

CARNIS RESURRECTIONEM - BASTIAN

Préparable : 12

Tours de magie

Contact Glacial

Glas funèbres

Lumière

Message

Niveau 1

Absorption des éléments

Armure de mage

Bouclier

R Compréhension des langues

R Disque flottant de Tenser

R Détection de la magie

Moqueries Argentées

Projectile magique

Rayon empoisonné

Simulacre de vie

Vague tonnante

Niveau 2

Cécité surdité

Toulée brumeuse

Immobilisation de personne

R Préservation des morts

Sphère de feu

Niveau 3

- Animation des morts
- Boule de feu
- Communication avec les morts
- Contresort
- Convocation de mort-vivant
- ✗ Mort simulée
- Toucher du vampire

Niveau 4

- Métamorphose

CONTACT GLACIAL



Niveau

0

Temps

1 action

École

Nécromancie

Portée

36 mètres

Rituel

non

Concentration

Non

Type : Attaque à distance avec un sort

Cible : Une créature à portée

Composantes : V, S

Description :

Vous créez une main fantomatique dans l'espace d'une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la créature pour l'assaillir du froid de la mort. En cas de toucher, la cible subit 1d8 dégâts nécrotiques, et elle ne peut pas regagner de points de vie jusqu'au début de votre prochain tour. Jusqu'à ce moment, la main s'accroche à la cible. Si vous touchez une créature morte-vivante, elle subit aussi une pénalité de 1d6 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Effet en surcaste :

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

GLAS FUNÈBRES



Niveau

0

Temps

1 action

École

Nécromancie

Portée

18 mètres

Situel

non

Concentration

Non

Type : Sagesse

Cible : Une créature de votre choix que vous pouvez voir à portée

Composantes : V, S

Description :

Vous pointez du doigt une créature que vous pouvez voir à portée et dont le son spectral d'une cloche de funérailles remplit l'air autour d'elle pour un instant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 1d8 de dégâts nécrotiques. Si la cible manque des points de vie, elle subit à la place 1d2 de dégâts nécrotiques. Le sort inflige plus de dégâts lorsque vous atteignez des niveaux plus élevés.

Effet en surcaste :

Le sort inflige 2d8 de dégâts nécrotiques, ou 2d12 si la cible manque des points de vie, si vous l'incarnez en utilisant un emplacement de sort de niveau 1 ou plus.

LUMIÈRE



Niveau

0

Temps

1 action

École

Évocation

Portée

1.5

Rituel

Non

Concentration

Non

Type : Aucune

Cible : Un objet que vous touchez

Composantes : V, M (un luciole ou un peu de phosphore)

Description :

Vous touchez un objet qui mesure jusqu'à 3 mètres dans n'importe quelle dimension. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une lumière brillante dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible pour 6 mètres supplémentaires. La lumière peut être de couleur que vous voulez.

Complètement recouvrir l'objet d'un matériau opaque bloque la lumière. Le sort se termine si vous le lancez à nouveau ou si vous le dissipez en action. Si vous ciblez un objet tenu ou porté par une créature hostile, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le sort.

MESSAGE



Niveau

0

Temps

1 action

École

Transmutation

Portée

36 mètres

Rituel

non

Concentration

Non

Type : Aucune

Cible : 1 créature dans la portée

Composantes : V, S, M (un bout de fil de cuivre)

Description :

Vous pointez votre doigt vers une créature dans la portée et murmurez un message. La cible (et seulement elle) entend le message et peut répondre de la même façon que vous. Le sort peut traverser la plupart des barrières, mais il est bloqué par 1 mètre de pierre, 2 centimètres de métal commun, une mince feuille de plomb ou 9 mètres de bois ou de terre.

ABSORPTION DES ÉLÉMENTS



Niveau	École	Rituel
1	Aljururation	Non
Temps	Portée	Concentration
1 réaction	Soi	Non

Type : Aucune

Cible : Le lanceur de sorts

Composantes : \$

Description :

Le sort capture une partie de l'énergie entrante, atténuant son effet sur vous et stockant cette énergie pour votre prochaine attaque en mêlée. Vous avez une résistance aux dégâts du type d'énergie que vous avez subis. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la première fois que vous frappez avec une attaque en mêlée, l'attaque inflige $1d6$ dégâts supplémentaires du type d'énergie auquel vous avez résisté.

