



ABSORPTION DES ÉLÉMENTS

Niveau	École	Rituel
1	Abjuration	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.



ANIMATION DES MORTS

Niveau

3

École

Nécromancie

Rituel

Temps

1 minute

Portée

3 mètres

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 insouffle 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 zombie 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.



ARMURE DE MAGE

Niveau

1

Temps

1 action

École

Abjuration

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 dissipiez l'armure magique avec une action.



BOUCLIER

Niveau	École	Rituel
1	Abjuration	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.



BOULE DE FEU

Niveau

3

Temps

1 action

École

Évocation

Portée

36 mètres

Rituel

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 chauve-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 8d6 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 surcoste :

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.



«CITÉ/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 3e niveau ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du 2e.



COMMUNICATION AVEC LES MORTS

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



COMPRÉHENSION DES LANGUES

Niveau

1

Temps

1 action

École

Divination

Portée

Personnelle

Rituel

oui

Concentration

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 décrypte 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 décrire une langue à moins de la connaître déjà.



CONTACT GLACIAL

Niveau	École	Rituel
0	Nécromancie	non
Temps	Portée	Concentration
1 action	36 mètres	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 ($4d8$).



CONTRESORT

Niveau	École	Rituel
3	Abjuration	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 3e niveau ou inférieur, son sort échoue et n'a aucun effet. Si elle lance un sort de 4e niveau ou supérieur, faites un jet de capacité en utilisant votre caractéristique de lanceur de sorts. Le DD égale $10 + \text{le niveau du sort}$. 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 4e niveau ou supérieur, le sort interrompu n'a aucun effet si l'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.



DÉTECTION DE LA MAGIE

Niveau

1

Temps

1 action

École

Divination

Portée

18 mètres

Rituel

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 18 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.



DISQUE FLOTTANT DE TENSER

Niveau

1

École

Invocation

Rituel

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 s'il 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.



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.



GLAS FUNÈBRES

Niveau

0

Temps

1 action

École

Nécromancie

Portée

18 mètres

Rituel

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 surcoste :

Le sort inflige 2d8 de dégâts nécrotiques, ou 2d2 si la cible manque des points de vie, si vous l'incantez en utilisant un emplacement de sort de niveau 1 ou plus.



IMMOBILISATION DE PERSONNE

Niveau

2

École

Enchantement

Rituel

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.



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

École

Transmutation

Rituel

non

Temps

Portée

Concentration

1 action

36 mètres

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.



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.



PRÉSÉRATION DES MORTS

Niveau

2

École

Nécromancie

Rituel

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.



PROJECTILE MAGIQUE

Niveau

1

École

Évocation

Rituel

Temps

Portée

Non

1 action

36 mètres

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 d'échec, 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

1

Temps

1 action

École

Nécromancie

Portée

personnelle

Rituel

Non

Concentration

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.



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.



TOUCHER DU VAMPIRE

Niveau	École	Rituel
3	Nécromancie	Non
Temps	Portée	Concentration
1 action	1.5	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.



VAGUE TONNANTE

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

Type : Constitution

Cible : Chaque créature dans un cube de 4,5 mètres qui émane de vous

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.