



ALARME



TEMPS D'INCANTATION: 1 minute

Portée: 9 mètres

COMPOSANTES: V, S, M (une minuscule clochette et un filament en argent)

Durée: 8 heures

Vous installez une alarme pour vous avertir en cas d'intrusion. Choisissez une porte, une fenêtre ou une zone à portée qui n'occupe pas plus d'espace qu'un cube de 6 mètres de côté. Tant que le sort fait effet, une alarme vous prévient dès qu'une créature de taille TP ou supérieure touche la zone protégée ou y pénêtre. Au moment où vous lancez le sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez aussi choisir si l'alarme sera audible ou mentale.

Une alarme mentale vous avertit d'un tintement dans votre tête tant que vous vous trouvez dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de la zone protégée. Ce tintement suffit à vous réveiller si vous êtes endormi.

Une alarme audible émet le même son qu'une cloche d'alerte pendant 10 secondes et retentit dans un rayon de 18 mètres.

Abjuration de niveau 1





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 cibil termine si vous ou l'un de vos camarades blessez la cibil par le contraire de l'accept de l'acc

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





ARC ENCHANTÉ

BBE

TEMPS D'INCANTATION: 1 action

Portée : contact

COMPOSANTES: V, S, M (un arc)

Durée: 1 minute

Vous enchantez votre arc (ou votre arbalète). Pendant 1 minute, à chaque fois que vous l'armez, une flèche (ou un carreau) magique apparaît encochée sur sa corde. Personne d'autre que vous ne peut l'utiliser et, si vous relâchez la corde sans tirer, la flèche disparaît simplement. Ces projecties sont magiques et infligent 1d6 dégâts supplémentaires. De plus, vous pouvez utiliser une action bonus ain d'effectuer une attaque à distance supplémentaire avec l'arc (ou l'arbalète).

Enchantement de niveau 5





BAIES NOURRICIÈRES



TEMPS D'INCANTATION: 1 action

Portée : 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





COLLET MAGIQUE

BBE

TEMPS D'INCANTATION: 1 action

Portée: 12 mètres

COMPOSANTES: V, S, M (une ficelle)

Durée: 1 heure

Vous créez un piège qui s'enroule autour d'un ou plusieurs membres de l'individu ciblé et peut le faire chuter ou le ligoter. Le piège affecte une zone de 3 mètres de rayon autour d'un point que vous désignez à portée. Cette zone doit être placée sur un terrain naturel (pas sur une route ni dans une structure artificielle). La première créature qui traverse la zone piégée doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de succès, elle est à terre, en cas d'échec elle est de plus entravée. Une créature à terre termine immédiatement son déplacement et perd l'action en cours. Elle peut se relever normalement avec sa prochaine action. Une créature entravée peut utiliser son action à chaque tour pour faire un nouveau iet de sauvegarde de Dextérité ou de Force au choix afin de se délivrer, Toutefois, à chaque fois qu'elle lutte pour échapper aux liens, ceux-ci se resserrent et lui infligent 1d6 dégâts tranchants. Tant qu'elle n'essave pas de se délivrer. elle ne subit pas de dégât.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, le sort affecte une cible supplémentaire par niveau au-delà du niveau 2.





COMMUNICATION AVEC LES WotC

Temps d'incantation : 1 action

PORTÉE : personnelle COMPOSANTES : V, S DURÉE : 10 minutes

Vous devenez capable de comprendre les bêtes et de commiquer 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 perçul a veille. Si le MJ accepte, vous pouvez convaincre une bête de vous accorder une petite faveur.

Divination de niveau 1 RITUEL





COMMUNICATION AVEC LES 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 météorolociques 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 génent 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 tizes.

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)

Dupés · 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 facon rudimentaire avec votre compagnon et lui donner des ordres simples comme attaquer une cible ou la suivre, rapporter un obiet 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 veux 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 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

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTÉE : 12 mètres

COMPOSANTES: V. S. M (un peu de nourriture adaptée à l'animal)

Dupée : 24 heures

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





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)

taillees en poir

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 dansereux avant d've ntrer.

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 d a 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





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





DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES



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





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





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
- · 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 dis-

paraît 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 ieu. 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'entreprennent 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.





