

DRUIDE



DRUIDE

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



AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (des poils ou des plumes venant d'un animal)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature pour lui accorder une amélioration magique. Choisissez l'un des effets suivants, dont la cible bénéficiera jusqu'à la fin du sort.

Endurance de l'ours. La cible a l'avantage lors des tests de Constitution. Elle gagne aussi 2d6 points de vie temporaires qui disparaissent quand le sort se termine.

Force du taureau. La cible bénéficie d'un avantage lors des tests de Force et le poids qu'elle peut porter est doublé.

Grâce du chat. La cible a l'avantage lors des tests de Dextérité. De plus, elle ne subit pas de dégât quand elle chute de 6 mètres ou moins, à condition qu'elle ne soit pas neutralisée.

Splendeur de l'aigle. La cible bénéficie d'un avantage lors des tests de Charisme.

Ruse du renard. La cible a l'avantage lors des tests d'Intelligence.

Sagesse du hibou. La cible a l'avantage lors des tests de Sagesse.

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

Transmutation de niveau 2



AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un peu de nourriture)**DURÉE :** 24 heures

Grâce à ce sort, vous convainquez une bête que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête située dans votre champ de vision et à portée. Elle doit vous voir et vous entendre. Le sort échoue si elle possède une Intelligence de 4 ou plus. Dans le cas contraire, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être *charmée* par vous pendant toute la durée du sort. Le sort se termine si vous ou l'un de vos camarades blessez la cible.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une bête supplémentaire par niveau au-delà du niveau 1.

Enchantement de niveau 1

APPEL DE LA FOUDRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nuage orageux apparaît sous forme d'un cylindre de 3 mètres de haut pour 18 mètres de rayon, centré sur un point situé dans votre champ de vision et à 30 mètres directement au-dessus de vous. Le sort échoue si vous ne pouvez voir le point situé à cette hauteur, là où le nuage doit se former (si vous vous trouvez dans une pièce trop petite pour accueillir le nuage, par exemple).

Quand vous lancez le sort, vous devez choisir un point situé à portée et dans votre champ de vision. Un éclair jaillit du nuage et vient frapper ce point. Chaque créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 3d10 dégâts de foudre, les autres la moitié seulement. À chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez dépenser votre action pour appeler ainsi la foudre, en visant le même point ou un autre.

Si, au moment de l'incantation, vous vous trouvez en extérieur et que les conditions sont déjà orageuses, le sort vous donne le contrôle de l'orage déjà présent au lieu d'en créer un nouveau. Dans ce cas, les dégâts du sort augmentent de 1d10.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du niveau 3.

Invocation de niveau 3



ASSISTANCE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTEE :** contact**COMPOSANTES :** V, S**DUREE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer 1d4 et ajouter le résultat obtenu au test de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après le test. Le sort se termine alors.

Divination de niveau 0





BAIES NOURRICIÈRES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (un brin de gui)

DURÉE : instantanée

Un maximum de dix baies apparaissent dans votre main. Elles sont imprégnées de magie pendant une journée. Une créature peut utiliser son action pour manger une baie, ce qui lui rend 1 point de vie et la nourrit pour la journée.

Les baies perdent leurs propriétés si personne ne les mange dans les 24 heures qui suivent l'incantation.

Transmutation de niveau 1





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毒ue 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





BOURRASQUE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle (ligne de 18 mètres)**COMPOSANTES :** V, S, M (une graine de légume)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Une zone de fort vent de 18 mètres de long sur 3 mètres de large souffle depuis votre position dans la direction de votre choix pendant toute la durée du sort. Chaque créature qui débute son tour dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi elle est rejetée de 4,50 mètres à l'opposé de vous, dans la direction du vent.

Une créature qui se trouve dans la zone doit dépenser 60 centimètres de mouvement pour se rapprocher de vous de 30 centimètres.

La bourrasque disperse les gaz et les vapeurs et éteint les bougies, les torches et autres flammes nues similaires dans la zone. Les flammes protégées, par une lanterne par exemple, s'agitent follement et ont 50 % de chance de s'éteindre.

Vous pouvez changer la direction dans laquelle souffle la bourrasque au moyen d'une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort.

Évocation de niveau 2





CATALEPSIE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un petit morceau de linceul)

DURÉE : 1 heure

Vous placez une créature vivante consentante en état cataleptique qu'il est impossible de distinguer d'un véritable état de mort par des moyens normaux.

Le sujet est *aveuglé* et *inconscient*, incapable de bouger. Il ne ressent aucune blessure ou autre mauvais traitement et aucune réaction corporelle ne se produit, comme si le sujet était réellement mort. Toutefois, les dégâts sont encaissés normalement. Si la cible était malade ou *empoisonnée* au moment de l'incantation, ou si un poison est introduit dans son corps durant l'action du sort, le poison est retardé pour la durée du sort. Le poison ou la maladie fera à nouveau pleinement effet à la fin du sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau supérieur, sa durée augmente et le sort s'apparente alors à une longue hibernation (la cible ne vieillit plus pendant cette période) : un jour au niveau 4, une semaine au niveau 5, un mois au niveau 6, un an au niveau 7, dix ans au niveau 8 et enfin jusqu'à un siècle au niveau 9. Lorsqu'elle sort de catalepsie, la cible subit un niveau d'épuisement par niveau du sort au-delà du niveau 3 (jusqu'à un maximum de 5). Au niveau 9, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de constitution difficulté 8 + 1 tous les dix ans écoulés lorsqu'elle sort du sommeil, ou mourir immédiatement.

Nécromancie de niveau 3



CHANGEMENT DE FORME (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (un diadème de jade d'une valeur minimale de 1500 po, que vous devez coiffer avant de lancer le sort)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prenez la forme d'une créature différente pendant toute la durée du sort. Vous pouvez revêtir l'apparence de n'importe quelle créature dotée d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à votre niveau. En revanche, vous ne pouvez pas vous changer en une créature artificielle ni en mort-vivant, et vous devez avoir vu au moins une fois la créature que vous imitez. Vous vous changez en un spécimen ordinaire de cette créature, sans niveau de classe et sans l'aptitude incantations.

Votre profil technique est remplacé par celui de la créature choisie, mais vous conservez votre alignement et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous conservez également vos compétences et vos maîtrises de jet de sauvegarde, en plus de gagner celles de la créature. Si elle possède les mêmes maîtrises que vous, mais que son bonus est plus élevé, utilisez-le à la place du vôtre. Vous ne pouvez pas utiliser les actions d'autre ni les actions légendaires de la créature.

Vous adoptez les dés de vie et les points de vie de votre nouvelle forme. Quand vous reprenez votre forme initiale, vous revenez au nombre de points de vie qui était le vôtre avant de vous transformer. Si vous reprenez votre forme initiale parce que vous êtes tombé à 0 point de vie, les dégâts en surplus sont déduits de vos points de vie normaux.

Transmutation de niveau 9

CHANGEMENT DE FORME (2/2)

WotC

Tant que ces dégâts ne font pas tomber les points de vie de votre forme initiale à 0, vous n'êtes pas inconscient.

Vous conservez vos aptitudes de race, de classe et autre, et vous êtes toujours en mesure de les utiliser, à condition que votre nouvelle forme soit physiquement capable de le faire. Vous ne pouvez pas utiliser vos sens spéciaux (comme la vision dans le noir), à moins que votre nouvelle forme n'en soit aussi dotée. Vous pouvez parler uniquement si votre nouvelle forme en est normalement capable.

Quand vous vous transformez, vous choisissez si votre équipement tombe au sol, s'il fusionne avec votre nouvelle forme ou si cette nouvelle forme le porte sur elle, auquel cas il fonctionne normalement. C'est au MJ de déterminer si la nouvelle forme peut porter une pièce d'équipement, en fonction de sa taille et de sa morphologie. Votre équipement ne change pas de forme ni de taille pour s'accorder à votre nouvelle forme ; si cette dernière ne peut s'en accommoder, l'équipement ou certaines pièces d'équipement tombent au sol ou fusionnent avec votre nouvelle silhouette. L'équipement fusionné ne génère aucun effet.

Pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour prendre une nouvelle forme répondant aux mêmes critères et aux mêmes règles que précédemment, à une exception : si votre nouvelle forme possède plus de points de vie que la précédente, votre nombre de points de vie reste tel qu'il était.

Transmutation de niveau 9

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 apparaîtrez 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 inoccupés 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





CHAUFFER LE MÉTAL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un bout de fer et une flamme)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un objet manufacturé en métal, comme une arme métallique ou une armure métallique lourde ou intermédiaire. Il doit être situé à portée et dans votre champ de vision et se met alors à luire d'un rouge incandescent. Une créature en contact physique avec l'objet reçoit 2d8 dégâts de feu lorsque vous lancez le sort. Vous pouvez utiliser une action bonus à chacun de vos tours suivants jusqu'à la fin du sort pour infliger de nouveau ces dégâts.

Si une créature tient l'objet qui lui inflige des dégâts ou le porte sur elle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle le lâche, si elle le peut. Si elle le conserve, elle est affectée par un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique jusqu'au début de votre prochain tour.

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.

Transmutation de niveau 2





COERCITION MYSTIQUE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V

DURÉE : 30 jours

Vous imposez une coercition magique à une créature située à portée et dans votre champ de vision, l'obligeant à vous accorder un service ou l'empêchant de commettre une action ou une suite d'actions, comme bon vous semble. Si la créature comprend votre langue, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle est *charmée* par vous pendant toute la durée du sort. Pendant toute cette période, elle subit 5d10 dégâts psychiques chaque fois qu'elle agit de manière directement opposée à vos instructions, mais jamais plus d'une fois par jour. Si la créature ne vous comprend pas, ce sort n'a aucun effet sur elle.

Vous pouvez lui donner n'importe quel ordre de votre choix, en dehors de ceux qui la mènent directement à la mort. Le sort se termine immédiatement si jamais vous donnez un ordre suicidaire.

Vous pouvez mettre prématurément fin au sort en dépensant une action pour le dissiper. Les sorts *lever une malédiction*, *restauration supérieure* et *souhait* mettent aussi fin à ce sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou 8, il dure 1 an. Avec un emplacement de sort de niveau 9, il persiste jusqu'à ce que quelqu'un le dissipe avec l'un des sorts mentionnés précédemment.

Enchantement de niveau 5





COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTEE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S**DUREE :** 10 minutes

Vous devenez capable de comprendre les bêtes et de communiquer verbalement avec elles pendant toute la durée du sort. Les connaissances et le degré de conscience de nombreuses bêtes sont limités par leur intelligence réduite, mais elles peuvent au moins vous renseigner sur les environs et les monstres aux alentours, ainsi que sur ce qu'elles perçoivent aujourd'hui ou ont perçu la veille. Si le MJ accepte, vous pouvez convaincre une bête de vous accorder une petite faveur.

Divination de niveau 1 

COMMUNICATION AVEC LES PLANTES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : personnelle (9 mètres de rayon)

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 10 minutes

Vous imprégnez la végétation située dans un rayon de 9 mètres autour de vous d'une conscience et d'une mobilité limitées, ce qui permet aux plantes de communiquer avec vous et de suivre des ordres simples. Vous pouvez interroger les végétaux sur les événements qui se sont déroulés la veille dans la zone du sort et ainsi obtenir des informations sur les créatures qui sont passées, sur les conditions météorologiques et autres.

