorts d'Invocation (création) avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. (S'il a également le domaine de la Création, il lance les sorts d'Invocation (création) avec un bonus de +3 au niveau de lanceur de sorts.)

#### SORTS DU DOMAINE DE L'ARTISANAT

1. Corde animée
2. Façonnage du bois
3. Façonnage de la pierre
4. Création mineure
5. Fabrication
6. Création majeure
7. Solidité
8. Création véritable
9. Sphère prismatique

### Domaine du Charme

#### POUVOIR ACCORDÉ

Le personnage peut augmenter sa valeur de Charisme de 4 points une fois par jour. On active ce pouvoir par une action libre. Il dure 1 minute.

#### SORTS DU DOMAINE DU CHARME

1. Charme-personne
2. Apaisement des émotions
3. Suggestions
4. Émotion
5. Charme-monstre
6. Quête
7. Aliénation mentale
8. Exigence
9. Domination universelle



### Domaine du Climat

#### POUVOIR ACCORDÉ

Survie est une compétence de classe.

#### SORTS DU DOMAINE DU CLIMAT

1. Brume de dissimulation
2. Nappe de brouillard
3. Appel de la foudre
4. Tempête de neige
5. Tempête de grêle
6. Contrôle des vents

7. Contrôle du climat
8. Cyclone
9. Tempête vengeresse

## Domaine de la Communauté

### POUVOIR ACCORDÉ

Le personnage peut utiliser *apaisement des émotions* en tant que pouvoir magique une fois par jour. Il gagne également un bonus de +2 à ses tests de Diplomatie.

### SORTS DU DOMAINE DE LA COMMUNAUTÉ

1. Bénédiction
2. Protection d'autrui
3. Prière
4. Rapport
5. Lien télépathique
6. Festin des héros
7. Refuge
8. Guérison suprême
9. Miracle

## Domaine de la Création

### POUVOIR ACCORDÉ

Le personnage lance les sorts d'Invocation (création) avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts. (S'il a également le domaine de l'Artisanat, il lance les sorts d'Invocation (création) avec un bonus de +3 au niveau de lanceur de sorts.)

### SORTS DU DOMAINE DE LA CRÉATION

1. Création d'eau
2. Image imparfaite
3. Création de nourriture et d'eau
4. Création mineure
5. Création majeure
6. Festin des héros
7. Image permanente
8. Création véritable
9. Genèse

## Domaine de la Folie

### POUVOIR ACCORDÉ

Le personnage gagne un nombre de Points d'Aliénation égal à la moitié de ses niveaux de classe. Quand il détermine le DD de ses sorts et les sorts en bonus qu'il reçoit, le personnage utilise sa valeur de Sagesse plus ses Points d'Aliénation au lieu de sa seule Sagesse. Pour toutes les autres utilisations de la Sagesse, tels que les compétences et les jets de sauvegarde, il emploie sa valeur de Sagesse moins ses Points d'Aliénation au lieu de sa seule Sagesse. Une fois par jour, le personnage peut voir et agir avec clarté. Considérez alors les Points d'Aliénation du personnage comme un bonus plutôt que comme un malus sur un jet simple utilisant la Sagesse. Vous devez annoncer que vous utilisez ce pouvoir avant de faire le jet.

### SORTS DU DOMAINE DE LA FOLIE

1. Confusion mineure
2. Folie
3. Rage
4. Confusion
5. Éclairs d'endiablement
6. Assassin imaginaire
7. Aliénation mentale
8. Hurlement de folie
9. Ennemi subconscient

## Domaine de la Gloire

### POUVOIR ACCORDÉ

Le personnage renvoie les morts-vivants avec un bonus de +2 au test et +1d6 au jet d'efficacité.

### SORTS DU DOMAINE DE LA GLOIRE

1. Destruction de mort-vivant
2. Bénédiction d'arme
3. Lumière brûlante
4. Châtiment sacré
5. Épée sainte
6. Éclair de gloire
7. Rayon de soleil
8. Couronne de gloire
9. Portail





## Domaine de la Libération

### POUVOIR ACCORDÉ

Le personnage gagne un bonus de moral de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre des sorts et pouvoirs magiques de l'école des enchantements.