Effet en surcaste :

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de 2e niveau ou supérieur, les dégâts supplémentaires causés par votre attaque en mêlée augmentent de $1d6$ pour chaque niveau au-dessus du 1er.

ARMURE DE MAGE



Niveau

1

Temps

1 action

École

Aljururation

Portée

1.5

Rituel

non

Concentration

Non

Type : Aucune

Cible : Une créature consentante qui ne porte pas d'armure.

Composantes : V, S, M (un morceau de cuir tanné)

Description :

Vous touchez une créature volontaire qui n'est pas vêtue d'une armure, et une armure magique protectrice entoure celle-ci jusqu'à ce que le sort prenne fin. La cible a une classe d'armure de base de 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort se termine si la cible revêt une armure ou si vous dissipez l'armure magique avec une action.

BOUCLIER



Niveau	École	Rituel
1	Ajuration	non
Temps	Portée	Concentration
1 réaction	Personnel	Non

Type : Aucune

Cible : Le lanceur de sorts

Composantes : V, S

Description :

Une barrière invisible de force magique apparaît et protège vous. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous bénéficiez d'un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque déclenchante, et vous n'êtes pas affecté par le sort projectile magique.

COMPRÉHENSION DES LANGUES



Niveau	École	Rituel
1	Divination	oui
Temps	Portée	Concentration
1 action	Personnelle	Non

Type : Aucun

Cible : Le lanceur de sort

Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)

Description :

Pendant la durée du sort, vous comprenez le sens littéral de tout type de langage parlé que vous entendez. Vous comprenez également tout texte écrit que vous voyez, mais vous devez toucher la surface sur laquelle les mots sont écrits. Il vous faut environ 1 minute pour lire une page de texte. Ce sort ne décode pas les messages secrets dans un texte ou un glyph, à moins que ce dernier ne soit une partie du texte. Il ne vous permet pas de parler ou d'écrire une langue à moins de la connaître déjà.

DISQUE FLOTTANT DE TENSER



Niveau	École	Rituel
1	Invocation	oui
Temps	Portée	Concentration
1 action	9 mètres	Non

Type : Aucun

Cible : Un point dans l'espace

Composantes : V, S, M (une goutte de mercure)

Description :

Ce sort crée un plateau de force horizontal et circulaire, de 90 cm de diamètre et épais de 2,50 cm, qui flotte 90 cm au-dessus du sol dans un espace inoccupé de votre choix, à portée et que vous pouvez voir. Le disque reste en place pour la durée du sort et peut supporter 250 kg. Si plus de poids est placé sur le disque, le sort prend fin, et tout ce qui se trouve sur le disque tombe sur le sol. Le disque est immobile tant que vous vous trouvez à 6 mètres de lui. Si vous vous déplacez à plus de 6 mètres, le disque vous suit jusqu'à se retrouver de nouveau à 6 mètres de vous. Il peut se déplacer au-dessus de n'importe quel type de terrain, monter et descendre les escaliers, les pentes et tout ce qui y ressemble, mais il ne peut effectuer un changement brutal d'altitude égal ou supérieur à 3 mètres. Par exemple, le disque ne peut pas se déplacer au-dessus d'un gouffre de 3 mètres de profondeur, ou il ne peut pas sortir d'un gouffre de 3 mètres de haut si l'a été invoqué au fond. Si vous vous déplacez à plus de 30 mètres du disque (par exemple

parce qu'il ne peut pas passer au-dessus d'un obstacle pour vous suivre), le sort prend fin.

