

MAGICIEN



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



MAGICIEN





## AGRANDIR/RÉTRÉCIR

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une pincée de limaille de fer)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous agrandissez ou rétrécissez une créature ou un objet situé à portée et dans votre champ de vision pendant toute la durée du sort. Choisissez soit une créature, soit un objet qui n'est ni porté ni transporté. Si la cible n'est pas consentante, elle a droit à un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle le réussit, le sort est sans effet. Si la cible est une créature, tout ce qu'elle porte et tout ce qu'elle transporte change de taille avec elle. En revanche, si elle lâche un objet, il reprend sa taille normale sur-le-champ.

**Agrandir.** La cible double dans toutes les dimensions, et son poids est multiplié par huit. Cette croissance augmente sa catégorie de taille d'un cran, de M à G par exemple. Si la cible n'a pas assez de place pour doubler de volume, elle atteint la taille maximale possible dans l'espace dont elle dispose. Elle bénéficie d'un avantage lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force jusqu'à la fin du sort. Les armes de la cible grandissent pour s'adapter à sa nouvelle taille. Tant qu'elles sont ainsi agrandies, elles infligent 1d4 dégâts de plus.

**Rétrécir.** La cible réduit de moitié dans toutes les dimensions et son poids est divisé par huit. Ce rétrécissement réduit sa catégorie de taille d'un cran, de M à P par exemple. La cible subit un désavantage lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force jusqu'à la fin du sort. Les armes de la cible rétrécissent pour s'adapter à sa nouvelle taille. Tant qu'elles sont ainsi réduites, elles infligent 1d4 dégâts de moins (avec un minimum de 1 dégât).

Transmutation de niveau 2





## ALARME

WotC

**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 pénètre. 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 **RITUEL**



## ANIMATION DES MORTS (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute

**PORTÉE :** 3 mètres

**COMPOSANTES :** V, S, M (une goutte de sang, un lambeau de chair et une pincée de poudre d'os)

**DURÉE :** instantanée

Ce sort crée un serviteur mort-vivant. Choisissez un tas d'os ou le cadavre d'un humanoïde de taille M ou P situé à portée. Votre sort imprègne la cible d'un ignoble simulacre de vie, la relevant sous forme de mort-vivant. Elle devient un squelette si vous avez lancé le sort sur un tas d'os, et un zombi si vous avez opté pour un cadavre (le MJ dispose du profil technique de la créature).

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour donner un ordre mental à la créature générée via ce sort si elle se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de vous (si vous contrôlez plusieurs créatures, vous pouvez donner un ordre à l'une d'elles, certaines d'entre elles ou à toutes à la fois, à condition de transmettre le même ordre à chacune). À vous de décider quelles actions la créature va entreprendre et à quel endroit elle se déplace au cours du tour suivant, mais vous pouvez aussi lui donner un ordre plus générique, comme de garder une salle ou un couloir. En l'absence d'ordre, la créature se contente de se défendre contre les créatures hostiles. Une fois qu'elle a reçu un ordre, elle continue à le suivre jusqu'à ce qu'elle ait accompli sa tâche.

Nécromancie de niveau 3





## ANIMATION DES MORTS (2/2)

WotC

La créature est placée sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour la contrôler pendant 24 heures de plus, il vous faut relancer ce sort sur elle avant la fin de la période de 24 heures pendant laquelle il fait effet. Si vous utilisez ce sort ainsi, il vous permet de réaffirmer votre contrôle sur un maximum de quatre créatures animées grâce à lui plutôt que d'en animer une nouvelle.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous animez ou réaffirmez votre contrôle sur deux créatures de plus par niveau au-delà du niveau 3. Chaque créature doit provenir d'un tas d'os ou d'un cadavre différent.

Nécromancie de niveau 3





## ANIMATION DES OBJETS (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTÉE :** 36 mètres

**COMPOSANTES :** V, S

**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets prennent vie sur votre ordre. Choisissez jusqu'à dix objets non magiques à portée que personne ne porte ni ne transporte. Les cibles de taille M comptent comme deux objets, celles de taille G comme quatre et celles de taille TG comme huit. Vous ne pouvez pas animer d'objet de taille supérieure. Chaque cible s'anime et devient une créature placée sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort, ou jusqu'à tomber à 0 point de vie.

