

SORCIER



SORCIER



AURA DU HÉROS

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Une aura captivante émane de vous dans un rayon de 1,50 mètre. Vous bénéficiez d'un *avantage* à tous vos tests de Charisme visant les créatures situées dans l'aura. À la fin du sort, les créatures qui en ont subi l'influence peuvent faire un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas de réussite, elles se rendent compte avoir été influencées par magie et elles peuvent, à la discrétion du MJ, en concevoir de l'hostilité.

Le rayon d'action de ce sort double lorsque vous atteignez le niveau 5 (3 mètres), puis le niveau 11 (6 mètres) et enfin au niveau 17 (12 mètres).

Enchantement de niveau 0





BAGOU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V**DURÉE :** 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, chaque fois que vous effectuez un test de Charisme, vous pouvez remplacer le nombre obtenu au dé par un 15. De plus, quoi que vous disiez, la magie visant à déterminer si vous dites la vérité vous identifie toujours comme sincère.

Transmutation de niveau 8





BANNISSEMENT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un objet qui répugne à la cible)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoyer une créature située dans votre champ de vision dans un autre plan d'existence. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être bannie.

Si la cible est native du plan d'existence sur lequel vous vous trouvez, vous l'exilez dans un demi-plan inoffensif. Elle est *neutralisée* tant qu'elle se trouve là-bas et y reste jusqu'à la fin du sort. À ce moment, elle réapparaît à l'endroit qu'elle a quitté, ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche si son emplacement de départ est occupé.

Si la cible est originaire d'un plan d'existence autre que celui sur lequel vous vous trouvez, une légère détonation accompagne son retour contraint sur son plan d'origine. Si le sort se termine avant que 1 minute ne se soit écoulée, la cible réapparaît à l'endroit qu'elle a quitté, ou dans l'emplacement inoccupé le plus proche si son emplacement de départ est occupé. Sinon, elle ne revient pas.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 4.

Abjuration de niveau 4



BOUFFÉE DE POISON

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 3 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

Vous tendez la main en direction d'une créature située à portée et dans votre champ de vision et projetez une bouffée de gaz toxique sortie de votre paume. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 1d12 dégâts de poison.

Les dégâts du sort augmentent de 1d12 quand vous atteignez le niveau 5 (2d12), 11 (3d12) et 17 (4d12).

Invocation de niveau 0



BRISER

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un éclat de mica)**DURÉE :** instantanée

Un bruit retentit soudain avec une intensité douloureuse, à partir d'un point situé à portée. Chaque créature située dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur ce point doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Les créatures qui le ratent subissent 3d8 dégâts de tonnerre, les autres la moitié seulement. Une créature faite de matière inorganique, comme de la pierre, du cristal ou du métal subit un *désavantage* sur ce jet de sauvegarde.

Un objet non magique que personne ne porte ni ne transporte subit aussi ces dégâts s'il se trouve dans la zone du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 2.

Évocation de niveau 2





CAGE DE FORCE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 30 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (poussière de rubis d'une valeur de 1500 po)**DURÉE :** 1 heure

Une prison immobile et invisible, en forme de cube et faite de force magique, se forme soudain autour d'une zone de votre choix située à portée. Ce peut être une cage ou une boîte hermétique, à votre guise.

- Une prison en forme de cage peut faire un maximum de 6 mètres d'arête et dispose de barreaux de 1 centimètre d'épaisseur placés à 1 centimètre d'intervalle.
- Une prison en forme de boîte peut faire un maximum de 3 mètres d'arête et forme une barrière pleine qui empêche la matière de passer. Elle bloque aussi le passage des sorts lancés vers l'intérieur ou l'extérieur.

Quand vous lancez ce sort, chaque créature qui se trouve entièrement au sein de la zone affectée se retrouve prise au piège. Une créature qui s'y trouve seulement en partie ou qui s'avère trop grande pour y tenir est expulsée vers l'extérieur de la zone jusqu'à ce qu'elle la quitte complètement.

Une créature enfermée dans la cage ne peut pas la quitter par des moyens non-magiques. Si elle tente d'utiliser la téléportation ou les déplacements interplanaires pour s'échapper, elle doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, elle peut utiliser cette magie pour fuir, sinon elle ne parvient pas à quitter la cage, et l'utilisation du sort ou de l'effet est gaspillée. La cage s'étend aussi sur le plan éthéré, ce qui bloque les déplacements éthérés.

La dissipation de la magie est sans effet sur ce sort.

Évocation de niveau 7



CARESSE DU VAMPIRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Le simple contact de votre main enveloppée d'ombres peut siphonner la force vitale d'autrui pour soigner vos propres plaies. Faites une attaque de sort au corps-à-corps contre une créature située à une distance inférieure ou égale à votre allonge. Si vous touchez, elle subit 3d6 dégâts nécrotiques et vous récupérez un total de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés. Vous pouvez dépenser votre action à chacun de vos tours pour répéter cette attaque jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 3.

Nécromancie de niveau 3



CERCLE DE MORT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 45 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (la poudre d'une perle noire broyée d'une valeur minimale de 500 po)**DURÉE :** instantanée

Une sphère d'énergie négative s'étend dans un rayon de 18 mètres à partir d'un point situé à portée. Chaque créature située dans la sphère doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 8d6 dégâts nécrotiques, les autres la moitié seulement.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d6 par niveau au-delà du niveau 6.

Nécromancie de niveau 6





CERCLE MAGIQUE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTÉE :** 3 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (eau bénite ou poudre d'argent et de fer d'une valeur minimale de 100 po, que le sort consume)**DURÉE :** 1 heure

Vous créez un cylindre d'énergie magique de 3 mètres de rayon pour 6 mètres de haut, centré sur un point au sol situé à portée et dans votre champ de vision. Des runes luisantes apparaissent là où le cylindre touche le sol ou une autre surface.

Choisissez l'un des types de créatures suivants : célestes, élémentaires, fées, fiélons ou morts-vivants. Le cercle affecte une créature du type choisi de la manière suivante :

- La créature ne peut pas entrer de son plein gré dans le cylindre par des moyens non magiques. Si elle tente d'utiliser la téléportation ou le voyage extraplanaire pour y pénétrer, elle doit auparavant réussir un jet de sauvegarde de Charisme.
- La créature subit un *désavantage* lors des jets d'attaque contre les créatures se trouvant dans le cylindre.
- Les créatures situées dans le cylindre ne peuvent pas être *charmées*, *terrorisées* ou *possédées* par la créature.

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez décider que sa magie agira à l'envers, empêchant les créatures du type choisi de quitter le cercle et protégeant contre elles les individus situés à l'extérieur.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, la durée du sort augmente d'une heure par niveau au-delà du niveau 3.

Abjuration de niveau 3



CHANGEMENT DE PLAN

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (un diapason de métal valant au moins 250 po, harmonisé avec un plan d'existence donné)**DURÉE :** instantanée

Vous et un maximum de huit autres créatures consentantes vous donnez la main pour former un cercle, et êtes transportés sur un autre plan d'existence. Vous pouvez spécifier une destination en termes génériques, comme le nom d'une cité, d'une région ou d'un endroit spécifique dans l'un des plans. Vous apparaissez alors à cet endroit ou à proximité. C'est au MJ de décider l'endroit exact de votre arrivée.

Sinon, si vous connaissez la séquence de glyphes magiques d'un cercle de téléportation présent sur un autre plan d'existence, ce sort peut vous conduire dans ce cercle. S'il est trop étroit pour accueillir toutes les créatures qui voyagent avec vous, les créatures en trop apparaissent dans les emplacements occupés les plus proches du cercle.

Vous pouvez aussi utiliser ce sort pour bannir une créature non consentante sur un autre plan. Choisissez une créature à votre portée et faites une attaque de sort au corps-à-corps contre elle. Si vous touchez, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être transporté en un endroit aléatoire du plan d'existence que vous nommez. Une fois à cet endroit, c'est à elle de trouver un moyen de rentrer sur son plan d'origine.

Invocation de niveau 7

CHARME-PERSONNE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 1 heure

Vous tentez de charmer un humanoïde se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Il doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, pour lequel il dispose d'un *avantage* si vous ou vos compagnons êtes actuellement en train de le combattre. S'il rate son test, il est *charmé* par vous jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons lui fassiez du mal. La créature *charmée* vous considère comme un ami. Quand le sort se termine, elle sait que vous l'avez *charmée*.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez charmer une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1. Toutes les cibles doivent se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous lancez le sort.