Vous pouvez également transformer un terrain rendu difficile à cause de la végétation (comme des buissons ou d'épais taillis) en terrain ordinaire pendant toute la durée du sort. Vous pouvez également transformer un terrain ordinaire où poussent des plantes en terrain difficile pendant toute la durée du sort, par exemple de manière à ce que des plantes grimpantes et des branches gênent vos poursuivants.

Les plantes peuvent exécuter d'autres tâches pour vous, si le MJ donne son accord. Le sort ne leur permet pas de se déraciner ni de se déplacer, mais elles peuvent agiter leurs branches, leurs vrilles et leurs tiges.

Si une créature végétale se trouve dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle comme si vous partagiez un même langage, mais vous ne gagnez pas de capacité magique permettant de l'influencer.

Ce sort permet de libérer une créature entravée par les plantes nées d'un sort d'enchevêtrement.

Transmutation de niveau 3

COMMUNION AVEC LA NATURE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

Pendant un court instant, vous ne faites plus qu'un avec la nature et obtenez des informations sur le territoire environnant. En extérieur, ce sort vous transmet des informations sur le terrain qui vous entoure dans un rayon de 4,5 kilomètres. Dans une grotte ou un autre environnement naturel souterrain, le rayon d'action est de 90 mètres. Ce sort ne fonctionne pas là où les constructions ont remplacé la nature, comme en ville ou dans un donjon.

Vous obtenez instantanément des informations sur un maximum de trois éléments de votre choix portant sur l'un des sujets suivants dans votre zone.

- Le terrain et les étendues d'eau.
- Les plantes, les minéraux, les animaux et les peuples majoritaires.
- Les célestes, les fées, les fiélons, les élémentaires ou les morts-vivants dotés d'une certaine puissance.
- L'influence émanant des autres plans d'existence.
- Les constructions.

Par exemple, vous pouvez apprendre où se trouve un puissant mort-vivant résidant dans la zone, savoir où se trouvent les points d'eau potable majeurs et où se trouvent les villages les plus proches.

Divination de niveau 5 **RITUEL**

COMPAGNON ANIMAL (1/2)

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTÉE :** 12 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un peu de nourriture adaptée à l'animal)**DURÉE :** 24 heures

Vous tentez de convaincre une bête à portée et dans votre champ de vision de devenir votre compagnon de route et d'aventure. L'animal ne doit pas être hostile au moment où vous lancez le sort et vous l'amadouez avec un peu de nourriture pendant l'incantation. Le succès du sort est automatique si l'indice de dangerosité de la bête ne dépasse pas 1/2 et que sa valeur d'intelligence est inférieure ou égal à 4. Dans le cas contraire, la bête n'est pas affectée par le sort.

Si le sort est un succès, vous pouvez communiquer de façon rudimentaire avec votre compagnon et lui donner des ordres simples comme attaquer une cible ou la suivre, rapporter un objet en vue, garder un lieu ou une créature, etc. Cela ne vous demande pas de dépenser une action. De plus, vous pouvez entendre et voir par l'intermédiaire des oreilles et des yeux de votre compagnon, comme si vous occupiez son emplacement. À votre tour, vous pouvez dépenser une action bonus pour passer de l'utilisation de ses sens à celle des vôtres et inversement. Tant que vous utilisez ses sens, vous êtes aveugle et sourd à votre propre environnement.

Lorsque les points de vie d'un compagnon animal sont égaux à 0, il suit les mêmes règles qu'un personnage et il peut bénéficier de soins. Après chaque repos court, les points de vie du compagnon animal remontent à la moitié de son maximum s'ils sont inférieurs à cette valeur. Après chaque repos long, le compagnon récupère l'intégralité des points de vie perdus.

Enchantement de niveau 2

COMPAGNON ANIMAL (2/2)

BBE

Chaque jour, vous pouvez conserver le même compagnon animal sans devoir à nouveau lancer le sort, simplement en sacrifiant l'emplacement de sort correspondant et en utilisant une action bonus.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez choisir dans la liste ci-dessous un effet supplémentaire par niveau au-delà du niveau 2. Vous ne pouvez pas choisir le même effet plus d'une fois.

- Lancer le sort sur une bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1.

- Accorder à votre compagnon dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1/2 une résistance à tous les types de dégâts et un *avantage* en attaque et aux jets de sauvegarde.

- Communiquer par télépathie sans limite de distance avec votre compagnon et obtenir la capacité de le guérir d'un nombre de points de vie de votre choix en dépensant une action bonus et autant de vos propres points de vie, sans limite de distance.

- Affecter une bête identique supplémentaire. Lorsque vous choisissez d'autres effets, ce second compagnon en bénéficie aussi.

Enchantement de niveau 2



CONFUSION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 27 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (trois coquilles de noix)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort assaille et pervertit l'esprit des créatures, génère des hallucinations et provoque des réactions incontrôlées. Toutes les créatures situées dans une sphère de 3 mètres de rayon autour d'un point de votre choix situé à portée doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être affectées par ce sort.

Une cible affectée ne peut pas utiliser de réaction et doit lancer 1d10 au début de chacun de ses tours pour déterminer comment elle se comporte pendant le tour.

1 : La créature utilise la totalité de son mouvement pour se déplacer dans une direction aléatoire. Pour déterminer cette dernière, lancez un d8 en assignant une direction à chaque face. La créature n'effectue aucune action pour ce tour.]

2-6 : La créature ne bouge pas et n'entreprend pas la moindre action pour ce tour.]

7-8 : La créature utilise son action pour porter une attaque au corps-à-corps contre une créature aléatoire à portée d'allonge. S'il n'y a pas de créature à portée, elle ne fait rien durant le tour.]

9-10 : La créature peut agir et se déplacer normalement.]

Une créature affectée peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. En cas de succès, l'effet se termine pour elle.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, le rayon de la sphère augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du niveau 4.

Enchantement de niveau 4





CONTAGION (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 7 jours

Votre simple contact transmet des maladies. Faites une attaque de sort au corps-à-corps contre une créature à portée. Si vous touchez, vous lui inoculez une maladie de votre choix, à sélectionner parmi celles décrites ci-dessous.

La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Une fois qu'elle en a raté trois, la maladie fait effet pendant toute la durée du sort et la créature n'a plus à faire de jet de sauvegarde. Si elle réussit trois jets de sauvegarde, elle guérit de sa maladie et le sort se termine.

Comme le sort déclenche une maladie naturelle chez la cible, tout effet qui guérit une maladie ou améliore ses symptômes s'applique.

Bouille-crâne. La créature a soudain l'esprit enfiévré. Elle souffre d'un désavantage lors des tests d'Intelligence et des jets de sauvegarde d'Intelligence. De plus, au combat, elle se comporte comme si elle était sous l'effet d'un sort de *confusion*.

Convulsions. La créature est agitée de tremblements. Elle subit un désavantage lors des tests de Dextérité, des jets de sauvegarde de Dextérité et des jets d'attaque basés sur la Dextérité.

Nécromancie de niveau 5



CONTAGION (2/2)

WotC

Fièvre répugnante. Une forte fièvre s'empare de la créature, qui est affectée par un *désavantage* lors des tests de Force, des jets de sauvegarde de Force et des jets d'attaque basés sur la Force.

Mal aveuglant. La créature est en proie à de violentes douleurs cérébrales et ses yeux deviennent d'un blanc laiteux. Elle subit un *désavantage* lors des tests de Sagesse et des jets de sauvegarde de Sagesse et elle est *aveuglée*.

Mort poisseuse. La créature est affligée de saignements incontrôlables. Elle souffre d'un *désavantage* lors des tests de Constitution et des jets de sauvegarde de Constitution. De plus, elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour à chaque fois qu'elle subit des dégâts.

Pourriture. La chair de la créature se met à pourrir. Elle subit un *désavantage* lors des tests de Charisme et devient vulnérable à tous les dégâts.

Nécromancie de niveau 5

CONTRÔLE DE L'EAU (1/3)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 90 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une goutte d'eau et une pincée de poussière)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez toute étendue d'eau indépendante située dans la zone de votre choix, cette dernière devant tenir dans un cube d'eau maximum 30 mètres d'arête. Quand vous lancez ce sort, vous pouvez choisir l'un des effets suivants. À votre tour, vous pouvez utiliser une action pour répéter l'effet ou en appliquer un nouveau.

Écarter les eaux. Vous écartez les eaux de la zone pour y créer un passage. Il traverse toute la zone, les eaux formant une muraille de chaque côté. Le passage demeure jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un effet différent. Dans ces deux cas, l'eau remplit alors progressivement le passage, au fil du round suivant, jusqu'à ce que le niveau de l'eau revienne à la normale.

Inondation. Vous faites monter le niveau d'une étendue d'eau isolée d'un maximum de 6 mètres. Si la zone comprend une rive, l'eau déborde et se répand sur la terre ferme.

Si vous avez lancé le sort sur une grande étendue d'eau, vous créez une vague de 6 mètres de haut qui traverse la zone affectée d'un bout à l'autre pour se briser une fois arrivée à la fin de la zone. Tous les véhicules de taille TG ou inférieure qui se trouvent sur le chemin de la vague sont emportés jusqu'au bout de la zone. Tous les véhicules ont 25 % de chances de chavirer.

Transmutation de niveau 4

CONTRÔLE DE L'EAU (2/3)

WotC

Le niveau de l'eau reste plus élevé jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissez un autre effet. Si l'effet d'inondation produit une vague, elle se reforme au début de votre prochain tour tant que vous gardez cet effet actif.

Modifier le cours de l'eau. Vous changez l'itinéraire de l'eau courante qui traverse la zone et l'envoyez dans la direction de votre choix, même si elle doit pour cela franchir des obstacles comme passer par-dessus un mur ou couler dans une direction improbable. L'eau suit vos instructions dans la zone affectée mais, dès qu'elle en sort, elle reprend un cours normal défini par le terrain qu'elle parcourt. L'eau continue de couler là où vous l'avez choisi jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous décidiez d'un autre effet.

Tourbillon. Cet effet nécessite une étendue d'eau d'au moins 15 mètres carrés pour 7,50 mètres de fond et se traduit par la formation d'un tourbillon au centre de la zone. Il se présente sous forme d'un vortex de 1,50 mètre de large à sa base pour un maximum de 15 mètres de large au sommet et une hauteur de 7,50 mètres. Toutes les créatures et tous les objets qui se trouvent dans l'eau et dans un rayon de 7,50 mètres autour du tourbillon sont entraînés vers lui sur 3 mètres. Une créature peut s'éloigner à la nage si elle réussit un test de Force (Athlétisme) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort.

Transmutation de niveau 4

CONTRÔLE DE L'EAU (3/3)

WotC

Quand une créature entre dans le vortex pour la première fois de son tour ou qu'elle y commence son tour, elle doit faire un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue, elle reçoit 2d8 dégâts contondants et se fait emporter par le vortex jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit son jet, elle subit seulement la moitié des dégâts et n'est pas prise dans le vortex. Une créature emportée par le vortex peut utiliser une action pour tenter de s'en éloigner comme décrit plus haut, mais elle est affectée par un désavantage lors de son test de Force (Athlétisme). À chaque tour, la première fois qu'un objet entre dans le vortex, il subit 2d8 dégâts contondants. Ces dégâts se répètent à chaque round passé dans le vortex.