Par une action bonus, vous pouvez donner un ordre mental à toute créature créée via ce sort qui se trouve au maximum à 150 mètres de vous (si vous en contrôlez plusieurs, vous pouvez donner un ordre à l'une d'elles, certaines d'entre elles ou toutes à la fois, à condition de donner le même ordre à toutes). À vous de décider quelles actions la créature va entreprendre et à quel endroit elle se déplace au cours du tour suivant, mais vous pouvez aussi lui donner un ordre plus générique, comme de garder une salle ou un couloir. En l'absence d'ordre, la créature se contente de se défendre contre les créatures hostiles. Une fois qu'elle a reçu un ordre, elle continue à le suivre jusqu'à ce qu'elle ait accompli sa tâche.

Un objet animé est une créature artificielle avec une CA, des points de vie, des attaques, une Force et une Dextérité déterminés par sa taille. Sa Constitution est de 10 tandis que son Intelligence et sa Sagesse sont de 3 et son Charisme de 1. Il a une vitesse de 9 mètres. S'il est dépourvu de patte ou d'appendice susceptible de lui permettre de se mouvoir, il gagne à la place la

Transmutation de niveau 5





## ANIMATION DES OBJETS (2/2)

WotC

capacité de voler à une vitesse de 9 mètres et peut utiliser le vol stationnaire. Si l'objet est solidement attaché à une surface ou à un objet de plus grande taille, comme une chaîne vissée à un mur, sa vitesse est de 0. L'objet possède la vision aveugle dans un rayon de 9 mètres ; au-delà, il est aveugle. Quand l'objet animé tombe à 0 point de vie, il reprend sa forme initiale et tout dégât en surplus est infligé à celle-ci.

Si vous ordonnez à un objet animé d'attaquer, il a droit à une attaque au corps-à-corps unique contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre. Il porte une attaque avec un bonus d'attaque et des dégâts contondants déterminés en fonction de sa taille. Le MJ peut tout à fait décider qu'un objet animé inflige des dégâts perforants ou tranchants si sa forme le lui permet.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez animer deux objets supplémentaires par emplacement au-delà du niveau 5.

### Profil technique des objets animés

#### Très petite

PV : 20 - CA : 18 - Att. : +8 pour toucher, 1d4+4 dégâts - For : 4 - Dex : 18

#### Petite

PV : 25 - CA : 16 - Att. : +6 pour toucher, 1d8+2 dégâts - For : 6 - Dex : 14

#### Moyenne

PV : 40 - CA : 13 - Att. +5 pour toucher, 2d6+1 dégâts - For : 10 - Dex : 12

#### Grande

PV : 50 - CA : 10 - Att. : +6 pour toucher, 2d10+2 dégâts - For : 14 - Dex : 10

#### Très grande

PV : 80 - CA : 10 - Att. : +8 pour toucher, 2d12+4 dégâts - For : 18 - Dex : 6

## Transmutation de niveau 5





## APPARENCE TROMPEUSE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** 8 heures

Ce sort vous permet de modifier l'apparence d'autant de créatures que vous voulez, à condition qu'elles se trouvent à portée et dans votre champ de vision. Vous donnez à chacune d'entre elles une nouvelle apparence illusoire. Une cible non consentante peut faire un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, le sort ne l'affecte pas.

Ce sort change l'apparence physique, mais aussi les vêtements, les armures, les armes et le reste de l'équipement. Vous pouvez faire croire que chaque créature affectée est plus petite ou plus grande de 30 centimètres maximum qu'en réalité, lui donner l'air grosse, maigre ou de corpulence normale. Vous ne pouvez pas changer le type de son corps, et vous devez choisir une forme possédant la même conformation qu'elle au niveau des membres. En dehors de cela, les détails de l'illusion sont laissés à votre imagination. Le sort persiste pendant toute sa durée ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour le révoquer.

Les changements apportés par le sort ne résistent pas à un examen physique. Par exemple, si vous l'utilisez pour ajouter un chapeau à la tenue de la cible, les objets passent au travers et toute personne qui essaie de le toucher ne sentira que de l'air ou des cheveux et un crâne. Si vous utilisez le sort pour la faire paraître plus mince qu'en réalité, la main de quelqu'un qui tente de la toucher se heurtera à son corps alors que, visuellement, elle semble encore dans le vide.

Une créature peut utiliser son action pour examiner une cible et faire un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort. Si elle le réussit, elle comprend que la cible est déguisée.