Enchantement de niveau 1

COLÈRE DES DAMNÉS

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 30 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un peu de cendre et de poussière d'os)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez la puissance des enfers dans une zone de 6 mètres de rayon autour d'un point situé à portée et dans votre champ de vision. La surface affectée se fissure en laissant échapper les flammes de l'enfer, tandis que des dizaines de bras décharnés et de mains griffues émergent du sol et tentent d'agripper toutes les créatures qui passent à leur portée, dans une cacophonie de plaintes, de suppliques et de cris déchirants. La zone est considérée comme un terrain difficile et toute créature qui y termine son déplacement subit 3d6 dégâts de feu. Une créature qui entre dans la zone ou s'y déplace doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou être immédiatement *entravée* jusqu'à son prochain tour.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

Invocation de niveau 3

COMPRÉHENSION DES
LANGUES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (une pincée de suie et de sel)**DURÉE :** 1 heure

Pendant toute la durée du sort, vous comprenez le sens littéral de tout langage parlé que vous entendez. Vous comprenez aussi les langues écrites que vous voyez, à condition de toucher la surface sur laquelle les mots ont été tracés. Il vous faut 1 minute pour lire une page de texte.

Ce sort ne décode pas les messages secrets compris dans un texte ni les glyphes qui ne correspondent pas à un langage écrit, comme un symbole magique.

Divination de niveau 1 **RITUEL**



CONTACT GLACIAL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** 1 round

Vous faites apparaître une main fantomatique et squelettique sur l'emplacement d'une créature située à portée. Faites un jet d'attaque de sort à distance contre la créature pour la transir de froid. Si l'attaque touche, la victime reçoit 1d8 dégâts nécrotiques et ne peut pas récupérer de point de vie avant le début de votre prochain tour. Jusque-là, la main s'accroche à elle.

Si votre cible est un mort-vivant, il subit en plus un *désavantage* lors des jets d'attaque effectués contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 quand vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Nécromancie de niveau 0



CONTACTER UN AUTRE PLAN

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V

DURÉE : 1 minute

Vous contactez mentalement un demi-dieu, l'esprit d'un sage décédé depuis longtemps, ou une autre entité mystérieuse issue d'un autre plan. Le contact avec cette intelligence extraplanaire met votre esprit à rude épreuve et risque même de le briser. Quand vous lancez ce sort, vous devez effectuer un jet de sauvegarde d'intelligence DD 15. En cas d'échec, vous encaissez 6d6 dégâts psychiques et vous devenez fou jusqu'à ce que vous ayez bénéficié d'un repos long. Tant que vous êtes fou, vous ne pouvez pas entreprendre la moindre action, vous ne comprenez pas ce que disent les autres créatures, vous êtes incapable de lire et vous ne bredouillez que des paroles insensées. Une tierce personne peut mettre un terme à cet effet en vous ciblant avec un sort de *restauration supérieure*.

Si vous réussissez votre jet de sauvegarde, vous pouvez poser jusqu'à cinq questions à l'entité. Vous devez les poser avant la fin du sort. C'est le MJ qui répond à chacune d'entre elles avec un mot, comme « oui », « non », « peut-être », « jamais », « hors sujet » ou « incertain » (si l'entité ignore la réponse à votre question). Si une réponse limitée à un seul mot risque de se révéler trompeuse, le MJ peut la remplacer par une courte phrase.

Divination de niveau 5 **RITUEL**



CONTRESORT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 réaction à utiliser quand vous voyez une créature située dans un rayon de 18 mètres autour de vous lancer un sort

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : S

DURÉE : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature en pleine incantation. Si elle essayait de lancer un sort de niveau 3 ou moins, il échoue et reste sans effet. Si le sort est de niveau 4 ou plus, faites un test de caractéristique en utilisant votre caractéristique d'incantation. Le DD est de 10 + le niveau du sort. Si vous réussissez, le sort de la créature échoue et reste sans effet.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, le sort à interrompre est automatiquement sans effet s'il est d'un niveau égal ou inférieur à celui de l'emplacement de sort utilisé.

Abjuration de niveau 3



CRÉATION DE MORT-VIVANT (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTÉE :** 3 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un pot d'argile rempli de poussière tombale, un pot d'argile rempli d'eau saumâtre et un onyx noir d'une valeur de 150 po par cadavre)**DURÉE :** instantanée

Ce sort se lance uniquement de nuit. Choisissez jusqu'à trois cadavres de créatures humanoïdes de taille M ou P situés à portée. Chacun se change en goule placée sous votre contrôle. (Le MJ dispose du profil technique de ces créatures).

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour contrôler mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles se trouvent dans un rayon de 36 mètres (si vous en contrôlez plusieurs, vous pouvez en commander une ou plusieurs à la fois, à condition de donner le même ordre à toutes). Vous pouvez décider de l'action que la créature va entreprendre et de l'endroit où elle va se rendre lors de son prochain tour, ou donner des consignes plus génériques, comme de garder une salle ou un couloir. En l'absence d'ordre de votre part, la créature se contente de se défendre contre les créatures hostiles. Dès qu'une créature a reçu un ordre, elle s'y conforme jusqu'à avoir accompli sa tâche.

Nécromancie de niveau 6

CRÉATION DE MORT-VIVANT
(2/2)

WotC

La créature reste sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour la maintenir sous votre contrôle pendant 24 heures de plus, vous devez lui relancer ce sort avant que les 24 heures de contrôle en cours ne se soient écoulées. Cette nouvelle utilisation du sort vous permet de réaffirmer votre contrôle sur un maximum de trois créatures que vous avez déjà animées via ce sort au lieu d'en animer de nouvelles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, vous pouvez animer ou maintenir votre contrôle sur quatre goules. Quand vous le lancez à partir d'un emplacement de niveau 8, vous pouvez animer ou maintenir votre contrôle sur cinq goules ou deux blêmes ou deux nécrophages. Quand vous le lancez à partir d'un emplacement de niveau 9, vous pouvez animer ou maintenir votre contrôle sur six goules ou trois blêmes ou trois nécrophages ou deux momies.

Nécromancie de niveau 6



DEMI-PLAN

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** S**DURÉE :** 1 heure

Vous créez une porte floue sur une surface plate et solide située à portée et dans votre champ de vision. Elle est assez large pour laisser passer sans mal des créatures de taille M. Quand quelqu'un ouvre la porte, elle donne sur un demi-plan ressemblant à une pièce vide de 9 mètres de côté (dans toutes les dimensions) faite de bois ou de pierre. La porte disparaît quand le sort se termine et les créatures et les objets encore dans le demi-plan y restent piégés, car elle s'efface aussi de leur côté.

Vous pouvez créer un nouveau demi-plan pour chaque incantation du sort ou relier la porte à un demi-plan que vous avez précédemment créé via ce sort. De plus, si vous connaissez la nature et le contenu d'un demi-plan qu'une autre créature a créé grâce à ce sort, vous pouvez lui relier votre propre porte.

Invocation de niveau 8





DESSICCATION

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une goutte d'eau)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous désignez une cible vivante à portée du sort et tant que vous vous concentrez, l'eau contenue dans son corps s'écoule par ses yeux, sa bouche, ses oreilles ou les pores de sa peau. Au début de chacun de ses tours, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 2d6 dégâts nécrotiques. Une sauvegarde réussie réduit ces dégâts de moitié.

Les morts-vivants, les créatures artificielles et les élémentaires sont immunisés à ce sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez affecter une cible supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

Transmutation de niveau 2





DISSIPATION DE LA MAGIE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique à portée. Tout sort de niveau 3 ou inférieur qui l'affecte se termine. Si la cible est affectée par un sort de niveau 4 ou plus, faites un test de caractéristique en utilisant votre caractéristique d'incantation. Le DD est de 10 + niveau du sort. Ce dernier se termine si vous réussissez votre test.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous mettez automatiquement un terme à un sort affectant la cible quand le niveau de ce sort est égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous utilisez.

Abjuration de niveau 3





DOIGT DE MORT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

Vous envoyez de l'énergie négative dans le corps d'une créature située à portée et dans votre champ de vision, ce qui lui inflige des douleurs déchirantes. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 7d8+30 dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elle réussit.

Si ce sort achève un humanoïde, ce dernier se relève au début de votre prochain tour sous forme de zombi à jamais sous votre contrôle. Il suit vos ordres verbaux au mieux de ses capacités.

Nécromancie de niveau 7



DOMINER UN MONSTRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez d'envoûter une créature située à portée et dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle est *charmée* par vous pendant toute la durée du sort. Elle dispose d'un *avantage* lors du jet de sauvegarde si vous ou des créatures amicales envers vous êtes en train de la combattre.