Transmutation de niveau 4

CONTRÔLE DU CLIMAT (1/2) WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes

PORTÉE : personnelle (rayon de 7,5 kilomètres)

COMPOSANTES : V, S, M (encens incandescent et un peu de bois et de terre mélangés dans de l'eau)

DURÉE : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle de la météo dans un rayon de 7,5 kilomètres autour de vous pendant toute la durée du sort. Vous devez être en extérieur au moment de l'incantation. Si vous vous rendez dans un endroit d'où vous ne voyez pas directement le ciel, le sort se termine prématurément.

Au moment de l'incantation, vous changez les conditions météorologiques actuelles déterminées par le MJ en fonction du climat et de la saison. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Il faut $1d4 \times 10$ minutes pour que les nouvelles conditions s'installent. Vous pouvez ensuite les modifier à nouveau. Le temps retourne progressivement à la normale une fois le sort terminé.

Quand vous modifiez les conditions météorologiques, cherchez les conditions actuelles dans les tables suivantes : vous pouvez les décaler d'un cran vers le haut ou le bas. Quand vous modifiez le vent, vous pouvez changer sa direction.

Précipitations

1 : Ciel dégagé

2 : Quelques nuages

3 : Ciel couvert ou brume au sol

4 : Pluie, grêle ou neige

5 : Pluies torrentielles, forte grêle ou blizzard

Transmutation de niveau 8



CONTRÔLE DU CLIMAT (2/2) WotC**Température**

- 1 : Chaleur insoutenable
- 2 : Forte chaleur
- 3 : Tiède
- 4 : Frais
- 5 : Grand froid
- 6 : Froid polaire

Vent

- 1 : Temps calme
- 2 : Vent modéré
- 3 : Vent fort
- 4 : Grand vent
- 5 : Tempête

Transmutation de niveau 8



COQUILLE ANTIVIE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle (3 mètres de rayon)**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Une barrière scintillante se déploie depuis votre personne, jusqu'à englober une zone d'un rayon de 3 mètres. Elle se déplace avec vous, reste centrée sur vous et repousse les créatures autres que les morts-vivants et les créatures artificielles. Cette barrière persiste pendant toute la durée du sort.

La barrière empêche les créatures affectées de la franchir ou de passer un membre au travers. Une créature affectée peut lancer des sorts ou porter des attaques à distance ou via une arme à allonge, tout cela franchissant la barrière.

Si vous vous déplacez de telle manière qu'une créature affectée est contrainte de traverser la barrière, le sort se termine.

Abjuration de niveau 5





CRÉATION OU DESTRUCTION D'EAU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une goutte d'eau pour créer de l'eau ou quelques grains de sable pour en détruire)

DURÉE : instantanée

Vous créez ou détruisez de l'eau.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau potable qui apparaissent à portée, dans un récipient ouvert. Sinon, l'eau peut tomber en pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant toutes les flammes à nu dans la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau situés à portée dans un récipient ouvert. Sinon, vous pouvez dissiper le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête situé à portée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau de plus, ou bien l'arête du cube affecté augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du niveau 1.

Transmutation de niveau 1





CROISSANCE D'ÉPINES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 45 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (sept épines acérées ou sept brindilles taillées en pointe)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Dans une zone de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée, le sol se met à se déformer et donne naissance à un tapis de pointes et d'épines. La zone se mue en terrain difficile pendant toute la durée du sort. Quand une créature entre dans la zone ou s'y déplace, elle reçoit 2d4 dégâts perforants par tranche de 1,50 mètre parcouru.

La transformation du sol est camouflée, de manière à ce que le terrain ait l'air naturel. Une créature dans l'incapacité de voir la zone au moment de l'incantation doit réussir un test de Sagesse (Perception) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort pour remarquer que le terrain est dangereux avant d'y entrer.

Transmutation de niveau 2



CROISSANCE VÉGÉTALE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action ou 8 heures**PORTÉE :** 45 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

Ce sort décuple la vitalité des plantes d'une zone donnée. Le sort a deux modes d'utilisation, l'un apportant des bénéfices immédiats, l'autre sur le long terme.

Si vous lancez ce sort en une action, choisissez un point à portée. Toutes les plantes ordinaires situées dans un rayon de 30 mètres autour de ce point deviennent particulièrement touffues et la végétation s'épaissit. Une créature qui se déplace dans cette zone doit dépenser 1,20 mètre de déplacement pour parcourir 30 centimètres.

Vous pouvez exclure une ou plusieurs portions, de n'importe quelle taille, de la zone affectée par le sort.

Si vous lancez le sort sur une période de huit heures, vous enrichissez la terre. Toute la végétation dans un rayon de 800 mètres autour d'un point de votre choix situé à portée devient luxuriante pendant un an. Elle donne deux fois plus de nourriture que la normale lors de la récolte.

Transmutation de niveau 3



DÉPLACER LA TERRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 36 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une lame de fer et un petit sac contenant un mélange de terres : de l'argile, du terreau et du sable)

DURÉE : concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez une zone de terrain à portée d'eau maximum 12 mètres de côté. Vous pouvez remodeler la terre, le sable ou l'argile qu'elle comporte comme bon vous semble pendant toute la durée du sort. Vous pouvez augmenter ou diminuer l'altitude de la zone, creuser ou combler une tranchée, ériger ou abattre un mur, ou former un pilier. L'amplitude de ces modifications ne peut pas excéder la moitié de la dimension la plus importante de la zone affectée. Donc, si vous modifiez une zone de 12 mètres de côté, vous pouvez créer un pilier de 6 mètres de haut au maximum, modifier l'altitude de la zone de 6 mètres au plus, creuser une tranchée d'un maximum de 6 mètres de profondeur, etc. Il faut 10 minutes pour finaliser ces modifications.

Au bout de chaque période de 10 minutes passées à vous concentrer sur le sort, vous pouvez choisir une nouvelle zone de terrain à modifier. Comme les transformations se produisent lentement, il est bien rare qu'une créature se retrouve piégée ou blessée à cause des mouvements du terrain.

Ce sort est incapable de manipuler la pierre naturelle et les constructions de pierre. La roche et les structures s'adaptent au nouvel agencement du terrain. Si vos modifications déstabilisent une structure, elle peut très bien s'effondrer.

De même, le sort n'affecte pas directement la croissance des plantes. La terre déplacée emporte les végétaux avec elle.

Transmutation de niveau 6



DÉTECTION DE LA MAGIE

WotC

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

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de magie dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Si vous percevez ainsi la magie, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura autour d'une créature ou d'un objet visible dans la zone et imprégné de magie. Vous découvrez aussi à quelle école appartient cette magie, le cas échéant.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

Divination de niveau 1 **RITUEL**

DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V, S, M (un brin d'if)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de poisons, de créatures venimeuses et de maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous déterminez également leur emplacement et identifiez à chaque fois le type de poison, de créature ou de maladie concerné.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

Divination de niveau 1 **RITUEL**



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





DOMINER UNE BÊTE

WotC

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

Vous tentez d'envoûter une bête 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 bête 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 jusqu'à 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 choisissez 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 5, la durée devient « *concentration, jusqu'à 10 minutes* ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6, la durée devient « *concentration, jusqu'à 1 heure* ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7, la durée devient « *concentration, jusqu'à 8 heures* ».

Enchantement de niveau 4





DRUIDISME

WotC

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

Vous créez l'un des effets suivants à portée après quelques murmures adressés aux esprits de la nature.

- Vous créez un effet sensoriel réduit et inoffensif qui annonce le temps qu'il fera là où vous vous trouvez pendant les 24 heures à venir. Cet effet peut prendre la forme d'un orbe doré si le temps va rester dégagé, d'un nuage s'il va pleuvoir, de flocons pour une averse de neige etc. L'effet persiste pendant 1 round.
- Vous faites éclore une fleur ou un bourgeon ou germer une graine.
- Vous créez un effet sensoriel instantané, réduit et inoffensif, comme des feuilles qui tombent, une bourrasque, le bruit que ferait un petit animal ou une légère odeur de moufette. L'effet doit être contenu dans un cube d'au maximum 1,50 mètre d'arête.
- Vous allumez ou éteignez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.

Transmutation de niveau 0





ÉCLAT DE BOIS

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une écharde de bois)

DURÉE : instantanée

Vous jetez un éclat de bois qui prend la forme d'une véritable javeline et part en direction de votre cible. Vous devez réussir une attaque de sort à distance pour toucher votre cible. En cas de réussite, l'éclat de bois inflige 1d6 dégâts perforants. La zone de critique de l'attaque est de 18-20. L'éclat de bois est considéré comme une arme magique.

Vous pouvez lancer un éclat de bois supplémentaire lorsque vous atteignez les niveaux 5, 11 et 17. Ces éclats peuvent viser différentes cibles à portée du sort.

Invocation de niveau 0





ÉCLAT DU SOLEIL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 45 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (du feu et un éclat d'héliotrope)

DURÉE : instantanée

La chaude lumière du soleil illumine une zone de 18 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée. Chaque créature présente dans cette lumière doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 12d6 dégâts radiants et sont aveuglées pendant 1 minute. Les autres subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas aveuglées par le sort. Les vases et les morts-vivants sont affectés par un désavantage lors de ce jet de sauvegarde.

Une créature aveuglée par le sort fait un autre jet de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Dès qu'elle réussit, sa cécité disparaît.

Ce sort dissipe toutes les ténèbres issues d'un sort présentes dans la zone.

Évocation de niveau 8





ENCHEVÊTREMENT

WotC

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

Des herbes et des lianes entremêlées jaillissent du sol dans un carré de 6 mètres de côté centré sur un point de votre choix à portée. Pendant toute la durée du sort, les végétaux transforment la zone en terrain difficile.

Une créature qui se trouve dans la zone affectée lorsque vous lancez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi elle reste entravée dans les plantes jusqu'à ce que le sort se termine. Une créature entravée peut utiliser une action pour faire un test de Force contre le DD du sort. Si elle réussit, elle se libère.

Quand le sort se termine, les plantes invoquées flétrissent.

Invocation de niveau 1





ENTRAVE PLANAIRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 heure**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un bijou d'une valeur minimale de 1000 po, que le sort consume)**DURÉE :** 24 heures

Grâce à ce sort, vous vous attachez de force les services d'un céleste, d'un élémentaire, d'une fée ou d'un fiélon. La créature doit se trouver à portée pendant toute la durée du sort. (En général, elle est d'abord invoquée au centre d'un cercle magique inversé où elle reste piégée le temps de l'incantation.) La cible doit faire un jet de sauvegarde de Charisme à la fin de l'incantation. Si elle échoue, elle est contrainte de vous servir pendant toute la durée du sort. Si elle a été invoquée ou créée via un autre sort, la durée de ce dernier se prolonge jusqu'à égaler celle de l'entraîne planaire.

La créature liée doit suivre vos instructions au mieux de ses capacités. Vous pouvez lui demander de vous accompagner lors d'une aventure, de protéger un lieu ou de transmettre un message. La créature suit vos instructions à la lettre mais, si elle est hostile envers vous, elle peut tout à fait interpréter vos paroles de manière à satisfaire ses propres objectifs. Si la créature a exécuté vos instructions avant la fin du sort, elle revient vers vous pour vous en informer si elle se trouve sur le même plan d'existence que vous. Si vous êtes sur un autre plan, elle se rend là où vous l'avez liée et y reste jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau supérieur, la durée augmente : 10 jours au niveau 6, 30 au niveau 7, 180 au niveau 8 et 1 an et 1 jour au niveau 9.