### SORTS DU DOMAINE DE LA LIBÉRATION

1. Regain d'assurance
2. Délivrance de la paralysie
3. Délivrance des malédictions
4. Liberté de mouvement
5. Annulation d'enchantement
6. Dissipation suprême
7. Refuge
8. Esprit impénétrable
9. Délivrance

## Domaine de la Noblesse

### POUVOIR ACCORDÉ

Une fois par jour, le personnage peut galvaniser ses alliés, leur conférant ainsi un bonus de moral de +2 à tous les jets de sauvegarde, d'attaque, de caractéristique, de compétence et de dégâts avec une arme. Ses alliés doivent être à même de l'entendre prendre la parole pendant 1 round. Ce pouvoir magique dure un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du personnage. On l'active au prix d'une action simple.

### SORTS DU DOMAINE DE LA NOBLESSE

1. Faveur divine
2. Discours captivant
3. Panoplie magique
4. Détection du mensonge
5. Injonction suprême
6. Quête
7. Champ de force
8. Exigence
9. Tempête vengeresse

## Domaine de l'Obscurité

### POUVOIR ACCORDÉ

Le personnage gagne le don Combat en aveugle.

### SORTS DU DOMAINE DE L'OBSCURITÉ

1. Brume de dissimulation
2. Cécité
3. Lueur noire
4. Armure de ténèbres
5. Convocation de monstre V (1d3 ombres seulement)
6. Oeil indiscret
7. Cauchemar
8. Mot de pouvoir aveuglant
9. Mot de pouvoir mortel

## Domaine des Reptiles

### POUVOIR ACCORDÉ

Le personnage peut intimider ou contrôler les animaux (créatures reptiliennes et serpents uniquement) comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + sont modificateur de Charisme.

### SORTS DU DOMAINE DES REPTILES

1. Morsure magique
2. Hypnose des animaux\*
3. Morsure magique suprême
4. Empoisonnement
5. Croissance animale\*
6. Mauvais oeil
7. Mort rampante (composée de serpents de taille TP)
8. Métamorphose animale\*
9. Changement de forme

\* Affecte les créatures ophidiennes et reptiliennes uniquement.

## Domaine du Repos

Le domaine du Repos est similaire à celui de la Mort mais est plus adapté pour les dieux bons, dont les prêtres ne peuvent pas lancer de sorts du Mal.

## POUVOIR ACCORDÉ

Une fois par jour, le personnage peut utiliser un pouvoir surnaturel du nom de Caresse mortelle. Il commence par toucher la créature vivante de son choix (en accord avec les règles concernant les attaques de contact). En cas de succès, il jette 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre de points de vie de la cible, cette dernière meurt (pas de jet de sauvegarde). Sinon, elle n'est pas affectée.



## SORTS DU

### DOMAINE DU

#### REPOS

1. Perception de la mort (perd le descripteur [Mal])
2. Préservation des morts
3. Communication avec les morts
4. Protection contre la mort
5. Exécution
6. Annihilation de morts-vivants
7. Destruction
8. Survie
9. Plainte d'outre-tombe

6. Glyphe de garde divin
7. Invocation instantanée
8. Symbole
9. Cercle de téléportation

## Domaine des Runes

## POUVOIR ACCORDÉ

Le personnage gagne le don Écriture de parchemins.

## SORTS DU DOMAINE DES RUNES

1. Effacement
2. Page secrète
3. Glyphe de garde
4. Runes explosives
5. Contrat

## NOUVEAUX SORTS

### ARMURE DE TÉNÈBRES

Abjuration [obscurité]

**Niveau :** Obscurité 4

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le sort enveloppe son bénéficiaire d'une armure d'ombre. L'armure peut, si le lanceur de sort le désire, cacher les objets portés par le bénéficiaire. Dans tous les cas, elle accorde au bénéficiaire un bonus



de parade de +3 à la CA, +1 tous les quatre niveaux (maximum +8). Le bénéficiaire peut voir à travers l'armure comme si elle n'existait pas et gagne la vision dans le noir sur 18 mètres. Enfin, il reçoit un bonus de +2 aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts et autres effets saints, bons et de lumière. Si le sujet est un mort-vivant, il reçoit également un bonus à la résistance au renvoi des morts-vivants de +4.

### COURONNE DE GLOIRE

Évocation

**Niveau :** Gloire 8

**Composantes :** V, G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 36 m

**Zone d'effet :** émanation de 36 m de rayon centrée sur le lanceur de sorts

**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort confère une certaine forme d'autorité céleste qui inspire le respect et la crainte aux créatures qui contemplent le personnage dans toute sa perfection et toute sa vertu. Le lanceur de sorts bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Charisme pendant toute la durée du sort.