Tant que la créature est *charmée*, vous entretenez un lien télépathique avec elle qui persiste tant que vous vous trouvez sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à cette créature tant que vous êtes conscient (ce qui ne vous demande pas d'action). Elle fait de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez lui donner un ordre simple et générique, comme « *attaque cette créature* », « *cours jusque là-bas* » ou « *va chercher cet objet* ». Si elle ne reçoit pas de nouvelle instruction de votre part une fois l'ordre exécuté, elle se contente de se défendre et de se préserver au mieux.

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre le contrôle total de votre cible et la diriger de façon précise. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle exécute seulement les actions que vous choisissiez et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Pendant cette période, vous pouvez aussi lui faire exécuter une réaction, mais vous devez pour cela également dépenser votre propre réaction.

À chaque fois que la cible subit des dégâts, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse contre le sort. Si elle le réussit, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 9, la durée devient « *concentration, jusqu'à 8 heures* ».

Enchantement de niveau 8

EMPRISONNEMENT (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un portrait sur un vélin ou une statuette sculptée à l'effigie de la cible et une composante spéciale qui varie en fonction de la version du sort choisie et vaut au moins 500 po par dé de vie de la cible)**DURÉE :** jusqu'à dissipation

Vous créez des entraves magiques pour immobiliser une créature située à portée et dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se retrouver emprisonnée par le sort. Si elle réussit, elle est immunisée contre ce sort si vous le lancez de nouveau. Tant que la créature est affectée par le sort, elle n'a pas besoin de respirer, de manger, ni de boire et ne vieillit plus. Les sorts de divination ne parviennent plus à la localiser ni à la percevoir.

Vous devez opter pour l'une des formes d'emprisonnement suivantes quand vous lancez le sort.

Confinement minimal. La cible rétrécit jusqu'à ne plus faire que 2,5 centimètres de haut et se retrouve emprisonnée dans une gemme ou un objet similaire. La lumière traverse la gemme normalement (ce qui permet à la cible de voir l'extérieur et aux autres créatures de regarder dedans) mais rien d'autre ne peut traverser sa paroi, pas même les méthodes de téléportation ni les voyages planaires. Il est impossible de tailler la gemme ou de la briser tant que le sort fait effet. La composante spéciale de cette version du sort est une grande gemme transparente comme un corindon, un diamant ou un rubis.

Enchaîné. La cible est retenue par de lourdes chaînes fermement ancrées au sol. Elle est entravée jusqu'à ce que le sort se termine et, jusque-là, elle ne peut pas se déplacer ni être déplacée par quelque moyen que ce soit. La composante spéciale de cette version du sort est une fine chaîne faite de métal précieux.

Abjuration de niveau 9

EMPRISONNEMENT (2/2)

WotC

Enseveli. La cible est ensevelie dans les profondeurs de la terre, dans une sphère de force magique tout juste assez grande pour la contenir. Rien ne peut traverser cette sphère et les créatures ne peuvent pas recourir au voyage planaire pour y entrer ou en sortir. La composante spéciale de cette version du sort est un petit orbe en mithral.

Prison isolée. Le sort transporte la cible dans un minuscule demi-plan protégé contre la téléportation et les voyages planaires. Ce demi-plan peut-être un labyrinthe, une cage, une tour ou une structure confinée similaire de votre choix. La composante spéciale de cette version du sort est une représentation miniature de la prison, faite de jade.

Sommeil. La cible s'endort et il est impossible de la réveiller. La composante spéciale de cette version du sort est un bouquet d'herbes soporifiques très rares.

Mettre fin au sort. Lors de l'incantation et quelle que soit la version du sort, vous pouvez préciser une condition spéciale qui met fin au sort et libère la cible. Cette condition peut être aussi spécifique ou aussi élaborée que vous le désirez, mais le MJ doit confirmer que cette condition est réalisable et a une chance d'être remplie. Elle peut se baser sur le nom de la créature, son identité ou sa divinité, mais elle doit sinon reposer sur des actions ou des qualités observables et non sur des éléments intangibles comme le niveau, la classe ou les points de vie.

Dissipation de la magie peut mettre fin au sort à condition d'être lancée depuis un emplacement de sort de niveau 9 en visant la prison ou la composante matérielle spéciale utilisée pour lancer le sort.

Vous pouvez utiliser une composante spéciale pour créer une prison à la fois seulement. Si vous relancez ce sort en utilisant la même composante, la cible de la première incantation est libérée sur-le-champ.

Abjuration de niveau 9



ENVOÛTEMENT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** 1 minute

Vous entonnez une suite de paroles envoûtantes qui obligent les créatures de votre choix qui vous entendent et sont situées à portée et dans votre champ de vision à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Une créature qui ne peut pas être *charmée* réussit automatiquement ce jet de sauvegarde. Si vous ou vos compagnons vous battez contre une de ces créatures, elle dispose d'un *avantage* lors du jet de sauvegarde. Si la créature rate son jet, elle subit un *désavantage* lors des tests de Sagesse (Perception) destinés à percevoir une créature autre que vous jusqu'à ce que le sort se termine ou jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus vous entendre. Le sort se termine si vous êtes *neutralisé* ou dans l'incapacité de parler.

Enchantement de niveau 2





ESPRIT FAIBLE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 45 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une poignée de sphères en argile, en cristal, en verre ou minérales)**DURÉE :** instantanée

Vous vous attaquez à l'esprit d'une créature située à portée et dans votre champ de vision en essayant de briser son intellect et sa personnalité. La cible subit 4d6 dégâts psychiques et doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence.

Si la cible rate son jet, son Intelligence et son Charisme tombent à 1. Elle ne peut plus lancer de sort, activer d'objet magique, comprendre une langue ni communiquer de manière intelligible. En revanche, elle est toujours capable de reconnaître ses amis, de les suivre et même de les protéger.

La créature peut refaire un jet de sauvegarde tous les 30 jours. Le sort se termine dès qu'elle réussit. On peut aussi mettre un terme à ce sort grâce à l'un des sorts suivants : *restauration supérieure*, *guérison* ou *souhait*.

Enchantement de niveau 8



EXPLOSION OCCULTE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

Un éclair d'énergie crépitante file vers une créature à portée. Faites un jet d'attaque de sort à distance contre la cible. Si vous réussissez, elle subit 1d10 dégâts de force.

Le sort crée des rayons supplémentaires quand vous atteignez certains niveaux : deux rayons au niveau 5, trois au niveau 11 et quatre au niveau 17. Vous pouvez diriger tous les rayons sur une même cible ou les répartir entre plusieurs. Faites un jet d'attaque distinct pour chacun.

Évocation de niveau 0



FLAMBOIEMENT FUNESTE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V, S, M (morceau d'onyx)

DURÉE : instantanée

Une explosion de flammes noires jaillit de votre corps et blesse les créatures située à moins de 1,50 mètre de vous. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, ou subir 2d6 dégâts nécrotiques et être *aveuglée* jusqu'à votre prochain tour. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas *aveuglée*.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sorts de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque emplacement au-delà du niveau 1.

Invocation de niveau 1





FLÉTRISSEMENT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

L'énergie nécromantique inonde une créature de votre choix située à portée et dans votre champ de vision, et draine ses fluides corporels et sa vitalité. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle reçoit 8d8 dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elle réussit son jet. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Si vous visez une créature végétale ou une plante magique, elle subit un *désavantage* lors du jet de sauvegarde et le sort lui inflige le maximum de dégâts possible. Si vous visez une plante non magique qui n'est pas une créature, comme un arbre ou un buisson, elle n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde, mais se flétrit et meurt.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 4.

Nécromancie de niveau 4



FORME ÉTHÉRÉE (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** jusqu'à 8 heures

Vous pénétrez dans la région frontalière du plan éthéré, dans une zone où il chevauche votre plan actuel. Vous restez sur la frontière éthérée pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour y mettre fin. Pendant cette période, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction. Si vous optez pour un déplacement vers le haut ou le bas, le prix du mouvement est doublé, chaque mètre de déplacement vous coûtant 1 mètre supplémentaire. Vous voyez et entendez ce qui se passe sur le plan d'où vous venez, mais tout y est gris et vous ne voyez plus rien au-delà de 18 mètres.

Une fois sur le plan éthéré, vous pouvez affecter uniquement des créatures situées sur ce plan, et elles sont les seules à pouvoir vous affecter. Celles qui ne se trouvent pas sur ce plan ne vous perçoivent pas et sont incapables d'interagir avec vous, à moins qu'un pouvoir spécial ou magique ne le leur permette.