Abjuration de niveau 5





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





ÉVEIL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 8 heures

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (une agate d'une valeur minimale de 1000 po, que le sort consomme)

DURÉE : instantanée

Une fois que vous avez passé la durée de l'incantation à tracer des sentiers magiques dans une pierre précieuse, vous touchez un animal ou une plante de taille TG ou inférieure qui doivent être dépourvus de toute valeur d'Intelligence ou posséder une Intelligence de 3 ou moins. La cible reçoit alors une Intelligence de 10 et la possibilité de parler un langage que vous connaissez. Si la cible est une plante, elle peut se déplacer à l'aide de ses branches, de ses racines, de ses lianes, de ses vrilles ou autre et gagne des sens similaires à ceux d'un humain. C'est au MJ de choisir les caractéristiques appropriées à la plante éveillée, en lui appliquant par exemple le profil d'un buisson ou d'un arbre éveillé.

La bête ou la plante éveillée est considérée *charmée* par vous pendant 30 jours ou jusqu'à ce que vous ou l'un de vos compagnons la blessiez. Une fois que cet effet se termine, la créature éveillée décide seule si elle reste amicale envers vous, selon la façon dont vous l'avez traitée lorsqu'elle était *charmée*.

Transmutation de niveau 5



FAÇONNAGE DE LA PIERRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (argile molle, à façonner pour lui donner approximativement la forme de l'objet de pierre désiré)**DURÉE :** instantanée

Vous touchez un objet de pierre de taille M ou inférieure ou une section de pierre d'un maximum de 1,50 mètre dans toutes les dimensions et lui donnez la forme que vous désirez. Vous pouvez, par exemple, façonner un gros caillou de manière à en faire une arme, une idole ou un coffre, ou bien creuser un étroit passage dans un mur, à condition que ce dernier ne fasse pas plus de 1,50 mètre d'épaisseur. Vous pouvez façonner une porte de pierre ou son chambranle pour la sceller. L'objet créé peut avoir au maximum deux charnières et un loquet, mais il est impossible de créer des mécanismes plus complexes.

Transmutation de niveau 4



FESTIN DES HÉROS

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un bol incrusté de gemmes d'une valeur minimale de 1000 po, que le sort consume)

DURÉE : instantanée

Vous matérialisez un grand festin, comprenant des boissons et des mets de grande qualité. Il faut 1 heure pour terminer le festin, qui disparaît au bout de cette durée. Ses effets bénéfiques se manifestent uniquement une fois cette heure écoulée. Douze créatures au maximum peuvent se joindre à vous lors de ce repas.

Une créature qui participe au festin en retire plusieurs bénéfices. Elle est guérie de toutes les maladies et de tous les poisons qui l'affectaient, elle est immunisée contre le poison et l'état terrorisé, et elle obtient un avantage lors de tous ses jets de sauvegarde de Sagesse. Son maximum de points de vie augmente de 2d10 et elle gagne le même nombre de points de vie. Ces bénéfices persistent pendant 24 heures.

Invocation de niveau 6





FLÉAU D'INSECTES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 90 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un peu de sucre en poudre, quelques graines de céréales et une tache de graisse)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un essaim de sauterelles carnivores forme une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée. La sphère s'étend en contournant les angles et persiste pendant toute la durée du sort. La visibilité est réduite dans la zone affectée. L'intérieur de la sphère devient un terrain difficile.

Quand la sphère d'insectes apparaît, chaque créature prise à l'intérieur doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature subit 4d10 dégâts perforants si elle rate son jet, la moitié seulement si elle le réussit. Une créature doit effectuer le même jet quand elle entre dans la sphère pour la première fois de son tour ou quand elle y termine son tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du niveau 5.

Invocation de niveau 5





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





FORMES ANIMALES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : concentration, jusqu'à 24 heure

Votre magie transforme vos alliés en animaux. Choisissez autant de créatures consentantes à portée et dans votre champ de vision que vous désirez. Vous transformez chacune d'entre elles en bête de taille G ou inférieure dotée d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à 4. Lors de vos tours suivants, vous pouvez dépenser votre action pour transformer les créatures affectées en d'autres bêtes.

La transformation persiste pour chaque cible pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meure. Vous pouvez attribuer une forme différente à chaque cible. La cible remplace son profil technique par celui de l'animal choisi, bien qu'elle conserve son alignement, son Intelligence, sa Sagesse et son Charisme. La cible adopte les points de vie de sa nouvelle forme et, quand elle reprend son apparence normale, elle se retrouve avec le même nombre de points de vie que celui qu'elle avait avant sa transformation. Si elle recouvre sa forme initiale suite à un passage à 0 point de vie, les dégâts en excès sont reportés sur les points de vie de sa forme initiale. Tant que ces dégâts en excès ne réduisent pas les points de vie de la forme normale de la cible à 0, elle ne tombe pas inconsciente. Les actions de la créature transformée sont limitées par la nature de sa nouvelle apparence, et elle ne peut ni parler ni lancer de sort.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme, mais elle ne peut pas activer ni manier la moindre pièce d'équipement et n'obtient pas les bénéfices qui en découlent habituellement.

Transmutation de niveau 8



FUSION DANS LA PIERRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 8 heures

Vous entrez dans un objet ou une surface de pierre assez grande pour contenir entièrement votre corps, votre personne et votre équipement fusionnant avec la pierre pendant toute la durée du sort. Vous utilisez votre déplacement pour entrer dans la pierre en un point que vous êtes en mesure de toucher. Il ne reste alors rien de visible ni de détectable indiquant votre présence pour des sens non-magiques.

Tant que vous êtes fusionné avec la pierre, vous ne voyez pas ce qui se passe à l'extérieur et vous êtes affecté par un désavantage lors des tests de Sagesse (Perception) destinés à entendre les sons qui retentissent à l'extérieur de la pierre. Vous restez conscient du temps qui passe et vous pouvez lancer des sorts à portée personnelle. Vous pouvez utiliser votre déplacement pour quitter la pierre par l'endroit par où vous y êtes entré, ce qui met fin au sort. En dehors de cela, vous êtes dans l'incapacité de vous déplacer.

Vous n'êtes pas blessé si la pierre subit des dégâts mineurs mais, si elle est partiellement détruite ou change de forme (au point que vous ne tenez plus entièrement à l'intérieur), elle vous expulse et vous subissez 6d6 dégâts contondants. Si la pierre est complètement détruite (ou transmutée en une substance différente), elle vous expulse et vous subissez 50 dégâts contondants. Si vous vous faites expulser de la pierre, vous vous retrouvez à terre dans l'emplacement inoccupé le plus proche de celui par lequel vous êtes entré dans la roche.

Transmutation de niveau 3

RITUEL



GOURDIN MAGIQUE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus**PORTEE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (du gui, une feuille de trèfle et un bâton ou un gourdin)**DUREE :** 1 minute

La puissance du monde naturel imprègne le bois du bâton ou du gourdin que vous tenez. Pendant toute la durée du sort, vous pouvez utiliser votre caractéristique d'incantation au lieu de votre Force pour effectuer les jets d'attaque et de dégâts au corps-à-corps avec cette arme. Le dé de dégâts de l'arme devient un d8. L'arme devient magique si elle ne l'était pas déjà. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous lâchez votre arme.

Transmutation de niveau 0





GRANDE FOULÉE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (une pincée de poussière)

DURÉE : 1 heure

Vous touchez une créature dont la vitesse augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez affecter une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1.

Transmutation de niveau 1





GUÉRISON

WotC

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

Choisissez une créature située à portée et dans votre champ de vision. Une bouffée d'énergie positive la traverse et lui rend 70 points de vie. Ce sort annule aussi les états aveuglé et assourdi, ainsi que toutes les maladies qui l'affectent. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, la quantité de soins prodigués augmente de 10 points par niveau au-delà du niveau 6.

Évocation de niveau 6





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





INSECTE GÉANT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous transformez un maximum de dix mille-pattes, trois araignées, cinq guêpes ou un scorpion situés à portée en version géante de leur forme naturelle pendant toute la durée du sort. Un mille-pattes devient donc un mille-pattes géant, une araignée une araignée géante, une guêpe une guêpe géante et un scorpion un scorpion géant.

Chaque créature obéit à vos ordres verbaux et, lors d'un combat, agit à chaque round à votre tour. C'est le MJ qui dispose du profil technique de ces créatures et gère leurs actions et leurs déplacements.

Une créature reste sous sa forme géante pendant toute la durée du sort, jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie ou jusqu'à ce que vous utilisez une action pour révoquer l'effet du sort sur elle.

Le MJ peut vous autoriser à choisir une cible différente. Par exemple, si vous transformez une abeille, sa version géante peut disposer du même profil technique qu'une guêpe géante.

Transmutation de niveau 4



INVERSION DE LA GRAVITÉ

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTEE :** 30 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (de la magnétite et de la limaille de fer)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort inverse la gravité dans un cylindre de 15 mètres de rayon et de 30 mètres de haut centré sur un point de votre choix à portée. Toutes les créatures et tous les objets qui ne sont pas ancrés au sol, d'une manière ou d'une autre, tombent vers le haut jusqu'à atteindre le sommet de la zone affectée par le sort. Une créature peut faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour s'accrocher à un objet fixe situé à sa portée, afin d'éviter la chute.

Si un objet solide (comme un plafond) se trouve sur la trajectoire de la chute, les créatures et les objets le percutent comme lors d'une chute ordinaire vers le bas. Si un objet ou une créature atteint le sommet de la zone affectée sans heurter quoi que ce soit, il reste là, à osciller légèrement, pendant toute la durée du sort.

Une fois la durée du sort écoulée, les objets et les créatures affectés retombent au sol.

Transmutation de niveau 7

INVOQUER DES ANIMAUX

WotC

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

Vous invoquez des esprits féeriques qui prennent la forme d'animaux et apparaissent dans des espaces inoccupés situés à portée et dans votre champ de vision. Choisissez l'une des options suivantes pour déterminer quelles créatures apparaissent.

- Une bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 2.
- Deux bêtes dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1.
- Quatre bêtes dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1/2.
- Huit bêtes dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1/4.

Chacune de ces bêtes est aussi considérée comme une fée et disparaît dès qu'elle tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Les créatures invoquées se montrent amicales envers vous et vos compagnons. Déterminez une initiative pour les créatures invoquées, elles forment un groupe qui dispose de ses propres tours de jeu. Les animaux obéissent aux ordres verbaux que vous leur donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, ils se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entre-prennent pas d'autre action.

C'est le MJ qui dispose du profil technique des créatures.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant certains emplacements de niveau supérieur, vous choisissez l'une des options d'invocation décrites précédemment et faites apparaître plus de créatures : deux fois plus pour un emplacement de niveau 5, trois fois plus pour un emplacement de niveau 7 et quatre fois plus pour un emplacement de niveau 9.

Invocation de niveau 3

INVOQUER DES ÉLÉMENTAIRES MINEURS

WotC

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

Vous invoquez des élémentaires qui apparaissent dans des espaces inoccupés situés à portée et dans votre champ de vision. Choisissez l'une des options suivantes pour déterminer quelles créatures apparaissent.

- Un élémentaire dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 2.
- Deux élémentaires dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1.
- Quatre élémentaires dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1/2.
- Huit élémentaires dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1/4.