Illusion de niveau 5





## APPEL DE FAMILIER (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 heure**PORTÉE :** 3 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (10 po de charbon, d'encens et d'herbe à faire brûler dans un brasero en laiton)**DURÉE :** instantanée

Vous vous attachez les services d'un familier, un esprit qui prend la forme d'un animal de votre choix : une chauve-souris, un chat, un crabe, une grenouille (ou un crapaud), un faucon, un lézard, une pieuvre, une chouette, un serpent venimeux, un poisson (un piranha), un rat, un corbeau, un hippocampe, une araignée ou une belette. Le familier apparaît dans un emplacement inoccupé à portée et possède le même profil technique que l'animal dont il revêt la forme, bien qu'il soit un céleste, une fée ou un fiélon (à vous de choisir) au lieu d'une bête.

Votre familier agit indépendamment de vous, mais il obéit toujours à vos ordres. Lors d'un combat, il lance son propre dé d'initiative et agit à son tour. Il ne peut pas attaquer, mais il peut effectuer d'autres actions.

Quand le familier tombe à 0 point de vie, il disparaît sans laisser de cadavre derrière lui. Il réapparaît si vous lancez de nouveau ce sort.

Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre familier tant qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres autour de vous. De plus, vous pouvez dépenser votre action pour percevoir le monde par les yeux et les oreilles de votre familier jusqu'au début de votre prochain tour. Pendant ce temps, vos yeux et vos oreilles ne fonctionnent plus.

Invocation de niveau 1 **RITUEL**



## APPEL DE FAMILIER (2/2)

WotC

Vous pouvez renvoyer temporairement votre familier en utilisant une action. Il gagne alors une poche dimensionnelle où il attend que vous le rappeliez. Vous pouvez aussi le renvoyer définitivement. Vous pouvez utiliser une action alors qu'il est temporairement renvoyé pour le faire réapparaître dans un emplacement inoccupé situé dans un rayon de 9 mètres autour de vous.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul familier à la fois. Si vous lancez ce sort alors que vous avez déjà un familier, vous attribuez simplement une nouvelle forme à celui que vous possédez déjà : choisissez une des formes de la liste précédente, que votre familier adopte immédiatement.

Enfin, quand vous lancez un sort avec une portée de « contact », votre familier peut livrer le sort comme si c'était lui qui le lançait. Il doit se trouver à 30 mètres ou moins de vous et utiliser sa réaction pour transmettre le sort au moment où vous le lancez. Si le sort exige un jet d'attaque, vous utilisez votre propre modificateur d'attaque lors du jet.

Invocation de niveau 1 **RITUEL**



## ARME MAGIQUE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action bonus**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, elle devient magique et bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, le bonus passe à +2, et à +3 si vous utilisez un emplacement de niveau 6 ou plus.

Transmutation de niveau 2





## ARMURE DU MAGE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (un bout de cuir tanné)**DURÉE :** 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure et l'enveloppez d'une force magique protectrice jusqu'à la fin du sort. La CA de base de la cible passe à  $13 + \text{son modificateur de Dextérité}$ . Le sort se termine si la cible revêt une armure ou si vous révoquez le sort par une action.

Abjuration de niveau 1





## ARRÊT DU TEMPS

WotC

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

Vous arrêtez brièvement le cours du temps pour tout le monde sauf vous. Le temps ne s'écoule plus pour les autres créatures, tandis que vous disposez de 1d4+1 tours d'affilée, pendant lesquels vous pouvez faire des actions et vous déplacer normalement.

Ce sort se termine si l'une des actions que vous effectuez lors de ce laps de temps ou l'un des effets que vous créez lors de ce laps de temps affecte une créature autre que vous ou un objet porté ou transporté par une créature autre que vous. Le sort se termine également si vous vous éloignez à plus de 300 mètres de l'endroit où vous l'avez lancé.

Transmutation de niveau 9





## ASPERSION ACIDE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTEE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DUREE :** instantanée

Vous lancez une boule d'acide. Choisissez une créature à portée, ou deux créatures à portée situées à 1,50 mètre ou moins l'une de l'autre. Une cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sinon elle subit 1d6 dégâts d'acide.

Les dégâts du sort augmentent de 1d6 quand vous atteignez le niveau 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

Invocation de niveau 0





## ASSASSIN IMAGINAIRE

WotC

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

Vous puisez dans les cauchemars d'une créature située à portée et dans votre champ de vision afin de créer une manifestation illusoire de ses pires terreurs, qu'elle est la seule à voir. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le rate, elle est terrorisée pendant toute la durée du sort. Tant que le sort n'est pas terminé, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. Elle subit 4d10 dégâts psychiques à chaque échec. Le sort se termine dès qu'elle réussit un jet de sauvegarde.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du niveau 4.