Les objets et effets qui ne se trouvent pas sur le plan éthéré n'ont aucune incidence sur vous, ce qui vous permet de traverser des objets que vous apercevez sur le plan d'où vous venez.

Quand le sort se termine, vous retournez immédiatement sur le plan d'où vous venez, à l'endroit que vous occupez actuellement. Si vous occupez le même emplacement qu'un objet solide ou une créature lorsque cela se produit, vous êtes immédiatement projeté dans l'espace inoccupé le plus proche susceptible de vous accueillir et subissez 6 points de dégâts de force par mètre de distance de cette projection.

Transmutation de niveau 7

FORME ÉTHÉRÉE (2/2)

WotC

Ce sort n'a aucun effet si vous le lancez alors que vous vous trouvez sur le plan éthéré ou sur un plan non limitrophe, comme les plans extérieurs.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 8 ou supérieur, vous pouvez affecter jusqu'à trois créatures consentantes (vous y compris) par niveau au-delà du niveau 7. Toutes ces créatures doivent se trouver dans un rayon de 3 mètres autour de vous quand vous lancez le sort.

Transmutation de niveau 7



FORME GAZEUSE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE** : contact**COMPOSANTES** : V, S, M (un morceau de gaze et une volute de fumée)**DURÉE** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature consentante et la transformez, ainsi que tous les objets qu'elle porte et qu'elle transporte, en nuage brumeux pour toute la durée du sort. Ce dernier se termine si la créature tombe à 0 point de vie. Le sort n'affecte pas les créatures intangibles.

Sous cette forme, la cible n'a plus qu'un seul mode de déplacement : le vol, à une vitesse de 3 mètres. Elle peut entrer dans l'espace d'une autre créature et l'occuper. Elle est résistante aux dégâts non magiques et elle bénéficie d'un *avantage* lors des jets de sauvegarde de Force, de Dextérité et de Constitution. Elle peut passer à travers de petits trous, de minces ouvertures et même de simples fissures. En revanche, les liquides équivalent pour elle à des surfaces solides. Elle ne peut pas tomber et continue de flotter dans les airs même si elle est *étourdie* ou *neutralisée*.

Sous forme de nuage brumeux, la cible ne peut pas parler ni manipuler d'objet. Il lui est impossible de lâcher les objets qu'elle portait et qu'elle transportait, et personne ne peut les utiliser ni interagir avec eux. Elle ne peut pas attaquer ni lancer de sort.

Transmutation de niveau 3





ILLUSION MINEURE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** S, M (un morceau de toison)**DURÉE :** 1 minute

Vous créez à portée un son ou une image représentant un objet. L'illusion persiste pendant toute la durée du sort, et se dissipe si vous révoquez le sort par une action ou si vous lancez de nouveau ce sort.

Si vous créez un son, son volume peut aller du simple murmure au hurlement. Ce peut être votre voix, celle de quelqu'un d'autre, le rugissement d'un lion, un battement de tambours ou tout autre son de votre choix. Ce bruit persiste sans faiblir pendant toute la durée du sort, à moins que vous ne préfériez émettre des sons distincts à différents moments pendant la durée du sort.

Si vous créez une image (comme une chaise, des empreintes boueuses ou un petit coffre), elle doit tenir dans un cube de 1,50 mètre d'arête. L'image ne s'accompagne pas de son, de lumière, d'odeur, ni d'autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle immédiatement qu'elle n'est qu'une illusion, car les objets la traversent.

Si une créature utilise son action pour examiner le son ou l'image, elle comprend qu'il s'agit d'une illusion si elle réussit un test d'Intelligence (Investigation) opposé au DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, celle-ci perd toute substance pour elle.

Illusion de niveau 0



IMAGE MAJEURE (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un morceau de toison)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un phénomène visible pas plus grand qu'un cube de 6 mètres d'arête. L'image apparaît en un point situé à portée et dans votre champ de vision et persiste pendant toute la durée du sort. Elle a l'air absolument réelle et s'accompagne des sons, des odeurs et de la température appropriés pour la chose qu'elle représente. En revanche, elle ne dégage pas assez de chaleur ou de froid pour blesser quelqu'un, ne génère pas de son assez puissant pour provoquer des dégâts de tonnerre pour qu'une créature soit *assourdie*, et n'émet pas une odeur assez puissante pour écœurer une créature (comme le fait la puanteur du troglodyte).

Tant que vous êtes à portée de l'illusion, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image vers un autre point situé à portée. Quand l'image bouge, vous pouvez modifier son apparence de manière à ce que ses mouvements paraissent naturels. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et la déplacez, vous pouvez modifier l'image pour donner l'impression que la créature marche. De même, vous pouvez modifier les sons que l'image émet, à tel point que vous pouvez lui faire tenir une conversation, par exemple.

Illusion de niveau 3

IMAGE MAJEURE (2/2)

WotC

Les interactions physiques avec l'image révèlent qu'elle n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image et ne perçoit plus que faiblement ses autres propriétés sensorielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, le sort persiste jusqu'à dissipation, sans que vous ayez besoin de vous concentrer.

Illusion de niveau 3



IMAGE MIROIR

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** 1 minute

Trois répliques illusoires de votre personne apparaissent dans votre emplacement. Jusqu'à la fin du sort, ces répliques se déplacent en même temps que vous et imitent toutes vos actions, changeant de position de manière à ce qu'il soit impossible de savoir quelles versions de vous sont des images et quelle version est réelle. Vous pouvez utiliser une action pour révoquer les répliques illusoires.

Pendant toute la durée du sort, chaque fois qu'une créature vous prend pour cible d'une attaque, vous devez lancer 1d20 pour savoir si l'attaque touche votre personne ou l'un de vos doubles. Si vous avez trois répliques, vous devez obtenir 6 ou plus pour que l'attaque touche une réplique. Si vous n'en avez plus que deux, vous devez faire 8 ou plus, et si vous n'en avez plus qu'une, vous devez faire 11 ou plus.

Chaque réplique possède une CA de 10 + votre modificateur de Dextérité. Si l'attaque touche une réplique, elle la détruit. Le seul moyen de détruire une réplique est de l'atteindre avec une attaque, car elle ignore tous les autres effets et dégâts. Le sort se termine si les trois répliques sont détruites.

Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle ne voit pas, si elle se sert d'un mode de perception autre que la vue (comme la vision aveugle) ou encore si elle perçoit les illusions comme telles, avec vision parfaite, par exemple.

Illusion de niveau 2





IMMOBILISER UN HUMANOÏDE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

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

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde situé à portée et dans votre champ de vision. Il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi il est *paralysé* pour toute la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort se termine.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser un humanoïde de plus par niveau au-delà du niveau 2. Les humanoïdes visés doivent se trouver à 9 mètres ou moins les uns des autres au moment où vous lancez le sort.

Enchantement de niveau 2



IMMOBILISER UN MONSTRE WotC**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 27 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un petit morceau de fer bien droit)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature située à portée et dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle est *paralysée* pour toute la durée du sort. Ce sort est sans effet sur les morts-vivants. À la fin de chacun de ses tours, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort se termine.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 5. Les créatures visées doivent se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres au moment où vous lancez le sort.

Enchantement de niveau 5



INVISIBILITÉ

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (un cil enrobé de gomme arabique)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

La créature que vous touchez devient *invisible* jusqu'à la fin du sort. Tout ce qu'elle porte et transporte reste *invisible* tant qu'elle le garde sur elle. Le sort se termine si la cible attaque ou lance un sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 2.

Illusion de niveau 2



INVOQUER UNE FÉE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTÉE :** 27 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une créature féerique, ou un esprit féerique qui revêt l'apparence d'une bête, dotée d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à 6. La créature apparaît dans une case inoccupée située à portée et dans votre champ de vision. Elle disparaît dès qu'elle tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

La créature féerique se montre amicale envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour elle, sachant qu'elle dispose de ses propres tours de jeu. Elle obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action), tant qu'ils ne vont pas à l'encontre de son alignement. En l'absence d'ordre, elle se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend pas d'autre action.

Si votre concentration se brise, la créature féerique ne disparaît pas, mais elle échappe à votre contrôle et devient hostile envers vous et vos compagnons. Elle peut aller jusqu'à vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer une créature féerique qui est hors de contrôle, elle disparaît simplement 1 heure après que vous l'avez invoquée.

C'est le MJ qui dispose du profil technique de la créature féerique.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, l'indice de dangerosité de l'élémentaire augmente de 1 par niveau au-delà du niveau 6.