BOIS

INVOQUER DES ÊTRES DES

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 féerique 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 guand 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'entreprennent 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.





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 samments 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.





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 dured us ort, 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

Portée : contact

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

Durée : instantanée

Décrivez ou nommez un type spécifique de bêtes ou de plantes. Vous vous concentrez sur la voix de la nature qui vous entourre 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, yous 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 déià 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





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.





MARCHE SUR L'EAU

WotC

TEMPS D'INCANTATION: 1 action

PORTÉE : 9 mètres

Composantes: V. S. M (un bout de liège)

Dupée : 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







MARQUE DU CHASSEUR

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus

PORTÉE: 27 mètres

Durée: concentration, jusqu'à 1 heure

Vous choisissez une créature située dans votre champ de vision et à portée et lui apposez une marque mystique la désignant comme votre proie. Jusqu'à la fin du sort, vous lui infligez 1d6 dégâts supplémentaires à chaque fois que vous réussissez à lui infliger des dégâts avec une arme et vous avez l'avantage sur les éventuels tests de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) que vous faites pour la retrouver. Si la cible tombe à 0 point de vie avant que ce sort se termine, vous pouvez utiliser une action bonus lors d'un tour ultérieur pour marquer une nouvelle créature.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou 4, vous pouvez vous concentrer sur le sort pendant 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur le sort jusqu'à 24 heures.

Divination de niveau 1





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





MUR DE VENT

WotC

TEMPS D'INCANTATION: 1 action

Portée: 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 inférieur 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.





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.





NON-DÉTECTION

(WotC)

TEMPS D'INCANTATION: 1 action

Portée : contact

COMPOSANTES: V, S, M (une pincée de poussière de diamant d'une valeur de 25 po, que le sort consume une fois saupou-

drée sur la cible)

Durée : 8 heure

Pour toute la durée du sort, vous dissimulez la cible que vous touchez aux yeux de la magie de divination. Vous pouvez prendre pour cible une créature consentante, un endroit ou un objet ne mesurant pas plus de 3 mètres dans chaque dimension. La magie de divination ne peut plus viser votre cible et les organes de scrutation magiques ne la perçoivent plus.

Abjuration de niveau 3





NUÉE DE PROJECTILES

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus

Portée : selon l'arme utilisée

COMPOSANTES : V, S, M (un projectile)

Durée : instantanée

Vous utilisez votre action pour lancer une arme ou tirer un projectile et une action bonus pour lancer le sort. Le projectile se dédouble de nombreuses fois et affecte toutes les créatures dans une zone de 6 mètres de rayon autour de votre cible initale, dans la limite de la portée habituelle de l'arme utilisée. Faites un seul jet d'attaque à distance, chaque créature dans la zone subit automatiquement les dégâts habituels de l'arme. Celles dont votre attaque permet d'atteindre ou de dépasser la CA subissent le double des dégâts. Vous ajoutez normalement votre modificateur de Dextérité aux dégâts et de magie si votre arc ou vos flèches sont magiques. Dans tous les cas, les dégât sont magiques (du type approprié aux projectiles).





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 apparaisez 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. S'il ne vous reste pas de distance de déplacement à dépenser, vous apparaissez dans un rayon de 1,50 mètre du devent à d'épenser, vous apparaissez dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'arbre par lequel vous étes 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.





PASSAGE SANS TRACE

[WotC]

Temps d'incantation: 1 action

Portée : personnelle

Composantes: V, S, M (cendres d'une feuille de gui et une brindille d'épicéa)

Durée : 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 (Discrétion) et il devient impossible de suivre sa piste à moins de recourir à des méthodes magiques. Une créature qui profite de ce bonus ne laise 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

Portée : contact

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

Durée: 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





PLUIE DE PROJECTILES

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus
PORTÉE : selon l'arme utilisée

Portée : selon l'arme utilisée Composantes : V. S. M (un projectile)

Durée : instantanée

Vous utilisez votre action pour lancer une arme ou tirer un projectile et une action bonus pour lancer le sort. Le projectile se dédouble de nombreuses fois et affecte toutes les créatures dans une zone de 3 mètres de rayon autour de votre cible initiale, dans la limite de la portée habituelle de l'arme utilisée. Faites un seul test d'attaque à distance, chaque créature dans la zone subit les dégâts habituels de votre attaque, la moitié seulement si le résultat du test d'attaque n'a pas atteint la CA de la créature. Vous ajoutez normalement votre modificateur de Dextérité aux dégâts et de magie si votre arc ou vos flèches sont magiques. Dans tous les cas, les dégâts sont magiques (du type approprié aux projectiles).