Un élémentaire ainsi invoqué disparaît dès qu'il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Les créatures invoquées se montrent amicales envers vous et vos compagnons. Déterminez une initiative pour les créatures invoquées, elles forment un groupe qui dispose de ses propres tours de jeu. Les élémentaires obéissent aux ordres verbaux que vous leur donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, ils se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entre-prennent pas d'autre action.

C'est le MJ qui dispose du profil technique des créatures.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant certains emplacements de niveau supérieur, vous choisissez l'une des options d'invocation décrites précédemment et faites apparaître plus de créatures : deux fois plus pour un emplacement de niveau 6 et trois fois plus pour un emplacement de niveau 8.

Invocation de niveau 4



INVOQUER DES ÉTRES DES BOIS

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une baie de houx par créature invoquée)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez des créatures féeriques qui apparaissent dans des cases inoccupées situées à portée et dans votre champ de vision. Choisissez l'une des options suivantes pour déterminer quelles créatures apparaissent.

- Une créature féérique dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 2.
- Deux créatures féeriques dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1.
- Quatre créatures féeriques dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1/2.
- Huit créatures féeriques dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1/4.

Une créature invoquée disparaît dès qu'elle tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Les créatures invoquées se montrent amicales envers vous et vos compagnons. Déterminez une initiative pour les créatures invoquées, elles forment un groupe qui dispose de ses propres tours de jeu.. Les créatures féeriques obéissent aux ordres verbaux que vous leur donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, elles se défendent contre les créatures hostiles, mais n'entreprendront pas d'autre action.

C'est le MJ qui dispose du profil technique des créatures.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant certains emplacements de niveau supérieur, vous choisissez l'une des options d'invocation décrites précédemment et faites apparaître plus de créatures : deux fois plus pour un emplacement de niveau 6, et trois fois plus pour un emplacement de niveau 8.

Invocation de niveau 4



INVOQUER UN ÉLÉMENTAIRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTÉE : 27 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (encens à brûler pour l'air, argile molle pour la terre, soufre et phosphore pour le feu, ou sable et eau pour l'eau)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un serviteur élémentaire. Choisissez une zone d'air, de terre, de feu ou d'eau occupant un cube de 3 mètres d'arête situé à portée. Un élémentaire doté d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à 5 et adapté à la zone que vous avez choisie apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Par exemple, un élémentaire du feu jaitlit d'un brasier tandis qu'un élémentaire de la terre sort du sol. L'élémentaire disparaît dès qu'il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

L'élémentaire se montre amical envers vous et vos compagnons. Déterminez son initiative, sachant qu'il dispose de ses propres tours de jeu. Il obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action). En l'absence d'ordre, il se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend pas d'autre action.

Si votre concentration se brise, l'élémentaire ne disparaît pas, mais il échappe à votre contrôle et devient hostile envers vous et vos compagnons. Il peut aller jusqu'à vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer un élémentaire qui est hors de contrôle, il disparaît simplement 1 heure après que vous l'avez invoqué.

C'est le MJ qui dispose du profil technique de l'élémentaire.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, l'indice de dangerosité de l'élémentaire augmente de 1 par niveau au-delà du niveau 5.

Invocation de niveau 5





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





LAME DE FEU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V, S, M (feuille de sumac)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez une lame enflammée dans votre main libre. Au niveau de la taille et de la forme, elle ressemble à un cimeterre et persiste pendant toute la durée du sort. Si vous la lâchez, elle disparaît, mais vous pouvez l'invoquer de nouveau par une action bonus.

Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque de sort au corps-à-corps avec la lame enflammée. Si vous touchez la cible, cette dernière subit $3d6$ dégâts de feu.

La lame enflammée émet une vive lumière dans un rayon de 3 mètres et une faible lumière dans un rayon de 3 mètres de plus.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de $1d6$ tous les deux niveaux au-delà du niveau 2.

Évocation de niveau 2





LIANE CHASSERESSE

BBE

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

Vous invoquez une liane mobile dotée de sarments flexibles et vous la contrôlez pendant toute la durée du sort. Sa vitesse de déplacement est de 1,50 mètre et son allonge est de 3 mètres. La liane se détend subitement lorsque qu'un adversaire passe à sa portée. La victime doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou subir $1d6+7$ dégâts contondants et être entravée. À son tour, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde de Force pour se libérer en utilisant une action bonus. La liane a le profil suivant : CA 15, points de vie 30, Force 20 (+5), résistance au feu et au froid, immunité à la foudre.

Invocation de niveau 4



LIBERTÉ DE MOUVEMENT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (un lien de cuir enroulé autour d'un bras ou d'un appendice similaire)**DURÉE :** 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Pendant toute la durée du sort, ses déplacements ne sont pas affectés par un terrain difficile, tandis que les sorts et autres effets magiques ne peuvent ni réduire sa vitesse, ni provoquer l'état *paralysé* ou *entravé*.

La cible peut également dépenser 1,50 mètre de déplacement pour échapper automatiquement à des liens non magiques, comme des menottes ou la prise d'une créature qui l'empoigne. Enfin, sous l'eau, elle ne subit pas de malus aux déplacements ni aux attaques.

Abjuration de niveau 4



LOCALISER DES ANIMAUX OU DES PLANTES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (des poils de chien de chasse)

DUREE : instantanee

Décrivez ou nommez un type spécifique de bêtes ou de plantes. Vous vous concentrez sur la voix de la nature qui vous entoure et découvrez dans quelle direction et à quelle distance se trouve le spécimen le plus proche, s'il y en a, dans un rayon de 7,5 kilomètres.

Divination de niveau 2 **RITUEL**





LOCALISER UN OBJET

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V, S, M (une branche fourchue)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous sentez dans quelle direction il se trouve, à condition qu'il soit dans un rayon de 300 mètres. S'il se déplace, vous savez dans quelle direction.

Le sort permet de localiser un objet spécifique de votre connaissance à condition que vous l'ayez vu de près, c'est-à-dire vous être trouvé à moins de 9 mètres de lui une fois dans votre vie. Sinon, le sort peut localiser l'objet d'un type donné le plus proche, comme un type d'appareil, de bijou, de meuble, d'outil ou d'arme.

Le sort ne parvient pas à localiser l'objet si une couche de plomb, aussi mince soit-elle, bloque une trajectoire directe entre vous et l'objet.

Divination de niveau 2



LOCALISER UNE CRÉATURE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (des poils de chien de chasse)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous sentez dans quelle direction elle se trouve, à condition qu'elle soit dans un rayon de 300 mètres. Si elle se déplace, vous savez dans quelle direction.

Le sort permet de localiser une créature spécifique de votre connaissance ou la créature la plus proche du même type (comme un humain ou une licorne), mais pour cela, vous devez avoir déjà vu une telle créature de près, c'est-à-dire vous être trouvé à moins de 9 mètres d'elle au moins une fois dans votre vie. Si la créature que vous décrivez ou nommez se trouve actuellement sous une forme différente, sous l'effet d'un sort de métamorphose, par exemple, ce sort est incapable de la localiser.

Le sort ne parvient pas à localiser la créature si le chemin qui vous relie directement est coupé par une étendue d'eau courante d'au moins 3 mètres de large.

Divination de niveau 4



LUEURS FÉÉRIQUES

WotC

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

Tous les objets contenus dans un cube de 6 mètres d'arête situé à portée sont auréolés d'une lumière bleue, verte ou violette (à vous de choisir). Les créatures qui se trouvent dans la zone au moment de l'incantation sont aussi entourées de lumière, à moins de réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. Pendant toute la durée du sort, les créatures et les objets affectés émettent une faible luminosité dans un rayon de 3 mètres.

Un assaillant a l'avantage lors du jet d'attaque contre une cible affectée s'il peut la voir. Les créatures et les objets affectés ne peuvent pas bénéficier de l'état invisible.

Évocation de niveau 1





LUMIÈRE DU JOUR

WotC

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

Une sphère de lumière de 18 mètres de rayon s'étend depuis un point de votre choix situé à portée. Elle émet une lumière vive dans ce rayon et une lumière faible dans un rayon additionnel de 18 mètres.

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, la lumière irradie de l'objet et se déplace avec lui. Il suffit de recouvrir complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un heaume, pour bloquer la lumière.

Si une partie de la zone affectée par ce sort chevauche une zone de ténèbres issue d'un sort de niveau 3 ou moins, elle dissipe le sort en question.

Évocation de niveau 3





MARCHE SUR L'EAU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un bout de liège)**DURÉE :** 1 heure

Ce sort permet de se déplacer sur n'importe quelle surface liquide (comme de l'eau, de l'acide, de la boue, de la neige, des sables mouvants ou de la lave) comme s'il s'agissait d'un sol ferme et inoffensif (ceci dit, les créatures qui marchent sur la lave subissent tout de même les dégâts liés à la chaleur dégagée). Vous pouvez accorder cette capacité pendant toute la durée du sort à un maximum de dix créatures consentantes situées à portée et dans votre champ de vision.

Si vous prenez pour cible une créature immergée dans un liquide, le sort la ramène à la surface du liquide à une vitesse de 18 mètres par round.

Transmutation de niveau 3  RITUEL

MARCHE SUR LE VENT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (du feu et de l'eau bénite)**DURÉE :** 8 heures

Vous et un maximum de dix créatures consentantes, situées à portée et dans votre champ de vision, prenez une forme gazeuse pendant toute la durée du sort et ressemblez à des volutes de nuages. Sous cette forme, une créature affectée a une vitesse de vol de 90 mètres et une résistance aux dégâts des armes non magiques. Elle est limitée dans ses actions : elle peut juste se précipiter ou reprendre sa forme normale. Il lui faut 1 minute pour reprendre sa forme normale et, pendant toute cette période, elle est neutralisée et incapable de bouger. Elle peut de nouveau se muer en nuage tant que le sort n'est pas terminé, cette nouvelle transformation lui demandant aussi 1 minute.

Si une créature est sous forme de nuage et en plein vol quand le sort se termine, elle descend de 18 mètres par round pendant 1 minute, jusqu'à ce qu'elle atterrisse, en parfaite sécurité. Si elle n'arrive pas à atterrir avant la fin de cette minute, elle tombe sur la distance qui lui reste à parcourir.

Transmutation de niveau 6



MESSAGER ANIMAL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un peu de nourriture)

DURÉE : 24 heures

Grâce à ce sort, vous chargez un animal de délivrer un message pour vous. Choisissez une bête de taille TP située à portée et dans votre champ de vision, comme un écureuil, un geai ou une chauve-souris. Vous lui précisez l'endroit où se rendre (où vous devez vous être déjà rendu vous-même auparavant) et donnez une description générale du destinataire, comme « *un homme ou une femme vêtus de l'uniforme de la garde de la ville* » ou « *un nain roux avec un chapeau pointu* ». Vous prononcez ensuite votre message, de vingt-cinq mots au maximum. La bête chargée du message fait alors route vers la destination indiquée pendant toute la durée du sort. Elle parcourt environ 75 kilomètres par 24 heures si elle vole, ou environ 35 kilomètres dans le cas contraire.

Quand elle arrive sur place, elle transmet votre message à la créature que vous avez décrite, imitant le son de votre voix. Le messager parle uniquement à une créature correspondant à la description que vous lui avez donnée. S'il n'atteint pas sa destination avant la fin du sort, le message est perdu et l'animal retourne là où vous avez lancé le sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, la durée du sort augmente de 48 heures par niveau au-delà du niveau 2.