Invocation de niveau 6



LANGUES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, M (un modèle réduit de ziggourat en argile)**DURÉE :** 1 heure

Ce sort permet à la créature que vous touchez de comprendre toutes les langues parlées qu'elle entend. De plus, quand elle parle, toute créature qui maîtrise au moins une langue et l'entend comprend ce qu'elle dit.

Divination de niveau 3





LEVER UNE MALÉDICTION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

À votre contact, toutes les malédictions qui affectent une créature ou un objet disparaissent. Si l'objet est un objet magique maudit, la malédiction persiste, mais le sort rompt l'harmonisation entre l'objet et son détenteur, ce qui permet à ce dernier de l'ôter ou de s'en débarrasser.

Abjuration de niveau 3





MAIN DU MAGE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** 1 minute

Une main spectrale flottante apparaît à portée, en un point de votre choix. Elle persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous révoquiez le sort par une action. La main disparaît si elle s'éloigne à plus de 9 mètres de vous ou si vous relancez le sort.

Vous pouvez utiliser votre action pour contrôler la main et vous en servir pour manipuler un objet, ouvrir une porte ou un récipient qui ne sont pas verrouillés, placer un objet dans un récipient ouvert ou l'en sortir, ou bien verser le contenu d'une flasque. Vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 9 mètres à chaque fois que vous l'utilisez.

La main ne peut pas attaquer, activer un objet magique, ni transporter plus de 5 kilogrammes.

Invocation de niveau 0



MANTEAU DE GIVRE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (un peu d'eau)**DURÉE :** 8 heures

Vous vous recouvrez d'une enveloppe de givre. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts contre la prochaine attaque réussie contre vous, tandis que la créature qui vous a attaqué subit la moitié des dégâts de son attaque sous forme de dégâts de froid. Ensuite, le sort cesse de faire effet.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, le sort fait effet sur une attaque supplémentaire par niveau au-dessus du premier.

Abjuration de niveau 1



MAUVAIS ŒIL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Pendant la durée du sort, vos yeux deviennent deux trous noirs regorgeant d'un pouvoir terrifiant. Une créature de votre choix, située dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se voir affectée par l'un des effets suivants, choisi par vos soins, pendant toute la durée du sort. À chacun de vos tours jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez utiliser votre action pour viser une autre créature, mais vous ne pouvez pas reprendre pour cible une créature ayant déjà réussi un jet de sauvegarde contre l'incantation de mauvais œil en cours.

Nauséeux. La cible est affectée par un *désavantage* lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. L'effet se termine si elle le réussit.

Endormi. La cible tombe *inconsciente*. Elle se réveille si elle subit le moindre dégât ou si une tierce personne utilise une action pour la réveiller en la secouant.

Paniqué. Vous terrorisez la cible. À chacun de ses tours, la cible *terrorisée* doit utiliser l'action se précipiter et s'éloigner de vous via l'itinéraire le plus rapide et le plus sûr, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Cet effet se termine si la cible gagne un emplacement situé à au moins 18 mètres de vous et d'où elle ne vous voit plus.

Nécromancie de niveau 6



MÉTAMORPHOSE SUPRÊME

(1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une goutte de mercure, une cuillerée de gomme arabique et une volute de fumée)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non magique situés à portée et dans votre champ de vision. Vous transformez la créature en une autre créature, la créature en un objet ou l'objet en une créature (cet objet ne doit pas être porté ni transporté par autrui). La transformation persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meure. Si vous vous concentrez sur ce sort pendant toute sa durée, la transformation persiste jusqu'à dissipation.

Ce sort n'a aucun effet sur un métamorphe ou une créature tombée à 0 point de vie. Si la cible n'est pas consentante, elle peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort ne l'affecte pas.

Créature en créature. Si vous changez une créature en créature d'un autre type, vous pouvez lui attribuer la forme de votre choix, à condition qu'elle corresponde à une créature dotée d'un indice de dangerosité égal ou inférieur au sien (ou à son niveau si la cible n'a pas d'indice de dangerosité). Le profil technique de la cible (y compris ses caractéristiques mentales) est remplacé par celui de sa nouvelle forme, mais elle conserve son alignement et sa personnalité.

La cible adopte les points de vie de sa nouvelle forme. Quand elle reprend son apparence initiale, elle se retrouve avec le même nombre de points de vie que celui qui était le sien avant sa transformation. Si elle reprend sa véritable forme parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, les dégâts en excès sont transférés sur sa forme initiale. Tant que ces dégâts en excès ne font pas tomber sa forme d'origine à 0 point de vie, la cible n'est pas *inconsciente*.

Transmutation de niveau 9

MÉTAMORPHOSE SUPRÊME

(2/2)

WotC

La nouvelle forme de la créature limite ses actions. Elle ne peut pas parler, lancer de sorts, ni effectuer une action nécessitant des mains ou la parole, à moins que sa nouvelle forme ne soit à même d'accomplir ces actes.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La créature est donc dans l'incapacité d'activer, utiliser, ou manier son équipement ou de bénéficier de ses effets.

Objet en créature. Vous pouvez changer un objet en créature, à condition que la taille de la créature ne dépasse pas celle de l'objet et que son indice de dangerosité soit de 9 ou moins. La créature est amicale envers vous et vos compagnons. Elle agit à chacun de vos tours. C'est à vous de décider des actions qu'elle entreprend et de ses déplacements, mais c'est le MJ qui dispose de son profil technique et résout ses actions et ses déplacements.

Si le sort devient permanent, vous ne contrôlez plus la créature, mais elle peut rester amicale envers vous selon la manière dont vous l'avez traitée.

Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, tous les objets qu'elle porte et transporte se métamorphosent avec elle. Le profil technique de l'objet remplace celui de la créature qui, une fois revenue à sa forme d'origine à la fin du sort, n'a aucun souvenir de la période pendant laquelle elle a été métamorphosée.

Transmutation de niveau 9



MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSANT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V**DURÉE :** instantanée

Vous prononcez un mot de pouvoir capable de submerger l'esprit d'une créature située à portée et dans votre champ de vision. Elle en est abasourdie. Si elle possède 150 points de vie ou moins, elle est *étourdie*, sinon le sort est sans effet.

Une cible *étourdie* a droit à un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. L'effet d'étourdissement se termine dès qu'elle en réussit un.

Enchantement de niveau 8





MOT DE POUVOIR MORTEL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V**DURÉE :** instantanée

Vous prononcez un mot de pouvoir capable d'obliger une créature située à portée et dans votre champ de vision à mourir instantanément. Si la créature choisie a 100 points de vie ou moins, elle meurt, sinon le sort n'a aucun effet.

Enchantement de niveau 9



MOTIF HYPNOTIQUE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** S, M (un bâtonnet d'encens incandescent ou une fiole de cristal remplie d'une matière phosphorescente)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tissez dans les airs un motif aux couleurs mouvantes dans un cube de 9 mètres d'arête situé à portée. Le motif apparaît pendant un bref instant avant de s'évanouir. Chaque créature qui se trouve dans la zone et voit le motif doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Celles qui échouent sont *charmée* pendant la durée du sort. Tant qu'une créature est *charmée* par ce sort, elle est *neutralisée* et a une vitesse de 0.

Le sort se termine pour une créature donnée si elle subit le moindre dégât ou si quelqu'un d'autre utilise son action pour la secouer et la sortir de sa torpeur.

Illusion de niveau 3



OFFRANDE INÉLUCTABLE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature vivante à portée et dans votre champ de vision doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de se sentir soudainement obligée de vous donner ce qu'elle tient au moment où vous lancez le sort. Dès son tour, la cible se rapproche aussi près que possible de vous et vous tend l'objet. Pour toute la durée du sort, la cible fait en sorte de protéger l'objet qu'elle doit vous donner et ne peut donc pas s'en servir pour attaquer ni pour se défendre et subit par ailleurs d'un *désavantage* sur ses jets d'attaques.

Le sort prend fin si vous ou vos alliés blessez la cible ou lui lancez un sort néfaste, ou si vous vous trouvez au-delà de la portée du sort.

Enchantement de niveau 2





PAS BRUMEUX


WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V**DURÉE :** instantanée

Vous êtes brièvement entouré d'une brume argentée et vous vous téléportez sur un maximum de 9 mètres jusqu'à un emplacement inoccupé situé dans votre champ de vision.

Invocation de niveau 2





PASSAGE DIMENSIONNEL (1/2)

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 150 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous désignez un point sur une surface à portée dans votre champ de vision et créez une ouverture circulaire de 1,50 mètre de diamètre entourée de runes rayonnantes. Avant la fin du sort, par une action bonus, vous désignez un deuxième point sur une autre surface située à 150 mètres ou moins de la première pour créer une seconde ouverture faisant le lien avec la première et formant un passage extra-dimensionnelle bidirectionnel. Les surfaces ne doivent pas forcément avoir la même inclinaison mais doivent être planes et solides (ex: sol, mur ou plafond) et ne pas comporter de métal.