POISON NATUREL

BBE

TEMPS D'INCANTATION: 1 action bonus

PORTÉE : personnelle COMPOSANTES : V

Durée: concentration, jusqu'à 1 minute

Une arme de votre choix exsude une substance poisseuse et venimeuse. À la première attaque que vous réussissez avec cette arme, la victime doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 2d6 dégât de poison et être empoisonnée. En cas de succès, elle subit seulement la moitié des dégâts et elle n'est pas empoisonnée.

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

Invocation de niveau 1





PROJECTILE TOXIQUE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus

Portée : selon l'arme utilisée

COMPOSANTES: V, S, M (un projectile)

Durée : instantanée

Vous utilisez votre action pour lancer une arme ou tirer un projectile e une action bonus pour lancer le sort. À son impact, le projectile explose en un nuage toxique de 3 mètres de diamètre, centré sur votre cible. Si vous touchez votre cible, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 4dó dégâts de poison (en remplacement des dégâts habituels) et être empoisonée pendant 1 minute. En cas de réussite, elle divise les dégâts par deux et n'est pas empoisonnée. Toutes les créatures dans la zone d'effet, y compris la cible initiale si vous l'avez manquée, subissent 2d6 dégâts de poison (la moitié si la sauvegarde est réussie) et, en cas de jet de sauvegarde raté, elles sont empoisonnées pendant seulement 1 round.

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

Invocation de niveau 3





PROTECTION CONTRE LE POISON

WotC

Temps d'incantation: 1 action

PORTÉE: contact COMPOSANTES: V, S DURÉE: 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 désâts de poison.

Abjuration de niveau 2





PROTECTION CONTRE LES ÉNERGIES

BBE

Temps d'incantation: 1 action

PORTÉE : contact

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





RESPIRATION AQUATIQUE (WotC)

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

Portée : 9 mètres

COMPOSANTES: V. S. M (un petit roseau ou un brin de paille)

Dupée : 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

Portée : 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





SAUT

WotC

TEMPS D'INCANTATION: 1 action

Portée : 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





SILENCE



TEMPS D'INCANTATION: 1 action

PORTÉE: 36 mètres COMPOSANTES: V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, aucun son ne peut se créer au sein d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée, ni la traverser. Une créature ou un objet entièrement contenu dans la sphère sont immunisés contre les dégâts de tonnerre, et les créatures entièrement contenues dans la sphère sont assourdies. Il est impossible de lancer un sort à composante verbale deouis la sphère.

Illusion de niveau 2 RITUEL





SOIN DES BLESSURES

WotC

TEMPS D'INCANTATION: 1 action

Portée : contact Composantes : V, S

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





TRANSPERCER

BBE

TEMPS D'INCANTATION: 1 action bonus

Portée : personnelle Composantes : V

Durée: concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous blessez une créature avec une arme à distance qui inflige des dégâts perçants ou tranchants, l'arme reste fichée dans le corps de votre cible. Elle lui inflige 1d4 dégâts supplémentaires à chacun de vos tours suivants jusqu'à la fin du sort, ou jusqu'à ce qu'elle utilise son action pour retirer l'arme. Retirer l'arme lui inflige 2d4 dégâts, ou la moitié si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2, remplacez les d4 par des d6. Pour chaque niveau de sort supérieur augmentez le dé utilisé, jusqu'au d12 pour un emplacement de niveau 5.

Invocation de niveau 1





TROUVER LES PIÈGES

(WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

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





VISION DANS LE NOIR

(WotC

TEMPS D'INCANTATION: 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de carotte séchée ou une agate)

Durée: 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