Illusion de niveau 4





## AURA DU HÉROS

BBE

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

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

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

Enchantement de niveau 0





## AURA MAGIQUE DE L'ARCANISTE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (un petit carré de soie)**DURÉE :** 24 heures

Vous enveloppez la créature ou l'objet touché d'une illusion, afin que les sorts de divination révèlent des informations erronées à son propos. La cible du sort doit être une créature consentante ou un objet qui n'est ni porté ni transporté par une autre créature.

Lorsque vous lancez le sort, vous choisissez l'un des effets suivants, ou les deux, qui persistent pendant toute la durée du sort. Si vous lancez ce sort sur la même créature ou le même objet chaque jour pendant 30 jours, en lui attribuant le même effet à chaque fois, l'illusion persiste jusqu'à ce que quelqu'un la dissipe.

**Aura factice.** Vous modifiez la manière dont la cible apparaît vis-à-vis des sorts et effets magiques détectant les auras magiques, comme détection de la magie. Vous pouvez ainsi faire en sorte qu'un objet magique paraisse dépourvu de magie ou qu'un objet ordinaire semble magique. Vous pouvez aussi modifier l'aura magique de la cible de manière à ce qu'elle paraisse appartenir à l'école de magie de votre choix. Quand vous conférez cet effet à un objet, vous pouvez faire en sorte que la magie factice se manifeste à toute personne qui manipule l'objet.

**Masque.** Vous modifiez la manière dont la cible apparaît aux sorts et effets magiques qui détectent les types de créatures, comme le sens divin d'un paladin ou le déclencheur d'un sort de symbole. Vous choisissez un type de créatures : les autres sorts et effets magiques traitent la cible comme si elle appartenait au type ou à l'alignement choisi.



### Illusion de niveau 2



## BANNISSEMENT

WotC

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

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

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

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

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

Abjuration de niveau 4





## BOUCHE MAGIQUE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un rayon de miel et de la poussière de jade d'une valeur de 10 po, que le sort consume)**DURÉE :** jusqu'à dissipation

Vous implantiez un message dans un objet situé à portée. On entend le message dès que les conditions qui le déclenchent sont remplies. Choisissez un objet situé dans votre champ de vision qui n'est ni porté ni transporté par une autre créature. Prononcez ensuite le message, qui doit comprendre au maximum vingt-cinq mots, mais peut se répéter pendant un maximum de 10 minutes. Enfin, déterminez les circonstances dans lesquelles le message s'active.

Quand les conditions de déclenchement sont remplies, une bouche magique apparaît sur l'objet et énonce le message avec la même voix que vous et au volume où vous l'avez prononcé. Si l'objet choisi possède une bouche ou quelque chose qui y ressemble (comme la bouche d'une statue), la bouche magique apparaît de manière à donner l'impression que les paroles sortent des lèvres figurées sur l'objet. Lors de l'incantation, vous pouvez décider que le sort se termine une fois le message transmis ou qu'il reste actif et répète le message chaque fois que les conditions de déclenchement sont remplies.

Ces dernières peuvent être aussi génériques ou spécifiques que vous le désirez, mais elles doivent se baser sur des données visuelles ou audibles, perceptibles dans un rayon de 9 mètres autour de l'objet. Par exemple, vous pouvez ordonner à la bouche de parler dès qu'une créature approche à 9 mètres ou moins de l'objet ou quand une cloche d'argent retentit dans un rayon de 9 mètres.

Illusion de niveau 2 **RITUEL**



## BOUCLIER

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 réaction à effectuer lorsque vous êtes touché par une attaque ou un sort de projectile magique

**PORTÉE :** personnelle

**COMPOSANTES :** V, S

**DURÉE :** 1 round

Une barrière invisible faite de force magique apparaît autour de vous et vous protège. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché l'incantation du sort, et vous ne subissez aucun dégât de la part du sort *projectile magique*.

Abjuration de niveau 1





## BOUCLIER DE FEU

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (un morceau de phosphore ou une luciole)**DURÉE :** 10 minutes

De fines volutes de flammes enveloppent votre corps pendant toute la durée du sort, émettant une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon additionnel de 3 mètres. Vous pouvez mettre prématurément un terme au sort en utilisant une action.

Les flammes vous offrent un bouclier chaud ou froid, comme bon vous semble. Le bouclier chaud vous apporte une résistance contre les dégâts de froid, le bouclier froid une résistance contre les dégâts de feu.