Toute créature ou objet solide entrant par une ouverture ressort instantanément par l'autre, perpendiculairement à l'ouverture et en conservant sa vitesse. Il est ainsi possible de lancer un objet ou de tirer un projectile par l'ouverture, de ramasser un objet de l'autre côté, de laisser tomber un objet lourd par une ouverture dans le sol pour qu'il retombe de l'autre côté, de sauter au travers pour accéder de l'autre côté sur un passage en hauteur, etc.

Invocation de niveau 6





PASSAGE DIMENSIONNEL (2/2)

BBE

Les ouvertures ne laissent pas passer les matières liquides ou gazeuses sauf si elles sont contenues (des flots d'eau ou de lave ne peuvent pas passer au travers, mais une bouteille, une fiole ou un seau d'eau oui). Les sorts et les énergies ne peuvent pas franchir le passage, toutefois la lumière non magique passe au travers ce qui permet de voir de l'autre côté. Si la surface désignée ne peut accueillir l'ouverture, le sort est perdu ou s'arrête. Chacune des ouvertures n'a pas d'épaisseur et n'a qu'une seule face correspondant avec l'autre.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le diamètre de l'ouverture augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du niveau 6.

Invocation de niveau 6





PATTES D'ARAIGNÉE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez devient capable de se déplacer sur les surfaces verticales, et même au plafond la tête en bas, tout en gardant les mains libres. La cible bénéficie aussi d'une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche.

Transmutation de niveau 2





PÉTRIFICATION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une pincée de chaux, de l'eau et de la terre)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de changer en pierre une créature située à portée et dans votre champ de vision. Si le corps de la cible est fait de chair, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou se retrouver *entravée*, car sa chair se met à durcir.

Une créature *entravée* par ce sort doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit trois, le sort se termine. Si elle en rate trois, elle se change en pierre et se retrouve *pétrifiée* pendant toute la durée du sort. Il est inutile que les succès et les échecs soient consécutifs, notez juste leur nombre jusqu'à ce que la cible arrive à en accumuler trois d'une sorte ou de l'autre.

Si quelqu'un brise le corps physique de la cible alors qu'elle est *pétrifiée*, les difformités subies sont conservées par sa forme d'origine quand elle la retrouve.

Si vous maintenez votre concentration sur ce sort jusqu'à la fin de la durée maximale, la cible est définitivement changée en pierre jusqu'à ce que quelqu'un dissipe l'effet.

Transmutation de niveau 6





PEUR

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle (cône de 9 mètres)**COMPOSANTES :** V, S, M (une plume blanche ou un cœur de poule)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous projetez une image fantasmagorique des pires terreurs d'une créature. Chaque créature située dans un cône de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou lâcher tout ce qu'elle tient en main et être *terrorisée* pendant toute la durée du sort.

Tant qu'une créature est *terrorisée* par ce sort, elle est obligée d'utiliser l'action se précipiter à chacun de ses tours et de s'éloigner de vous par l'itinéraire le plus sûr, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Si elle termine son tour en un endroit où vous ne figurez plus dans son champ de vision, elle peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, le sort se termine pour elle.

Illusion de niveau 3





PORTE DIMENSIONNELLE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 150 mètres**COMPOSANTES :** V**DURÉE :** instantanée

Vous vous téléportez depuis votre position actuelle vers n'importe quel emplacement désiré situé à portée. Vous arrivez exactement à l'endroit voulu. Ce peut être un endroit que vous voyez, que vous visualisez ou que vous pouvez décrire en donnant sa distance et sa direction, par exemple « *60 mètres plus bas en ligne droite* » ou « *en montant au nord-ouest à un angle de 45 degrés sur 90 mètres* ».

Vous pouvez amener des objets avec vous, tant que leur poids ne dépasse pas la charge que vous êtes capable de porter. Vous pouvez également emmener avec vous une créature consentante de votre taille ou d'une taille inférieure, qui peut transporter du matériel dans la limite de ses capacités. Elle doit se trouver dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous quand vous lancez le sort.

Si vous deviez arriver dans un emplacement déjà occupé par un objet ou une créature, vous et la créature qui voyage avec vous subissez chacun 4d6 dégâts de force tandis que le sort s'avère incapable de vous téléporter.

Invocation de niveau 4





PORTE-BONHEUR

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (objet porte-bonheur)**DURÉE :** 1 round

Vous agrippez votre objet porte-bonheur (gri-gri, talisman, amulette, etc.) et, jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts élémentaires (acide, feu, froid, foudre).

Design et icônes par DHFTN (CC BY-NC-ND 4.0) - Textes sous licence OGL

Abjuration de niveau 0





PRÉMONITION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une plume d'oiseau chanteur)**DURÉE :** 8 heures

Vous touchez une créature consentante et lui conférez une aptitude limitée à voir dans le futur immédiat. Pendant toute la durée du sort, elle ne peut pas être *surprise* et elle a l'*avantage* sur les jets d'attaque, les tests de caractéristique et les jets de sauvegarde. De plus, les autres créatures sont affectées par un *désavantage* lors de leurs jets d'attaque contre elle pendant toute la durée du sort.

Le sort se termine immédiatement si vous le lancez de nouveau avant la fin de sa durée.

Divination de niveau 9





PRESTIDIGITATION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 3 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** jusqu'à 1 heure

Ce sort est un tour de magie basique que les novices utilisent pour s'entraîner. Vous l'utilisez pour créer à portée l'un des effets magiques suivants :

- Vous créez un effet sensoriel immédiat et inoffensif, comme une pluie d'étincelles, un coup de vent, de faibles notes de musique ou une odeur étrange.
- Vous allumez ou éteignez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.
- Vous nettoyez ou salissez instantanément un objet ne faisant pas plus de 30 décimètres cubes.
- Vous refroidissez, réchauffez ou aromatisez jusqu'à 30 décimètres cubes de matière non vivante pendant 1 heure.
- Vous faites apparaître une couleur, une petite marque ou un symbole sur un objet ou une surface pendant 1 heure.
- Vous créez un colifichet non magique ou une image illusoire tenant dans votre main, qui persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si vous lancez le sort à plusieurs reprises, vous ne pouvez pas avoir plus de trois effets non instantanés actifs à la fois. Vous pouvez révoquer un tel effet par une action.

Transmutation de niveau 0





PROJECTION ASTRALE (1/2) WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 heure

PORTÉE : 3 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un zircon jaune d'une valeur minimale de 1000 po et un lingot d'argent gravé d'une valeur minimale de 100 po par créature - le sort consomme ces composantes)

DURÉE : spéciale

Vous et un maximum de huit créatures consentantes à portée projetez vos corps astraux sur le plan astral (si vous vous trouvez déjà sur ce plan, le sort échoue et l'incantation est gâchée). Les corps physiques que vous laissez derrière vous sont *inconscients*, en état d'animation suspendue. Ils n'ont pas besoin de nourriture ni d'air et ne vieillissent pas.

Votre corps astral ressemble fort à votre corps physique, jusqu'à reproduire son profil technique et dupliquer ses possessions. La principale différence, c'est le cordon argenté qui sort entre vos omoplates et se prolonge derrière vous, disparaissant du champ de vision après une trentaine de centimètres. C'est lui qui vous relie à votre corps physique. Tant que ce lien est intact, vous pourrez rentrer chez vous, mais s'il est coupé (ce qui se produit seulement si un effet le précise), votre âme est soudain séparée de votre corps et vous mourez sur-le-champ.

Votre forme astrale se déplace librement sur le plan astral et peut traverser les portails menant à d'autres plans. Si vous pénétrez sur un nouveau plan ou si vous retournez sur le plan où vous étiez lorsque vous avez lancé ce sort, votre corps et vos possessions physiques sont transportés le long du cordon argenté, ce qui vous permet de réintégrer votre corps dès que vous arrivez sur le nouveau plan. Votre forme astrale est une incarnation distincte : les dégâts et autres effets s'appliquant sur elle n'ont

Nécromancie de niveau 9



PROJECTION ASTRALE (2/2) WotC

aucun effet sur votre corps physique et ne vous affectent plus dès que vous le regagnez.

Le sort se termine pour vous et vos compagnons dès que vous utilisez une action pour y mettre fin. À ce moment, les créatures affectées regagnent leurs corps physiques, qui se réveillent.