Enchantement de niveau 2 **RITUEL**





MÉTAMORPHOSE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un cocon de chenille)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort change la forme d'une créature située à portée et dans votre champ de vision. Une créature non consentante doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse pour éviter cet effet. Le sort n'a aucun effet sur un métamorphe ou une créature à 0 point de vie.

La transformation persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meure. Vous pouvez donner comme nouvelle forme celle de n'importe quelle bête dont l'indice de dangerosité est égal ou inférieur à celui de la cible (ou à son niveau, si elle n'a pas d'indice de dangerosité). Le profil technique de la cible, y compris ses valeurs de caractéristique mentales, est remplacé par celui de la bête choisie. Elle conserve en revanche son alignement et sa personnalité.

La cible possède les points de vie correspondant à sa nouvelle forme. Quand elle reprend sa forme initiale, elle se retrouve avec le nombre de points de vie qui était le sien avant la transformation. Si elle reprend sa forme initiale parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, les éventuels dégâts en excès sont déduits des points de vie de sa forme d'origine. Tant que les dégâts en excès ne réduisent pas les points de vie normaux de la créature à 0, elle n'est pas *inconsciente*.

La nouvelle forme de la créature limite les actions qu'elle peut entreprendre et elle ne peut ni parler, ni lancer de sorts, ni effectuer une action qui nécessite de parler ou de se servir de ses mains.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme, mais elle ne peut pas activer, utiliser ni manier la moindre pièce d'équipement et ne peut pas non plus bénéficier de ses effets.

Transmutation de niveau 4





MIRAGE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes**PORTÉE :** vision**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** 10 jours

Vous donnez à un terrain d'au maximum 2,5 kilomètres carrés la même apparence visuelle, sonore, olfactive et générale qu'un autre type de terrain. En revanche, sa forme globale ne change pas. Vous pouvez maquiller un champ ou une route pour lui donner l'air d'un marais, d'une colline, d'une crevasse ou d'un autre terrain difficile ou impraticable. Vous pouvez faire passer une mare pour une prairie herbeuse, un précipice pour une pente douce ou un goulet rocheux pour une route aussi large que lisse. Vous pouvez aussi modifier l'apparence des structures ou en ajouter là où n'y en a pas. En revanche, le sort est incapable de déguiser, dissimuler ou ajouter des créatures.

L'illusion comprend des composantes auditives, visuelles, tactiles et olfactives, elle peut donc changer un sol dégagé en terrain difficile (ou inversement) ou gêner les déplacements dans la zone. Tout élément de terrain illusoire (comme une pierre ou une brindille) disparaît dès qu'il quitte la zone d'effet du sort.

Les créatures dotées de vision parfaite distinguent le véritable terrain derrière l'illusion, mais les autres composantes restent en place ; elles savent donc qu'elles ont affaire à une illusion, mais peuvent toujours interagir physiquement avec celle-ci.

Illusion de niveau 7





MOT DE GUÉRISON

WotC

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

Une créature de votre choix située à portée et dans votre champ de vision récupère un nombre de points de vie égal à $1d4 +$ votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les soins augmentent de $1d4$ par niveau au-delà du niveau 1.

Évocation de niveau 1





MUR D'ÉPINES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 36 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une poignée d'épines)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur fait de buissons souples et robustes, enchevêtrés et hérissés d'épines acérées. Il apparaît à portée sur une surface solide et persiste pendant toute la durée du sort. Vous pouvez créer un mur de 18 mètres de long, 3 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur, ou le disposer en un cercle de 6 mètres de diamètre pour une hauteur maximum de 6 mètres et une épaisseur de 1,50 mètre. Le mur bloque le champ de vision.

Quand le mur apparaît, chaque créature située dans sa zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 7d8 dégâts perforants, les autres la moitié seulement.

Une créature peut traverser le mur, mais lentement et dans la douleur. Elle doit dépenser 1,20 mètre de déplacement pour avancer de 30 centimètres au sein du mur. De plus, quand elle entre dans le mur pour la première fois de son tour ou quand elle y termine son tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 7d8 dégâts tranchants si elle rate son jet, la moitié si elle le réussit.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, les deux types de dégâts augmentent chacun de 1d8 par niveau au-delà du niveau 6.

Invocation de niveau 6





MUR DE FEU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un éclat de phosphore)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un mur de feu sur une surface solide située à portée. Il peut faire un maximum de 18 mètres de long, 6 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur, ou prendre une forme circulaire de 6 mètres de diamètre pour 6 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Le mur est opaque et persiste toute la durée du sort.

Quand le mur apparaît, chaque créature présente dans sa zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent reçoivent 5d8 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Une face du mur (celle de votre choix) inflige 5d8 dégâts de feu à chaque créature qui termine son tour à 3 mètres d'elle ou moins ou au sein du mur. Une créature qui pénètre dans le mur pour la première fois de son tour ou y termine son tour subit les mêmes dégâts. L'autre face du mur n'inflige pas de dégâts.

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.

Évocation de niveau 4





MUR DE PIERRE (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 36 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un petit bloc de granite)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de pierre non magique qui se matérialise en un point de votre choix à portée. Il fait 15 centimètres d'épaisseur et se compose de dix panneaux de 3 mètres sur 3. Chaque panneau doit être contigu à un autre. Sinon, vous pouvez opter pour des panneaux de 3 mètres sur 6 de seulement 7,5 centimètres d'épaisseur.

Si le mur passe par l'emplacement d'une créature lorsqu'il apparaît, il l'expulse d'un côté ou de l'autre (à vous de choisir). Si une créature est placée de telle manière qu'elle devrait se retrouver entourée de toutes parts par le mur (ou par le mur et une autre surface solide), elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le réussit, elle peut utiliser sa réaction pour se déplacer à sa vitesse au maximum afin de ne plus être encerclée par le mur.

Le mur peut prendre la forme que vous désirez, mais il ne peut pas occuper le même emplacement qu'une créature ou un objet. Il n'est pas forcément vertical et n'a pas besoin de reposer sur des fondations solides. En revanche, il doit impérativement fusionner avec de la pierre existante lui servant de soutien solide. Vous pouvez donc utiliser ce sort pour jeter un pont au-dessus d'un fossé ou créer une rampe.

Évocation de niveau 5





MUR DE PIERRE (2/2)



Si vous créez une longueur de plus de 6 mètres, vous devez réduire de moitié la taille de chaque panneau pour créer des supports. Vous pouvez façonner la silhouette générale du mur pour le doter de créneaux, de remparts et autres.

Le mur est un objet de pierre que l'on peut endommager et on peut donc y ouvrir des brèches. Chaque panneau a une CA de 15 et 30 points de vie par section de 2,5 centimètres d'épaisseur. Si un panneau tombe à 0 point de vie, il est détruit, ce qui peut entraîner l'effondrement des panneaux adjacents, au choix du MJ.

Si vous restez concentré sur le sort pendant toute sa durée, le mur devient une structure permanente et ne peut plus être dissipé, sinon il disparaît à la fin du sort.

Évocation de niveau 5





MUR DE VENT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : 36 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un petit éventail et une plume exotique)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de vent fort se lève soudain depuis le sol en un point de votre choix à portée. Vous pouvez lui faire couvrir jusqu'à 15 mètres de long, 4,50 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Vous pouvez lui donner la forme que vous voulez tant qu'il dessine un chemin continu au sol. Ce mur persiste pendant toute la durée du sort.

Quand le mur apparaît, chaque créature située dans sa zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Les créatures qui échouent subissent 3d8 dégâts contondants, les autres la moitié seulement.

Le vent fort maintient la brume, la fumée et les autres gaz à l'écart. Les créatures et objets volants de taille P ou inférieure ne peuvent pas traverser le mur. Les matériaux libres et légers s'envolent si on les apporte dans le mur. Les flèches, les carreaux et autres projectiles ordinaires visant une cible située derrière le mur sont systématiquement détournés vers le haut et ratent automatiquement leur cible. (Ce phénomène n'affecte pas les rochers que lancent les géants ou les engins de siège, ni les projectiles similaires.) Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas franchir le mur.

Évocation de niveau 3



NAPPE DE BROUILLARD

WotC

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

Vous créez une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. La sphère s'étend en contournant les angles et, dans la zone qu'elle occupe, la visibilité est nulle. Le brouillard persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent modéré ou plus violent (soufflant au moins à 15 kilomètres par heure) le disperse.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, le rayon de la sphère augmente de 6 mètres par niveau au-delà du niveau 1.

Invocation de niveau 1

PASSAGE PAR LES ARBRES

WotC

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

Vous êtes soudain capable d'entrer dans un arbre et de passer de son sein à celui d'un autre arbre de la même espèce situé dans un rayon de 150 mètres. Ces deux arbres doivent être vivants et au moins de la même taille que vous. Vous devez dépenser 1,50 mètre de déplacement pour entrer dans un arbre. Vous apprenez alors instantanément où se trouvent tous les autres arbres de la même espèce dans un rayon de 150 mètres et vous pouvez gagner l'un d'eux ou ressortir par l'arbre dans lequel vous êtes entré, ce mouvement faisant partie de votre déplacement de 1,50 mètre. Vous apparaissiez à l'endroit de votre choix dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'arbre dans lequel vous êtes arrivé en dépensant de nouveau 1,50 mètre de déplacement. Si il ne vous reste pas de distance de déplacement à dépenser, vous apparaissiez dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'arbre par lequel vous êtes entré.

Vous pouvez utiliser cette capacité de transport une fois par round pendant toute la durée du sort. Vous devez terminer chaque tour en dehors d'un arbre.

Invocation de niveau 5

PASSAGE SANS TRACE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTEE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (cendres d'une feuille de gui et une brindille d'épicéa)**DUREE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Une aura d'ombre et de silence émane de vous et enveloppe vos compagnons, vous dissimulant aux sens d'autrui. Pendant toute la durée du sort, chaque créature que vous choisissez et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres (vous y compris) bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discréption) et il devient impossible de suivre sa piste à moins de recourir à des méthodes magiques. Une créature qui profite de ce bonus ne laisse derrière elle aucune trace ni aucun autre indice de son passage.

Abjuration de niveau 2





PEAU D'ÉCORCE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une poignée d'écorce de chêne)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Pendant toute la durée du sort, sa peau prend la consistance et l'apparence de l'écorce, et sa CA ne peut pas descendre au-dessous de 16, quelle que soit l'armure qu'elle porte.

Transmutation de niveau 2





PEAU DE PIERRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (poussière de diamant d'une valeur de 100 po, que le sort consume)

DUREE : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort modifie la chair d'une créature consentante pour la rendre aussi dure que de la pierre. Jusqu'à la fin du sort, la cible est résistante aux dégâts non magiques contondants, perforants et tranchants.

Abjuration de niveau 4





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



PRODUIRE UNE FLAMME

WotC

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

Une flamme vacillante apparaît dans votre main. Elle y reste pendant toute la durée du sort et ne vous blesse pas, pas plus qu'elle n'endommage votre équipement. La flamme émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon additionnel de 3 mètres. Le sort se termine si vous le révoquez par une action ou si vous le lancez de nouveau.