DÉTECTION DE LA MAGIE



Niveau

1

Temps

1 action

École

Divination

Portée

9 mètres

Situel

oui

Concentration

Oui

Type : Aucune

Cible : Le lanceur de sorts

Composantes : V, S

Description :

Pendant la durée du sort, le lanceur de sorts ressent la présence de magie à moins de 9 mètres de lui. Si le lanceur de sorts détecte la magie de cette manière, il peut utiliser son action pour voir une aura faible autour de toute créature ou objet visible qui porte de la magie, et il apprend son école de magie, le cas échéant. Le sort peut pénétrer la plupart des barrières, mais il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2 centimètres de métal commun, une fine feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

MOQUERIES ARGENTÉES



Niveau	École	Rituel
1	Enchantement	Non
Temps	Portée	Concentration
1 réaction	18 mètres	Non

Type : Aucun

Cible : Une créature dans un rayon de 18 mètres que vous pouvez voir qui réussit un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde

Composantes : V

Description :

Vous distrayez magiquement la créature déclencheuse et transformez son incertitude momentanée en encouragement pour une autre créature. La créature déclencheuse doit relancer le d20 et utiliser le résultat le plus bas. Vous pouvez ensuite choisir une créature différente que vous pouvez voir dans la portée (vous pouvez vous choisir vous-même). La créature choisie a l'avantage sur le prochain jet d'attaque, test de caractéristique ou jet de sauvegarde qu'elle effectue dans la minute qui suit. Une créature ne peut être renforcée que par une seule utilisation de ce sort à la fois.

PROJECTILE MAGIQUE



Niveau

1

Temps

1 action

École

Évocation

Portée

36 mètres

Situel

Non

Concentration

Non

Type : Aucune

Cible : Jusqu'à trois créatures que vous pouvez voir à portée

Composantes : V, S

Description :

Vous créez trois dards brillants de force magique.

Chaque dart frappe une créature de votre choix que vous pouvez voir à portée. Un dart inflige $1d4+1$ dégâts de force à sa cible. Les dards frappent simultanément et vous pouvez les diriger pour qu'ils frappent une créature ou plusieurs.

Effet en surcaste :

Quand vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, le sort crée un dart supplémentaire pour chaque niveau au-dessus du 1er.

RAYON EMPOISONNÉ



Niveau

1

Temps

1 action

École

Nécromancie

Portée

18 mètres

Rituel

Non

Concentration

Non

Type : Jet de sauvegarde de Constitution

Cible : Une créature de votre choix que vous pouvez voir à portée

Composantes : V, S

Description :

Un rayon d'énergie verdâtre et contagieuse est envoyé en direction d'une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si le coup touche, la cible subit 2d8 dégâts de poison et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de succès, la cible est empoisonnée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Effet en surcaste :

Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

SIMULACRE DE VIE



Niveau	École	Rituel
1	Nécromancie	Non
Temps	Portée	Concentration
1 action	personnelle	Non

Type : Aucun

Cible : Le lanceur de sorts

Composantes : V, S, M (une petite quantité d'alcool ou de spiritueux)

Description :

Vous vous protégez avec un semblant nécromantique de vie. Vous gagnez $1d4 + 4$ points de vie temporaires pour la durée du sort.

Effet en surcaste :

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

VAGUE TONNANTE



Niveau	École	Situel
1	Évocation	Non
Temps	Portée	Concentration
1 action simple	Personnelle (cube de 4,5 mètres)	Non

Type : Constitution

Cible : Soi-même

Composantes : V, S

Description :

Une onde de force tonitruante balaye tout sur son passage. Chaque créature dans un cube de 4,5 mètres qui émane de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 2d8 dégâts de tonnerre et est repoussée de 3 mètres. En cas de réussite, elle subit la moitié des dégâts et n'est pas repoussée. En outre, les objets non fixés qui se trouvent dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 mètres. Le sort émet un bruit de tonnerre audible à 90 mètres.

Effet en surcaste :

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau au-dessus du 1er.

CECITÉ/SURDITÉ



Niveau

2

Temps

1 action

École

Nécromancie

Portée

9 mètres

Rituel

Non

Concentration

Non

Type : Constitution sauvegarde

Cible : Une créature que vous pouvez voir dans la portée

Composantes : V

Description :

Vous pouvez rendre aveugle ou sourd une créature que vous pouvez voir à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être aveuglée ou sourde (au choix du lanceur) pendant la durée. À la fin de chaque tour, la cible peut tenter un nouveau jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, l'effet du sort prend fin.