Le sort peut se terminer plus tôt pour vous ou pour l'un de vos camarades. Si quelqu'un réussit une *dissipation de la magie* contre le corps astral ou physique d'une créature affectée, le sort se termine pour elle seule. Il en va de même si la forme astrale ou le corps physique d'une créature affectée tombe à 0 point de vie. Si le sort se termine alors que le cordon argenté est intact, celui-ci ramène la forme astrale dans le corps physique, mettant un terme à l'état d'animation suspendue.

Si vous êtes prématurément renvoyé dans votre corps physique, vos compagnons restent sous forme astrale et doivent se débrouiller seuls pour regagner leur corps physique, en général en se laissant tomber à 0 point de vie.

Nécromancie de niveau 9



PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (eau bénite ou poudre de fer et d'argent, que le sort consume)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez est protégée contre certains types de créatures : les aberrations, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants.

Cette protection se traduit par plusieurs bénéfices. Les créatures des types précédemment nommés subissent un *désavantage* lors des jets d'attaque contre la cible, et cette dernière ne peut être *charmée*, *terrorisée* ou possédée par elles. Si la cible est déjà sous l'effet d'un tel état spécial émanant d'une telle créature, elle obtient un *avantage* lors d'un éventuel nouveau jet de sauvegarde contre l'effet en question.

Abjuration de niveau 1



PUTRÉFACTION

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 30 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature à portée et que vous pouvez voir subit votre malédiction. Dès que vous lui infligez une blessure, cette plaie se répand petit à petit à l'ensemble de son corps, qui prend une teinte violacée. Les plaies s'infectent et suppurent. Jusqu'à la fin du sort, la cible subit 1d4 points de dégâts nécrotique au début de son tour et obtient un *désavantage* sur ses jets de Constitution. Les dégâts cessent si la cible quitte la portée du sort.

Si la cible décède pendant qu'elle est sous l'effet du sort, son corps éclate et affecte les créatures situées à 1,50 mètre ou moins d'elle. Les nouvelles cibles affectées doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou de Dextérité pour éviter d'être affecté par le sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3, les victimes subissent 2d4 dégâts. Les dégâts passent à 3d4 au niveau 5, 4d4 au niveau 6 et 5d4 au niveau 9.

Nécromancie de niveau 1



RAYON AFFAIBLISSANT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon noir fait d'énergie débilante jaillit de votre doigt en direction d'une créature à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous la touchez, la créature inflige seulement la moitié des dégâts habituels lorsqu'elle attaque avec une arme basée sur la Force.

La cible a droit à un jet de sauvegarde de Constitution contre le sort à la fin de chacun de ses tours. Le sort se termine si elle réussit.

Nécromancie de niveau 2



REPLI EXPÉDITIF

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Ce sort vous permet de vous déplacer à une vitesse incroyable. Vous pouvez utiliser l'action *se précipiter* quand vous le lancez, puis par une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à ce que le sort se termine.

Transmutation de niveau 1





REPRÉSAILLES INFERNALES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 réaction en réponse aux dégâts que vous inflige une créature située dans votre champ de vision et dans un rayon de 18 mètres autour de vous

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

Il vous suffit de pointer le doigt vers la créature qui vient de vous blesser pour qu'elle soit un instant enveloppée d'un linceul de flammes infernales. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 2d10 dégâts de feu, sinon la moitié seulement.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par emplacement de sort au-dessus du 1er.

Évocation de niveau 1





RÊVE (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTÉE :** spéciale**COMPOSANTES :** V, S, M (une poignée de sable, une goutte d'encre et une plume d'écrivain prélevée sur un oiseau endormi)**DURÉE :** 8 heures

Ce sort façonne les rêves d'une créature. Choisissez comme cible une créature de votre connaissance. Elle doit se trouver sur le même plan d'existence que vous. Il est impossible de contacter via ce sort une créature qui ne dort pas, tel un elfe. Vous entrez dans un état de transe et servez de messenger, à moins que vous ne confiez ce rôle à une autre créature consentante. Pendant la transe, le messenger est conscient de son environnement, mais il ne peut pas entreprendre d'action ni se déplacer.

Si la cible est endormie, le messenger apparaît dans son rêve et peut discuter avec elle tant qu'elle est endormie, pendant toute la durée du sort. Le messenger peut aussi modeler l'environnement onirique, en créant des objets, un paysage et d'autres images. Il peut sortir de sa transe quand bon lui semble, mettant alors un terme prématuré au sort. La cible se souvient parfaitement de son rêve quand elle se réveille. Si la cible est éveillée quand vous lancez le sort, le messenger le sait et peut sortir de sa transe (et mettre un terme au sort) ou attendre qu'elle s'endorme, car il apparaîtra dans ses rêves à ce moment.

Illusion de niveau 5





RÊVE (2/2)

WotC

Vous pouvez affubler le messenger d'une apparence que la cible trouvera monstrueuse et terrifiante. Dans ce cas, le message qu'il transmet ne peut excéder dix mots et la cible est obligée d'effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, les échos de cette monstruosité fantasmagorique génèrent un cauchemar qui dure pendant tout le sommeil de la cible et l'empêche de bénéficier de sa période de repos. De plus, quand elle se réveille, elle subit 3d6 dégâts psychiques.

Si vous êtes en possession d'un élément corporel de la cible, comme une mèche de cheveux, des rognures d'ongles ou autre, elle subit un *désavantage* lors de son jet de sauvegarde.

Illusion de niveau 5





SCRUTATION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 1000 po comme une boule de cristal, un miroir en argent ou un bénitier rempli d'eau bénite)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous voyez et entendez une créature donnée de votre choix, à condition qu'elle se trouve sur le même plan d'existence que vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, modifié par le degré de connaissance que vous avez d'elle et le type de lien physique que vous avez établi avec elle. Si la cible sait que vous lancez ce sort, elle peut rater volontairement son jet de sauvegarde si elle veut que vous l'observiez.

Connaissance : Modificateur du jet de sauvegarde

Deuxième main (vous avez entendu parler de la cible) : +5

Première main (vous avez rencontré la cible) : 0

Familière (vous connaissez bien la cible) : -5

Lien : Modificateur du jet de sauvegarde

Représentation ou portrait : -2

Possession ou vêtement : -4

Partie du corps, cheveux, ongles, etc. : -10

Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et vous ne pouvez plus utiliser ce sort sur elle pendant 24 heures.

Si elle rate son jet, le sort crée un organe sensoriel *invisible* dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Vous voyez et entendez à travers cet organe comme si vous vous trouviez à sa place. L'organe sensoriel se déplace avec la cible et reste dans un rayon de 3 mètres autour d'elle pendant toute la durée du sort. Une créature capable de voir les objets invisibles perçoit l'organe sensoriel comme un orbe lumineux de la taille de votre poing.

Au lieu de prendre une créature pour cible, vous pouvez choisir un lieu que vous avez déjà vu. L'organe sensoriel apparaît alors à cet endroit et n'en bouge pas.

Divination de niveau 5



SERVITEUR INVISIBLE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un bout de ficelle et un morceau de bois)**DURÉE :** 1 heure

Ce sort crée une force invisible, dépourvue de forme et d'intellect, mais capable d'accomplir des tâches simples sur votre ordre jusqu'à la fin du sort. Le serviteur se matérialise au sol, dans un emplacement inoccupé situé à portée. Il a une CA de 10, 1 pv, une Force de 2 et il est incapable d'attaquer. S'il tombe à 0 point de vie, le sort se termine.

Une fois à chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour ordonner mentalement à votre serviteur de se déplacer d'un maximum de 4,50 mètres et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut accomplir des tâches simples à la portée d'un domestique humain, comme aller chercher des affaires, faire le ménage, reprendre, plier les habits, allumer la cheminée, servir les plats et la boisson, etc. Une fois que vous avez donné votre ordre, il fait de son mieux pour y obéir jusqu'à ce qu'il ait terminé. Il attend alors l'ordre suivant.

Si vous ordonnez à votre serviteur d'accomplir une tâche qui l'éloigne à plus de 18 mètres de vous, le sort se termine.