Les créatures pourvues de moins de 8 niveaux ou dés de vie, cessent toute activité et font face au personnage. Celles qui souhaitent entreprendre une action hostile contre le lanceur de sorts doivent réussir un jet de Volonté. En cas d'échec, elles sont captivées pour la durée du sort (comme si elles étaient affectées par un sort de *discours captivant*) tant qu'elles se trouvent dans la zone d'effet. Du reste, elles ne font rien pour la quitter de leur chef. Les créatures qui sont pourvues d'au moins 8 DV sont immunisées contre les effets du sort.

Lorsque le personnage prend la parole, toutes les créatures le comprennent via télépathie, même si elles ne parlent pas sa langue. Tant que dure le sort, le personnage peut faire jusqu'à trois suggestions aux créatures dotées de moins de 8 DV situées à portée, comme s'il usait du sort *suggestion de groupe* (jet de Volonté, annule). Les créatures de plus de 7 DV ne sont pas affectées par cet effet.

*Composante matérielle :* une opale d'une valeur de 200 PO.

### CRÉATION VÉRITABLE

Invocation (création)

**Niveau :** Artisanat 8, Création 8

**Composantes :** V, G, M, PX

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** 0 m

**Effet :** objet non magique de matière inerte et végétale de 30 dm<sup>3</sup>/niveau

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Le lanceur de sorts crée un objet non magique et inerte de n'importe quelle matière. Les objets ainsi créés sont permanents et ne sont pas affectés par des dissipations magiques ou des pouvoirs négatifs. A toute fin pratique, ces objets sont complètement réels. Le volume de l'objet créé ne saurait excéder 30 dm<sup>3</sup>/niveau de lanceur de sorts. Le lanceur de sorts doit réussir un jet approprié de compétence pour fabriquer un objet complexe.

A l'inverse de ceux créés par *création mineure* et *création majeure*, les objets créés par *création véritable* peuvent servir de composantes matérielles.

*Coût en PX :* la valeur de l'objet en PO, avec un minimum de 1 PX.

### ÉCLAIR DE GLOIRE

Évocation [Bien]

**Niveau :** Gloire 6

**Composantes matérielles :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,5 m + 1,5 m/niveau)

**Effet :** rayon

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Le personnage jette un éclair d'énergie positive contre une créature. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa cible. L'éclair inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 7d6). Contre les morts-vivants, les Extérieurs d'alignement mauvais et les créatures originaires du plan de l'énergie négative, l'éclair inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Enfin, il n'inflige pas de dégâts aux Extérieurs d'alignement bon et aux créatures originaires du plan de l'énergie positive.



## ÉCLAIRS D'ENDIABLEMENT

Enchantement [mental]

**Niveau :** Folie 5

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet :** rayon

**Durée :** 1 round / niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort donne à son lanceur la possibilité de faire une attaque de rayon par round. Le rayon stupéfie une créature vivante, obscurcissant son esprit de telle manière qu'elle ne puisse plus accomplir la moindre action durant 1d3 rounds. La créature n'est pas étourdie (les attaquants n'ont pas d'avantage spécial contre elle) mais ne peut pas se déplacer, lancer de sorts, utiliser ses caractéristiques mentales, et ainsi de suite.

## FOLIE

Enchantement [mental]

**Niveau :** Folie 2

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature vivante touchée

**Durée :** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Le lanceur de sort peut stupéfier une créature vivante en réussissant une attaque de contact. Si la cible ne réussit pas son jet de Volonté, son esprit s'obscurcit et elle ne peut plus réaliser d'actions pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts. La créature n'est pas étourdie (les attaquants n'ont pas d'avantage spécial contre elle) mais ne peut pas se déplacer, lancer de sorts, utiliser ses caractéristiques mentales, et ainsi de suite.



## GENÈSE

Invocation (création)

**Niveau :** Ens/Mag 9, Création 9

**Composantes :** V, G, M, PX

**Temps d'incantation :** 1 semaine (8 heures/jour)

**Portée :** 54 m (cf. description)

**Effet :** un demi-plan adjacent au plan Éthéré, centré sur l'emplacement du personnage

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Le personnage crée un plan fini dont l'accès est limité : un demi-plan. Cette création est un plan mineur de taille très modeste.