Vous pouvez attaquer avec la flamme, mais cela met fin au sort. Pour cela, quand vous lancez le sort, ou par une action lors d'un tour ultérieur, vous lancez la flamme sur une créature située dans un rayon de 9 mètres. Faites une attaque de sort à distance. Si vous touchez, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

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

Invocation de niveau 0

PROTECTION CONTRE LE POISON

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : contact

COMPOSANTES : V, S

DUREE : 1 heure

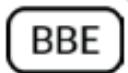
Vous touchez une créature. Si elle est empoisonnée, vous neutralisez ce poison. Si elle est victime de plusieurs poisons, vous en neutralisez un dont vous avez détecté la présence ou un au hasard.

Pendant toute la durée du sort, la cible bénéficie d'un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre le poison et se montre résistante aux dégâts de poison.

Abjuration de niveau 2



PROTECTION CONTRE LES ÉNERGIES

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 heure

Pendant toute la durée du sort, la créature consentante que vous touchez devient résistante à un type de dégâts de votre choix : acide, feu, froid, foudre ou tonnerre.



Abjuration de niveau 3



PURIFICATION DE LA NOURRITURE ET DE L'EAU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 3 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

Toute la nourriture et les boissons non magiques présentes dans une sphère d'un rayon de 1,50 mètre centrée autour d'un point de votre choix situé à portée sont purifiées et débarrassées de tout poison et maladie.



Transmutation de niveau 1



RAYON DE LUNE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (quelques graines de lierre, peu importe l'espèce, et un éclat de feldspath opalescent)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Un pâle rayon de lune brille dans un cylindre de 1,50 mètre de rayon pour 12 mètres de haut centré sur un point à portée. Une faible lumière emplit le cylindre jusqu'à la fin du sort.

Quand une créature entre dans la zone du sort pour la première fois de son tour ou qu'elle y commence son tour, elle est enveloppée de flammes fantomatiques qui provoquent de violentes douleurs, et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 2d10 dégâts radiants, la moitié seulement si elle réussit.

Les métamorphes subissent un désavantage lors de ce jet. Si l'un d'eux le rate, il reprend aussitôt son apparence d'origine et ne peut plus changer de forme tant qu'il n'a pas quitté la zone de lumière du sort.

Une fois que vous avez lancé ce sort, à chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action pour déplacer le rayon de lumière de 18 mètres au maximum dans la direction de votre choix.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du niveau 2.

Évocation de niveau 2





RAYON DE SOLEIL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle (ligne de 18 mètres)**COMPOSANTES :** V, S, M (une loupe)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de vive lumière jaillit de votre main sur une ligne de 18 mètres de long pour 1,50 mètre de large. Chaque créature située sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent $6d8$ dégâts radiaux et sont aveuglées jusqu'à la fin de votre prochain tour. Les autres subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas aveuglées. Les vases et les morts-vivants sont affectés par un désavantage lors de ce jet de sauvegarde.

Vous pouvez créer une nouvelle ligne de lumière en dépensant votre action à n'importe quel tour jusqu'à la fin du sort.

Pendant toute la durée du sort, une boule de lumière brille dans votre main. Elle émet une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible dans un rayon de 9 mètres supplémentaires. Cette lumière est de la même nature que la lumière du soleil.

Évocation de niveau 6





RÉGÉNÉRATION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTEE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (un moulin à prières et de l'eau bénite)**DURÉE :** 1 heure

Vous touchez une créature et stimulez ses capacités de guérison naturelle. La cible récupère $4d8+15$ points de vie. Pendant toute la durée du sort, elle récupère en plus 1 point de vie au début de chacun de ses tours (c'est-à-dire 10 points de vie par minute).

Si la cible a des membres sectionnés (des doigts, des jambes, une queue, etc.), ils repoussent au bout de 2 minutes. Si vous disposez de la partie amputée et la maintenez contre le moignon, le sort ressoude instantanément le membre au moignon.

Transmutation de niveau 7





RÉINCARNATION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 heure**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (huiles et onguents rares d'une valeur minimale de 1000 po, que le sort consume)**DURÉE :** instantanée

Vous touchez un humanoïde mort ou un morceau du cadavre d'une telle créature. Si la créature est morte depuis 10 jours ou moins, le sort lui fabrique un nouveau corps adulte et y appelle son âme. Le sort échoue si l'âme n'est pas libre de gagner ce corps ou si elle ne le désire pas.

La magie façonne un nouveau corps pour accueillir l'âme, ce qui risque de modifier la race de la créature. Le MJ lance 1d100 et consulte la table suivante pour déterminer quel sera le corps de la créature ramenée à la vie ou il en choisit un.

01-03 : sangdragon	04-09 : nain des tertres
10-15 : nain des pierres	16-19 : nain des laves
20-24 : elfe de sang	25-28 : elfe d'aether
29-32 : elfe de fer	33-39 : elfe des sylves
40-44 : gnome des roches	45-47 : demi-elfe
48-49 : demi-ogre	50-52 : demi-orc
53-59 : halfelin pied-léger	60-66 : halfelin grand sabot
67-86 : humain	87-89 : homme serpent
90-92 : félys	93-96 : aasimar
97-100 : tieffelin	

La créature réincarnée se souvient de son ancienne vie et de ses expériences passées. Elle conserve les capacités dont elle disposait sous sa forme d'origine, mais échange sa race précédente contre la nouvelle et modifie ses traits raciaux en conséquence.

Transmutation de niveau 5





RÉPARATION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTEE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (deux magnétites)**DURÉE :** instantanée

Ce sort répare un objet cassé ou déchiré en un seul point, comme un maillon de chaîne cassé, deux moitiés d'une clef brisée, une cape déchirée ou une outre de vin qui fuit. Pour cela, vous devez toucher l'objet et la cassure ou la déchirure ne doit pas mesurer plus de 30 centimètres dans chaque dimension. Le problème se répare et il n'en reste plus trace.

Le sort permet de réparer un objet magique ou une créature artificielle, mais pas de restaurer sa magie.

Transmutation de niveau 0



RÉPULSION/ATTIRANCE (1/2) WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 heure

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un cristal d'alun trempé dans le vinaigre pour répulsion ou une goutte de miel pour attirance)

DURÉE : 10 jours

Ce sort attire ou refoule les créatures de votre choix. Vous choisissez un objet ou une créature de taille TG ou inférieure situés à portée ou une zone pas plus grande qu'un cube de 60 mètres de côté. Ensuite, vous décrivez une catégorie de créatures intelligentes, comme les dragons rouges, les gobelins ou les vampires. La cible est alors baignée d'une aura qui attire ou refoule ces créatures pendant toute la durée du sort. Vous devez choisir la répulsion ou l'attirance comme effet de l'aura.

Attirance. L'enchantement génère chez la créature une envie irrépressible de s'approcher de la cible dès qu'elle se trouve à 18 mètres ou moins d'elle ou dès qu'elle la voit. Quand la créature voit la cible ou se trouve dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi, à chacun de ses tours, elle se déplace de manière à entrer dans la zone désirée ou à arriver à portée de la cible. Une fois là, la créature ne peut plus s'éloigner de sa propre initiative.

Si la cible blesse ou fait du mal à la créature affectée, cette dernière a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse pour mettre un terme à l'effet, comme décrit plus bas.

Enchantement de niveau 8

RÉPULSION/ATTIRANCE (2/2) WotC

Répulsion. L'enchantement génère chez les créatures de la catégorie choisie un intense besoin de quitter les lieux et d'éviter la cible. Quand une telle créature voit la cible ou se trouve dans un rayon de 18 mètres autour d'elle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se retrouver terrorisée. Elle reste dans cet état tant qu'elle voit la cible ou se trouve à 18 mètres ou moins d'elle. Tant que la cible l'effraie, la créature doit impérativement utiliser son déplacement pour gagner l'endroit sûr le plus proche, c'est-à-dire un endroit d'où elle ne verra plus la cible. Si la créature s'éloigne à plus de 18 mètres de la cible et ne la voit plus, elle n'est plus terrorisée, mais elle le redevient si la cible apparaît de nouveau en vue ou si elle s'approche à 18 mètres ou moins d'elle.

Mettre un terme à l'effet. Si une créature affectée termine son tour alors qu'elle ne se trouve pas à 18 mètres ou moins de la cible ou qu'elle ne peut pas la voir, elle a droit à un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, la cible n'exerce plus d'effet sur elle et elle comprend que le sentiment d'attriance ou de répulsion qu'elle ressentait était d'origine magique. De plus, une créature affectée par le sort a droit à un jet de sauvegarde de Sagesse toutes les 24 heures tant que le sort persiste.

Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre l'effet est immunisée contre lui pendant 1 minute, après quoi, il peut de nouveau l'affecter.

Enchantement de niveau 8



RÉSISTANCE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTEE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une cape miniature)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, elle peut lancer 1d4 et ajouter le résultat obtenu à un unique jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir fait son jet de sauvegarde. Le sort se termine alors.

Abjuration de niveau 0





RESPIRATION AQUATIQUE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTEE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un petit roseau ou un brin de paille)**DUREE :** 24 heures

Grâce à ce sort, un maximum de dix créatures situées à portée et dans votre champ de vision deviennent capables de respirer sous l'eau jusqu'à la fin du sort. Les créatures affectées conservent en plus leur mode de respiration normal.

Transmutation de niveau 3 **RITUEL**

RESTAURATION INFÉRIEURE

WotC

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

Vous touchez une créature et mettez fin à une maladie ou à un état spécial qui l'affectait, parmi *aveuglé*, *assourdi*, *paralysé* ou *empoisonné*.

Abjuration de niveau 2

RESTAURATION SUPÉRIEURE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (poussière de diamant d'une valeur minimale de 100 po, que le sort consume)

DURÉE : instantanée

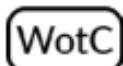
Vous imprégnez la créature que vous touchez d'énergie positive, afin de la débarrasser d'un effet débilitant. Vous pouvez ainsi réduire le niveau d'épuisement de la cible d'un cran ou mettre un terme à l'un des effets suivants l'affectant.

- L'état *charmé* ou *pétrifié*.
- Une malédiction, y compris l'harmonisation entre la cible et un objet magique maudit.
- Une réduction sur l'une des valeurs de caractéristique de la cible.
- Un effet réduisant le maximum de points de vie de la cible.

Abjuration de niveau 5



RÉSURRECTION SUPRÊME

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 heure

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (un peu d'eau bénite à asperger et des diamants d'une valeur minimale de 25000 po, que le sort consume)

DURÉE : instantanée

Vous touchez une créature décédée depuis 200 ans au maximum, de n'importe quelle cause sauf de vieillesse. Si son âme est libre et consentante, elle revient à la vie avec tous ses points de vie.

Le sort referme toutes les plaies, neutralise tous les poisons, guérit toutes les maladies et lève toutes les malédictions qui affectaient éventuellement la cible à sa mort. Il remplace les organes et les membres abîmés ou manquants. Il peut même fournir un nouveau corps à la cible si l'original n'existe plus, mais dans ce cas, vous devez prononcer le nom de la créature à ressusciter. Elle apparaît alors dans un emplacement inoccupé de votre choix dans un rayon de 3 mètres autour de vous.

Nécromancie de niveau 9





SAUT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (une patte arrière de sauterelle)

DURÉE : 1 minute

Vous touchez une créature et triplez sa distance de saut jusqu'à ce que le sort se termine.