Invocation de niveau 1 **RITUEL**



STALAGMITES FULGURANTES

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 30 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous faites jaillir du sol des stalagmites de pierre d'une hauteur de 3 mètres dans une zone carrée de 3 mètres d'arête à portée du sort. Si elles atteignent le plafond avant d'atteindre leur taille maximale, les stalagmites cessent de grandir. Chaque créature dans la zone doit effectuer une sauvegarde de Dextérité. Une créature volant à moins de 3 mètres du sol bénéficie d'un *avantage* sur ce jet. En cas d'échec, les stalagmites infligent 4d4 dégâts perforants et la cible se retrouve *entravée* entre les stalagmites jusqu'à la fin du sort. En cas de succès, elle ne subit que la moitié des dégâts et est libre ses mouvements. Une cible *entravée* par les stalagmites peut utiliser une action pour effectuer une sauvegarde de Force. En cas de réussite, la créature se libère, mais subit 1d6 dégâts contondants. Pour la durée du sort, le terrain où se trouvent les stalagmites est considéré comme difficile.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts perforants augmentent de 2d4 pour chaque niveau au-delà du niveau 2.

Invocation de niveau 2





STRANGULATION

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tendez le bras en direction de votre cible et, de votre main, vous mimez son étranglement. Faites une attaque de sort à distance. En cas de réussite, la cible subit 1d6 points de dégâts contondants et elle doit faire un jet de sauvegarde de Force ou être *entravée*. Si le jet d'attaque initial était un succès, à chacun de vos tours pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour lui infliger automatiquement les mêmes dégâts et l'obliger à faire un nouveau jet de sauvegarde de Force. Si vous faites quoi que ce soit d'autre (vous pouvez toutefois parler), le sort prend fin. Le sort prend aussi fin si la cible passe hors de portée ou en dehors de votre champ de vision.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3, vous infligez 2d6 points de dégât par round. Vous augmentez les dégâts de 1d6 supplémentaires par tranche de 2 niveaux de plus (jusqu'à 5d6 au niveau 9).

Invocation de niveau 1





SUGGESTION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, M (une langue de serpent et soit un rayon de miel, soit une goutte d'huile d'olive)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 8 heures

Vous visez une créature située à portée et dans votre champ de vision et à même de vous entendre et de vous comprendre. Vous l'influencez par magie de façon à ce qu'elle suive la conduite que vous lui proposez (en seulement une phrase ou deux). Les créatures qui ne peuvent être *charmées* sont immunisées contre ce sort. Vous devez formuler votre suggestion de manière à ce que la conduite à tenir semble tout à fait raisonnable. Si vous demandez à une créature de se poignarder, de se laisser tomber sur une lance, de s'immoler ou d'accomplir n'importe quelle action à l'évidence néfaste, le sort se termine automatiquement.

La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle fait de son mieux pour suivre la conduite que vous lui avez suggérée et cela peut continuer pendant toute la durée du sort. Si l'action suggérée peut se finir plus rapidement, le sort se termine quand la cible a accompli ce que vous lui aviez demandé.

Vous pouvez spécifier des conditions qui déclenchent une conduite spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pouvez suggérer à un chevalier de donner son cheval de guerre au premier mendiant qu'il rencontre. Si les conditions ne sont pas remplies avant la fin du sort, la cible n'accomplit pas l'action.

Si vous (ou l'un de vos compagnons) blessez une créature affectée par ce sort, le sort se termine.

Enchantement de niveau 2



SUGGESTION DE GROUPE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, M (une langue de serpent et soit un rayon de miel, soit une goutte d'huile d'olive)**DURÉE :** 24 heures

Vous visez un maximum de douze créatures de votre choix, situées à portée et dans votre champ de vision et à même de vous entendre et de vous comprendre. Vous les influencez par magie de façon à ce qu'elles suivent la conduite que vous leur proposez (en seulement une phrase ou deux). Les créatures qui ne peuvent être *charmées* sont immunisées contre ce sort. Vous devez formuler votre suggestion de manière à ce que la conduite à tenir semble tout à fait raisonnable. Si vous demandez à une créature de se poignarder, de se laisser tomber sur une lance, de s'immoler ou d'accomplir n'importe quelle action à l'évidence néfaste, l'effet du sort s'annule automatiquement.

Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle fait de son mieux pour suivre la conduite que vous lui avez suggérée et cela peut occuper toute la durée du sort. Si l'action suggérée peut se finir plus rapidement, le sort se termine quand la cible a accompli ce que vous lui aviez demandé.

Vous pouvez spécifier des conditions qui déclenchent une conduite spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pouvez suggérer à un groupe de soldats de donner tout leur argent au premier mendiant qu'ils rencontrent. Si les conditions ne sont pas remplies avant la fin du sort, la cible n'accomplit pas l'action.

Si vous (ou l'un de vos compagnons) blessez une créature affectée par ce sort, le sort se termine pour elle.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, la durée du sort est de 10 jours. Si vous utilisez un emplacement de niveau 8, elle est de 30 jours et si vous utilisez un emplacement de niveau 9, elle est de 1 an et 1 jour.

Enchantement de niveau 6



TÉNÈBRES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, M (des poils de chauve-souris et une goutte de poix ou un bout de charbon)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Des ténèbres magiques se répandent depuis un point de votre choix situé à portée, jusqu'à englober une sphère de 4,50 mètres de rayon. Les ténèbres s'étendent en franchissant tout angle éventuel. La vision dans le noir d'une créature ne suffit pas à percer ces ténèbres et les lumières non-magiques se révèlent incapables de les éclairer.

Si le point que vous avez choisi est un objet en votre possession ou un objet qui n'est ni porté ni transporté par autrui, les ténèbres émanent de l'objet et se déplacent avec lui. Il suffit de recouvrir complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un heaume, pour bloquer les ténèbres.

Si une partie de la zone affectée par ce sort chevauche une zone de lumière issue d'un sort de niveau 2 ou moins, elle dissipe le sort de lumière.

Évocation de niveau 2





TERRAIN HALLUCINATOIRE WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes

PORTÉE : 90 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une pierre, une brindille et un bout de plante verte)

DURÉE : 24 heures

Vous maquillez le terrain naturel dans un cube de 45 mètres d'arête situé à portée et lui attribuez l'apparence, les bruits et les odeurs d'un autre type de terrain naturel. Ainsi, vous pouvez faire passer un champ ou une route pour un marais, une colline, une crevasse ou un autre terrain difficile voire impossible à traverser. Vous pouvez aussi déguiser une mare en prairie, un précipice en pente douce ou un goulet semé de rocaille en route large et aplanie. Les structures manufacturées, l'équipement et les créatures de la zone ne changent pas d'apparence.

Les caractéristiques tactiles de la zone ne changent pas, les créatures qui y pénètrent risquent donc fort de percevoir l'illusion à jour. Si la différence entre le terrain réel et l'illusion n'est pas évidente au toucher, une créature qui examine soigneusement la zone a droit à un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort pour percevoir l'illusion à jour. Une fois qu'une créature a compris l'illusion, elle la voit comme une image floue superposée au terrain réel.

Illusion de niveau 4





TEXTE ILLUSOIRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** S, M (de l'encre à base de plomb valant au minimum 10 po, que le sort consume)**DURÉE :** 10 jours

Vous écrivez sur un papier, un parchemin ou un autre matériau adapté à l'écriture et l'imprégnez d'une puissante illusion qui persiste pendant toute la durée du sort.

À vos yeux et à ceux de toutes les créatures que vous désignez lors de l'incantation, l'écriture semble normale, de votre main, et transmet le message que vous aviez en tête en rédigeant le texte. Pour les autres personnes, vos écrits semblent appartenir à une langue inconnue ou magique complètement inintelligible, ou alors ils transmettent un message complètement différent de la réalité, rédigé d'une main qui n'est pas la vôtre et dans une autre langue de votre connaissance.

Si quelqu'un dissipe le sort, l'illusion disparaît, mais le message original aussi. Une créature dotée de vision parfaite est capable de lire le message original.

Illusion de niveau 1

RITUEL





VISER JUSTE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 round

Vous tendez la main et pointez du doigt une cible à portée. Votre magie vous donne un bref aperçu de ses défenses. À votre prochain tour, vous avez l'*avantage* lors de votre premier jet d'attaque contre elle, à condition que le sort ne se soit pas terminé avant.

Divination de niveau 0





VISION SUPRÊME

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (un collyre coûtant 25 po, fait de poudre de champignon, de safran et de graisse, que le sort consume)**DURÉE :** 1 heure

Grâce à ce sort, la créature consentante que vous touchez est capable de voir les choses telles qu'elles sont réellement. Pendant toute la durée du sort, la cible bénéficie de vision parfaite, repère les portes dérobées cachées par magie et voit le plan éthéré, tout cela dans un rayon de 36 mètres.

Divination de niveau 6





VOL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une rémige)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante et lui conférez la capacité de voler à une vitesse de 18 mètres pendant toute la durée du sort. Si la cible se trouve dans les airs quand le sort se termine, elle tombe, à moins de pouvoir arrêter sa chute.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 3.

Transmutation de niveau 3