On ne peut lancer ce sort que dans le plan Éthéré. Lors de son incantation, une fluctuation de la densité ambiante précipite la formation d'un demi-plan. Dans un premier temps, le rayon de ce demi-plan augmente, grâce à l'absorption des vapeurs éthérées, de la protomatière et des ectoplasmes astraux des environs, à une vitesse de 30 cm par jour jusqu'à atteindre un rayon maximum de 54 m.

Lors de la première incantation du sort, le personnage définit la composition du demi-plan en fonction de ses désirs. Le personnage établit donc l'atmosphère, l'eau, la température et la structure générale du milieu. Cependant, ce sort ne permet pas de créer la vie (comme de la végétation par exemple) ou des constructions (bâtiments, routes, puits, donjons). Il faut pour cela trouver un autre moyen. Une fois la taille maximale atteinte, il est possible d'accroître les dimensions du demi-plan en lançant plusieurs autres sorts de *genèse*. Dans ce cas, le rayon du demi-plan augmente de 54 m par incantation supplémentaire.

*Coût en PX :* 5 000 PX.

**HURLEMENT DE FOLIE**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 8, Folie 8**Composantes :** V**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** créature vivante touchée**Durée :** 1d4+1 rounds**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** oui

Le sujet ne peut s'empêcher de se comporter comme s'il était complètement fou. La victime ne peut rien faire d'autre que miauler le plus fort possible.

De plus, elle subit un malus de -4 à la CA, ne peut pas réussir un jet de Réflexes sans tirer un 20 naturel et ne peut pas utiliser de bouclier.

**LUEUR NOIRE**

Évocation [obscurité]

**Niveau :** Obscurité 3, Ens/Mag 3**Composantes :** V, G, M**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** courte (7,5 m + 1,5 m/niveau)**Zone d'effet :** étendue de 6 m de rayon centrée sur une créature, un objet ou un point dans l'espace**Durée :** 1 round/niveau (T)**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule ou aucun (objet)**Résistance à la magie :** oui ou non (objet)

Le lanceur crée une zone d'obscurité totale. Visions normale et dans le noire de sauraient pénétrer ces ténèbres, mais en leur sein, la vision n'y est pas entravée. Les créatures situées hors de la zone d'effet du sort, le lanceur compris, ne peuvent pénétrer l'obscurité ainsi créée.

On peut lancer ce sort sur un point dans l'espace, mais l'effet est alors stationnaire, à moins que le jeteur ne l'ait lancé sur un objet mobile. On peut également lancer le sort sur une créature, l'effet continuant alors d'émaner de celle-ci, même si elle se déplace. Les objets et les points dans l'espace n'ont pas droit à un jet de sauvegarde et ne bénéficient d'aucune résistance à la magie.

La *lueur noire* contre ou dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur, comme *lumière du jour* par exemple. Le sort de prêtre de niveau 3 *lumière du jour* contre ou dissipe *lueur noire*.

**Composantes matérielles :** un morceau de charbon et un oeil séché de n'importe quelle créature.

**SOLIDITÉ**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 6, Artisanat 7**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** un objet d'un volume inférieur à 0,3 m³/niveau (cf. texte)**Durée :** permanent**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** oui (objet)

Ce sort augmente la solidité du matériau ciblé de 1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts. Cette augmentation de solidité améliore uniquement la résistance aux dégâts du matériau. Rien d'autre n'est affecté par le sort.

Le sort de *solidité* n'affecte en aucune façon la résistance d'autres formes de transformation.

Ce sort affecte jusqu'à 3 m³ par niveau de lanceur de sorts. S'il est lancé sur un métal ou un minéral, le volume est réduit à 30 dm³ par niveau de lanceur de sorts.

**SURVIE**

Abjuration

**Niveau :** Repos 8**Composantes :** V, G, M**Temps d'incantation :** 1 round**Portée :** personnelle**Cible :** le lanceur de sorts**Durée :** 1 minute/2 niveaux

Ce sort permet à son lanceur de se protéger contre quelques conditions qui causeraient d'habitude une mort certaine. Le personnage peut seulement se protéger contre une occurrence ou un état naturel, pas contre un sort ou l'action d'une créature. Le personnage doit indiquer la condition contre laquelle il souhaite se protéger et le sort sera efficace seulement contre cette condition. Si le personnage est sujet à cette condition durant la durée du sort, il ne ressent aucun malaise et ne prend aucun dommage. Cependant, le sort ne protège aucun objet porté par le personnage. À la fin du sort, la condition reprend effet normalement si le personnage est toujours sujet à cette dernière.