Effet en surcaste :

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de 3^e niveau ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 2^e.

FOULÉE BRUMEUSE



Niveau	École	Rituel
2	Altération	non
Temps	Portée	Concentration
1 action bonus	9 mètres	Non

Type : Aucun

Cible : Le lanceur de sorts

Composantes : V

Description :

Une brume argentée vous enveloppe puis vous vous téléportez jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

IMMOBILISATION DE PERSONNE



Niveau

2

École

Enchantement

Situel

non

Temps

Portée

Concentration

1 action

18 mètres

Oui

Type : Sagesse

Cible : Un humanoïde que vous pouvez voir à portée

Composantes : V, S, M (un petit morceau de fer droit)

Description :

Choisissez un humanoïde visible dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être paralysée pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut faire un autre jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Effet en surcaste :

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler un humanoïde supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2. Les humanoïdes doivent être situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

PRÉServation DES MORTS



Niveau	École	Situel
2	Nécromancie	oui
Temps	Portée	Concentration
1 action	1.5	Non

Type : Aucune

Cible : Un cadavre que vous touchez

Composantes : V, S, M (une pincée de sel, et une pièce de cuivre pour chaque œil du corps à préserver. Les pièces doivent rester en place pour la durée du sort)

Description :

Vous touchez un cadavre ou les restes d'une créature morte. Pendant la durée du sort, le cadavre est protégé de la décomposition et ne peut pas devenir mort-vivant. Le sort prolonge également le délai de résurrection possible, puisque les jours passés sous l'effet de ce sort ne comptent pas contre le délai passé depuis la mort avant qu'une résurrection soit impossible.

SPHÈRE DE FEU



Niveau	École	Rituel
2	Invocation	non
Temps	Portée	Concentration
1 action	18 mètres	Oui

Type : Dextérité sauvegarde

Cible : Un espace inoccupé de votre choix à portée.

Composantes : V, S, M (un peu de suif, une pincée de soufre et de la poussière de poudre de fer)

Description :

Une sphère de feu d'un diamètre de 1,50 mètre apparaît dans un espace inoccupé de votre choix dans la portée et pour la durée du sort. Toute créature qui termine son tour à 1,50 mètre ou moins de la sphère doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité, subissant 2d6 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Avec une action bonus, vous pouvez déplacer la sphère jusqu'à 9 mètres. Si la sphère entre en collision avec une créature, celle-ci doit faire un jet de sauvegarde contre les dégâts de la sphère et elle arrête son mouvement pour ce tour. Lorsque vous déplacez la sphère, vous pouvez la diriger par-dessus des barrières de 1,50 mètre ou moins et la propulser au-dessus d'un gouffre large de 3 mètres ou moins. La sphère enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés, et émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires.

Effet en surcaste :

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

ÉCRITURE DE L'OUTRE-RÊVE



Niveau	École	Rituel
2	Transmutation	oui
Temps	Portée	Concentration
1 action	18 mètres	Oui

Type : Jet de sagesse si nom personnel lu

Cible : Un point dans un rayon de 18 mètres

Composantes : V, S, M (quelques gouttes de sang-encre nécroscriptural de Fendira)

Description :

Vous tracez dans l'air jusqu'à dix mots en lettres d'encre noire suspendue, lisible uniquement à une distance de 4 mètres ou moins. Le texte apparaît à hauteur d'homme dans un point situé jusqu'à 18 mètres de vous. Lire un nom familier dans ce texte oblige le lecteur à réussir un jet de sauvegarde de sagesse (DD = 8 + mod. Int + maîtrise) ou subir un désavantage à sa prochaine attaque ou jet de sauvegarde mental. Le vent ne les dissipe pas mais peut les faire dériver lentement. À la fin du sort, les lettres se dissolvent dans l'air, laissant parfois une marque sombre sur les surfaces en contactées.