Transmutation de niveau 1





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





SOIN DES BLESSURES

WotC

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

La créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à $1d8 +$ votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

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

Évocation de niveau 1





SOIN DES BLESSURES DE GROUPE

WotC

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

Une vague d'énergie curative s'étend depuis un point de votre choix situé à portée. Choisissez un maximum de six créatures présentes dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur ce point. Chacune d'entre elles récupère un nombre de points de vie égal à $3d8 +$ votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ni sur les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les soins augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 5.



Évocation de niveau 5



SPHÈRE DE FEU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un bout de suif, une pincée de soufre et un peu de poudre de fer)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de feu de 1,50 mètre de diamètre apparaît dans un espace inoccupé de votre choix situé à portée et subsiste pendant toute la durée du sort. Chaque créature qui termine son tour dans un rayon de 1,50 mètre autour de la sphère doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 2d6 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Vous pouvez déplacer la sphère sur un maximum de 9 mètres par une action bonus. Si vous lui faites heurter une créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde ou subir les dégâts de la sphère, qui arrête de se déplacer pour ce tour.

Quand vous déplacez la sphère, vous pouvez lui faire franchir des obstacles de 1,50 mètre de haut et la faire sauter par-dessus des fosses de 3 mètres de large. Elle embrase les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés. Elle émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible dans un rayon de 6 mètres supplémentaires.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 2.

Invocation de niveau 2





TEMPÊTE DE FEU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 45 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

Une tempête faite de nuages de feu ronflant se forme à l'endroit que vous avez choisi, à portée. La tempête occupe une zone composée d'un maximum de dix cubes de 3 mètres d'arête, que vous pouvez disposer comme bon vous semble. Chaque cube doit avoir au moins une face adjacente à celle d'un autre cube. Chaque créature de la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 7d10 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Le feu endommage les objets présents dans la zone et embrase les objets inflammables de la zone que personne ne porte ou ne transporte. Si vous le désirez, les flammes peuvent épargner la végétation présente dans la zone.

Évocation de niveau 7





TEMPÊTE DE GRÈLE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 90 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)

DURÉE : instantanée

Des grêlons durs comme de la pierre s'abattent dans un cylindre de 6 mètres de rayon pour 12 mètres de haut, centré sur un point de votre choix à portée. Chaque créature présente dans le cylindre doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 2d8 dégâts contondants et 4d6 dégâts de froid tandis que les autres en subissent la moitié seulement.

Les grêlons transforment la zone en terrain difficile jusqu'à la fin de votre prochain tour.

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

Évocation de niveau 4





TEMPÊTE DE NEIGE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** 45 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à la fin du sort, une averse de flocons et de neige fondue s'abat dans un cylindre de 6 mètres de haut pour un rayon de 12 mètres centré sur un point de votre choix situé à portée. Dans la zone, la visibilité est nulle et les flammes à nu s'éteignent.

Le sol de la zone est couvert d'une couche de verglas si glissante que le terrain devient difficile. Quand une créature entre dans la zone d'effet pour la première fois de son tour ou y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber à terre.

Si une créature se concentre dans la zone d'effet du sort, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort, ou perdre sa concentration.

Invocation de niveau 3





TEMPÊTE DE SABLE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 1 kilomètre

COMPOSANTES : V, S, M (une rose des sables)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une gigantesque tempête de sable qui balaye tout sur son passage. La vague de sable mesure 150 mètres de large, 24 mètres de long et 24 mètres de haut. Elle débute au point désigné situé à portée puis se déplace à une vitesse de 24 mètres par round dans la direction de votre choix. Une fois la direction fixée, il n'est plus possible d'en modifier la course. La vague inflige 8d6 dégâts contondants à toute créature qui se trouve sur son passage. Chaque créature affectée a droit à un jet de sauvegarde de Force pour réduire les dégâts de moitié. Les créatures de taille G ou inférieure qui le ratent sont emportées dans les airs et subissent 3d6 dégâts supplémentaires (non affectés par le résultat du jet de sauvegarde), tandis que les créatures de taille TG ou supérieure tombent à terre. Tant qu'une créature se trouve dans la zone d'effet de la tempête, elle est aveuglée et elle bénéficie d'un abri important.

Si ce sort est lancé dans un désert de sable ou de pierre, il inflige 4d6 dégâts supplémentaires (qui sont divisés par deux en cas de jet de sauvegarde de Force réussi).

Invocation de niveau 8



TEMPÊTE VENGERESSE

WotC

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

De menaçantes nuées orageuses se forment en un point situé dans votre champ de vision et s'étendent dans un rayon de 110 mètres. Des éclairs strient la zone, le tonnerre gronde et un vent fort se lève. Chaque créature située sous le nuage lors de son apparition (mais pas à plus de 1500 mètres au-dessous) doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 2d6 dégâts de tonnerre et sont assourdis pendant 5 minutes.

À chaque round où vous continuez à vous concentrer sur ce sort, il génère des effets supplémentaires à votre tour.

Round 2. Une pluie acide se met à tomber. Les créatures et les objets situés sous le nuage subissent 1d6 dégâts d'acide.

Round 3. Vousappelez six éclairs qui s'abattent du nuage sur six créatures ou objets de votre choix situés sous la nuée. Une même créature ou un même objet ne peut pas être la cible de plusieurs éclairs. Une créature frappée par la foudre doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 10d6 dégâts de foudre, la moitié seulement si elle réussit.

Round 4. La grêle se met à tomber. Chaque créature située sous le nuage subit 2d6 dégâts contondants.

Rounds 5 à 10. Des bourrasques et une pluie glacée balaien la zone sous le nuage et la transforment en terrain difficile où la visibilité est nulle. Chaque créature qui s'y trouve subit 1d6 dégâts de froid. Il est impossible d'effectuer une attaque avec une arme à distance dans la zone. Le vent et la pluie fonctionnent comme une distraction sévère quand il s'agit de se concentrer sur un sort. Enfin, des bourrasques de vent fort (de 30 à 75 kilomètres par heure) dispersent automatiquement le brouillard, la brume et les phénomènes similaires stagnant dans la zone, qu'ils soient d'origine ordinaire ou magique.

Invocation de niveau 9



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 rocallle en route large et aplatie. 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 percer 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 percer 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

TRANSPORT VÉGÉTAL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTEE :** 3 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** 1 round

Ce sort crée un lien magique entre une plante inanimée de taille G ou supérieure située à portée et une autre plante de mêmes dimensions, située à n'importe quelle distance mais sur le même plan d'existence. Vous devez impérativement avoir vu ou touché la plante de destination au moins une fois auparavant. Pendant toute la durée du sort, n'importe quelle créature peut entrer par la plante de départ et ressortir par celle d'arrivée en dépendant 1,50 mètre de déplacement.

Invocation de niveau 6

TREMBLEMENT DE TERRE (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 150 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une pincée de poussière, un caillou et un peu d'argile)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une perturbation sismique en un point situé au niveau du sol, dans votre champ de vision et à portée. Pendant toute la durée du sort, d'intenses secousses agitent le sol dans un cercle de 30 mètres de rayon centré sur le point choisi. Elles ébranlent toutes les créatures et structures en contact avec le sol de cette zone.

Le sol affecté devient un terrain difficile. Toute créature qui se trouve en contact avec le sol et en pleine concentration doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de voir sa concentration brisée.

Quand vous lancez ce sort, et à la fin de chacun de vos tours passés à vous concentrer dessus, toutes les créatures en contact avec le sol de la zone affectée doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber à terre.

Le sort a des effets supplémentaires selon le terrain affecté. C'est au MJ de déterminer cela.

Évocation de niveau 8

TREMBLEMENT DE TERRE (2/2)

WotC

Fissures. Une fois que vous avez lancé le sort, des fissures s'ouvrent dans toute la zone affectée au début de votre tour suivant. 1d6 fissures s'ouvrent en des points choisis par le MJ. Chacune fait $1d10 \times 3$ mètres de profondeur pour 3 mètres de large et s'étend d'un bout de la zone sismique à l'autre. Une créature qui se tient sur l'emplacement d'une fissure en train de s'ouvrir doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle tombe dedans, sinon elle réussit à s'écartier à temps.

Une structure s'effondre automatiquement si une fissure s'ouvre sous elle (voir plus loin).

Structures. Les secousses infligent 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol au moment où vous lancez le sort et au début de chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort. Si l'une d'elles tombe à 0 point de vie, elle s'effondre et blesse peut-être les créatures voisines. Une créature qui se trouve près d'un bâtiment en train de s'effondrer, à une distance égale ou inférieure à la moitié de la hauteur de ce bâtiment, doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 5d6 dégâts contondants, elle tombe à terre et elle est ensevelie sous les décombres. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 via une action pour y échapper. Le MJ peut modifier le DD en fonction de la nature des décombres. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, elle subit seulement la moitié des dégâts, ne tombe pas à terre et n'est pas ensevelie.

Évocation de niveau 8



TROUVER LES PIÈGES

WotC

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

Vous percevez la présence de tout piège se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Concernant ce sort, le terme de piège désigne toute chose qui inflige soudainement ou de façon inattendue un effet considéré comme néfaste ou indésirable et que son créateur a conçu dans ce but. Ainsi, le sort prévient si une zone est affectée par une alarme, un glyphe de garde ou une fosse piégée mécanique, mais il ne révèle pas une faiblesse naturelle dans un plancher, un plafond instable ou une doline cachée.

Le sort indique simplement qu'il y a un piège ; il ne précise pas où, mais vous donne une idée générale de la nature du danger qu'il représente.

Divination de niveau 2



TROUVER UN CHEMIN

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (un ensemble d'instruments de divination [comme des os, des bâtonnets en ivoire, des cartes, des dents ou des runes gravées] d'une valeur de 100 po et un objet venant de l'endroit que vous cherchez)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 jour

Ce sort vous permet de trouver le chemin physique le plus direct et le plus court vers un endroit fixe spécifique avec lequel vous êtes familier et qui se trouve sur le même plan d'existence que vous. Le sort échoue si vous choisissez une destination située sur un autre plan d'existence, une destination mouvante (comme une forteresse mobile) ou une destination n'ayant rien de spécifique (comme l'antre d'un dragon vert).

Tant que le sort persiste et que vous êtes sur le même plan d'existence que votre destination, vous savez dans quelle direction et à quelle distance elle se trouve. Tant que vous faites route vers votre destination, à chaque fois que vous avez le choix entre plusieurs itinéraires, vous déterminez automatiquement celui qui sera le plus court et le plus direct (mais pas forcément le plus sûr).

Divination de niveau 6



VAGUE TONNANTE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle (cube de 4,50 mètres)**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

Une vague de force tonnante émane de vous. Chaque créature située dans un cube de 4,50 mètres d'arête partant de vous doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Les créatures qui échouent subissent 2d8 dégâts de tonnerre et sont bousculées de 3 mètres en face de vous. Les autres subissent seulement la moitié des dégâts et ne sont pas bousculées.

De plus, les objets qui ne sont pas arrimés et se trouvent entièrement englobés dans la zone affectée sont automatiquement éloignés de 3 mètres à l'opposé de vous. Le sort émet un grondement de tonnerre qui s'entend dans un rayon de 90 mètres.

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

Évocation de niveau 1



VISION DANS LE NOIR

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTEE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une pincée de carotte séchée ou une agate)**DUREE :** 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui permettre de voir dans le noir. Pendant toute la durée du sort, elle bénéficie de la vision dans le noir à une distance de 18 mètres.

Transmutation de niveau 2