ANIMATION DES MORTS



Niveau

3

Temps

1 minute

École

Nécromancie

Portée

3 mètres

Rituel

Non

Concentration

Non

Type : Aucune

Cible : Un squelette ou un cadavre dans la portée du sort

Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un morceau de chair et une pincée de poussière d'os)

Description :

Ce sort crée un serviteur mort-vivant. Choisissez un tas d'ossements ou le cadavre d'un humanoïde de taille M ou P dans la portée du sort. Votre sort insuffle un semblant de vie à la cible pour la relever en tant que créature morte-vivante. La cible devient un squelette si vous avez choisi des ossements, ou un zombi si vous avez choisi un cadavre (le MD possède les caractéristiques de la créature en question). À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 18 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action prise par la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un couloir. Si vous ne donnez aucun ordre, la créature ne fait que se

défendre contre les créatures qui lui sont hostiles. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée. La créature est sous votre contrôle pour une période de 24 heures, à la fin de quoi elle cesse d'obéir à votre commandement. Pour maintenir le contrôle de la créature pour 24 heures supplémentaires, vous devez incanter ce sort sur la créature avant la fin de la période actuelle de 24 heures. L'usage de ce sort réaffirme votre contrôle sur 4 créatures ou moins animées par ce sort, plutôt que d'en animer une nouvelle.

Effet en surcaste :

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, vous animez ou réaffirmez votre contrôle sur deux créatures mortes-vivantes additionnelles pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3. Chaque créature doit provenir d'un cadavre ou d'un tas d'ossements différent.

BOULE DE FEU



Niveau

3

Temps

1 action

École

Évocation

Portée

36 mètres

Situel

Non

Concentration

Non

Type : Dextérité

Cible : Un point dans l'espace que vous pouvez voir

Composantes : V, S, M (une toute petite boule de guano de chauves-souris et du souffre)

Description :

Un point que vous choisissez dans l'espace explose en flammes. Chaque créature dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une cible subit $sd6$ de dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié autant de dégâts en cas de réussite. Le feu se propage autour des coins et embrase les objets inflammables dans la zone qui ne sont pas portés ou transportés.

Effet en surcaste :

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de 4^e niveau ou plus, les dégâts augmentent de $1d6$ pour chaque niveau au-dessus du 3^e.

COMMUNICATION AVEC LES MORTS



Niveau

3

Temps

1 action

École

Nécromancie

Portée

3 mètres

Rituel

Non

Concentration

Non

Type : Aucune

Cible : Un cadavre de votre choix

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)

Description :

Vous accordez la semblance de vie et d'intelligence à un cadavre de votre choix dans la portée, lui permettant de répondre aux questions que vous posez. Le cadavre doit encore avoir une bouche et ne peut être mort depuis plus de dix jours. Le sort ne fait pas revenir à la vie une créature qui a été morte, mais elle peut brièvement fonctionner comme si elle était vivante. Jusqu'à cinq questions peuvent être posées. Les réponses sont généralement brèves, cryptiques, ou répétitives.



CONTRESORT

Niveau	École	Rituel
3	Aljururation	non
Temps	Portée	Concentration
1 réaction	18 mètres	Non

Type : Aucune

Cible : 1 une créature à 18 mètres ou moins qui incante un sort.

Composantes : V

Description :

Vous tentez d'interrompre une créature en train de lancer un sort. Si la créature est en train de lancer un sort de 3^e niveau ou inférieur, son sort échoue et n'a aucun effet. Si elle lance un sort de 4^e niveau ou supérieur, faites un jet de capacité en utilisant votre caractéristique de Lanceur de sorts. Le DD égale 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort de la créature échoue et n'a aucun effet.

Effet en surcaste :

Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de 4^e niveau ou supérieur, le sort interrompu n'a aucun effet s'il est de niveau égal ou inférieur à celui de l'emplacement de sort utilisé.

CONVOCATION DE MORT-VIVANT



Niveau	École	Rituel
3	Nécromancie	Non
Temps	Portée	Concentration
1 action	27 mètres	Oui

Type : Aucun

Cible : Un point au sol que vous pouvez voir dans la portée

Composantes : V, S, M (Crane doré d'une valeur de 300 po)

Description :

Vous invoquez un esprit qui assume la forme d'un mort-vivant de votre choix : un fantôme, un squelette ou un zombie. Le mort-vivant apparaît à un endroit de votre choix que vous pouvez voir dans la portée. Le mort-vivant disparaît quand il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine. Le mort-vivant est amical envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Il obéit à vos commandes verbales (aucune action requise de votre part). S'il n'en reçoit pas, il se défend contre les créatures hostiles mais n'entreprend aucune autre action. Le Maître de Donjon a les statistiques du mort-vivant.

Effet en surcaste :

Quand vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de 4^e niveau ou plus, la puissance du mort-vivant augmente. Pour chaque niveau au-dessus de 3^e, la difficulté des jets de sauvegarde du mort-vivant augmente de 1, ses attaques infligent 1 dé de dégâts supplémentaires, et il gagne 10 points de vie.

supplémentaires.

MORT SIMULÉE



Niveau

3

Temps

1 action

École

Nécromancie

Portée

1.5

Rituel

oui

Concentration

Non

Type : Aucun

Cible : Une créature consentante que vous touchez

Composantes : V, S, M (une pincée de terre prélevée sur une tombe)

Description :

Vous touchez une créature consentante et la mettez dans un état cataleptique qui est indiscernable de la mort. Pendant la durée du sort, la cible est paralysée, elle est insensible à tout dommage et à toute maladie. Si la cible était empoisonnée, elle reste empoisonnée pendant la durée du sort, et si elle était malade, la maladie ne progresse pas. Le sort protège également la cible contre tout autre effet qui nécessiterait un jet de sauvegarde, à moins que cet effet ne fonctionne également sur les objets ou si l'effet est inoffensif. Le sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants ou les constructeurs. Vous pouvez mettre fin au sort prématurément en utilisant une action pour toucher la cible et la réveiller.

TOUCHER DU VAMPIRE



Niveau

3

Temps

1 action

École

Nécromancie

Portée

1.5

Rituel

Non

Concentration

Oui

Type : Attaque au contact

Cible : Une créature que vous pouvez toucher

Composantes : V, S

Description :

Le toucher de votre main, enveloppé de ténèbres, draine la vie de votre cible. Effectuez une attaque au contact avec un sort contre une créature à votre portée. En cas de réussite, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques, et vous récupérez des points de vie égaux à la moitié des dégâts nécrotiques infligés. Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez effectuer l'attaque de nouveau à chaque action.

Effet en surcaste :

Quand vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau au-dessus du 3ème.

MÉTAMORPHOSE



Niveau

4

Temps

1 action

École

Transmutation

Portée

18 mètres

Rituel

Non

Concentration

Oui

Type : Sagesse

Cible : Une créature à portée que vous pouvez voir

Composantes : V, S, M (un cocon de chenille)

Description :

Ce sort transforme une créature à portée que vous pouvez voir en une nouvelle forme. Une créature non consentante aura droit à un jet de sauvegarde de Sagesse pour annuler l'effet. Le sort n'a aucun effet sur un métamorphe ou une créature qui a 0 point de vie. La transformation est effective pour la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. La nouvelle forme peut être celle de n'importe quelle bête de -7P inférieur ou égal à celui de la cible (ou de son niveau si elle n'a pas de -7P). Les statistiques et valeurs de caractéristique de la cible, dont les caractéristiques mentales, sont remplacées par les caractéristiques de la bête choisie. La cible conserve son alignement et sa personnalité. La cible remplace ses points de vie par ceux de la bête. Lorsqu'elle reprend sa forme normale, la créature retourne au nombre de points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme normale parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires qu'elle a encaissés sous

forme de bête sont appliqués à sa forme normale. Tant que les dégâts excédentaires ne réduisent pas les points de vie de la forme normale de la créature à 0, la créature ne tombe pas inconsciente. La créature est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par la nature de sa nouvelle forme, et elle ne peut pas parler, ni lancer des sorts, ni effectuer la moindre action qui nécessite des mains ou la parole. L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser, manipuler ou recevoir le moindre avantage de son équipement.