De plus, quand une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous vous touche avec une attaque au corps-à-corps, le bouclier génère une gerbe de flammes. Si le bouclier est chaud, il inflige 2d8 dégâts de feu à l'assaillant, s'il est froid, il lui inflige 2d8 dégâts de froid.

## Évocation de niveau 4





## BOUFFÉE DE POISON

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTEE :** 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





## BOULE DE FEU

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 45 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une petite boule de guano de chauve-souris et du soufre)**DURÉE :** instantanée

Une traînée luisante part de votre doigt tendu et file vers un point de votre choix situé à portée et dans votre champ de vision, où elle explose dans une gerbe de flammes grondantes. Chaque créature située dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent  $8d6$  dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Le feu s'étend en contournant les angles. Il embrase les objets inflammables de la zone, à moins que quelqu'un ne les porte ou ne les transporte.

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

Évocation de niveau 3





# BOULE DE FEU À EXPLOSION RETARDÉE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTÉE :** 45 mètres

**COMPOSANTES :** V, S, M (une petite boule de guano de chauve-souris et du soufre)

**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière jaune jaillit de votre doigt tendu et se condense pour former une bille luisante en un point de votre choix situé à portée pendant toute la durée du sort. Quand le sort se termine, soit parce que votre concentration se brise, soit parce que vous y mettez volontairement un terme, la bille se dilate dans un grondement sourd et explose en une gerbe de feu qui s'étend en franchissant les angles éventuels. Toutes les créatures situées dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point où se trouvait la bille doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent un montant de dégâts de feu égal au total de dégâts accumulés (voir plus loin), les autres la moitié seulement.

À la base, le sort inflige 12d6 dégâts de feu. À la fin de votre tour, si la bille n'a pas encore explosé, ces dégâts augmentent de 1d6.

Si quelqu'un touche la bille avant la fin de l'intervalle, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. S'il réussit, le sort se termine immédiatement et la bille explose. S'il réussit, il peut lancer la bille à une distance maximale de 12 mètres. Si elle touche un objet solide ou une créature, le sort se termine et la bille explose.

Les flammes endommagent les objets qui se trouvent dans la zone et embrasent les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 8 ou supérieur, les dégâts de base augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 7.

## Évocation de niveau 7





## 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



## BRISER

WotC

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

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

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

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

## Évocation de niveau 2



## CAGE DE FORCE

WotC

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

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

- Une prison en forme de cage peut faire un maximum de 6 mètres d'arête et dispose de barreaux de 1 centimètre d'épaisseur placés à 1 centimètre d'intervalle.

- Une prison en forme de boîte peut faire un maximum de 3 mètres d'arête et forme une barrière pleine qui empêche la matière de passer. Elle bloque aussi le passage des sorts lancés vers l'intérieur ou l'extérieur.

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

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

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

Évocation de niveau 7





## CARESSE DU VAMPIRE

WotC

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

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

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

Nécromancie de niveau 3





## 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





## CÉCITÉ/SURDITÉ

WotC

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

Vous pouvez rendre un ennemi sourd ou aveugle. Choisissez une créature autre que vous qui se situe à portée et dans votre champ de vision. Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle est soit aveuglée, soit assourdie (à vous de choisir) pendant toute la durée du sort. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours, le sort se terminant si elle le réussit.

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

Nécromancie de niveau 2





## CERCLE DE MORT

WotC

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

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

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

Nécromancie de niveau 6





## CERCLE DE TÉLÉPORTATION

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute**PORTÉE :** 3 mètres**COMPOSANTES :** V, M (des craies et des encres rares contenant des extraits de pierres précieuses pour une valeur de 50 po, que le sort consume)**DURÉE :** 1 round

Lorsque vous lancez ce sort, vous tracez un cercle de 3 mètres de diamètre au sol et y inscrivez des symboles qui relient l'endroit où vous vous trouvez actuellement à un cercle de téléportation permanent de votre choix dont vous connaissez la séquence de symboles et qui se trouve sur le même plan d'existence que vous. Un portail scintillant s'ouvre dans le cercle que vous avez tracé et reste ouvert jusqu'à la fin de votre prochain tour. Toute créature qui franchit ce portail apparaît instantanément dans un rayon de 1,50 mètre autour du cercle de destination ou dans l'espace inocupé le plus proche si le reste est occupé.

Nombre de temples majeurs, de guildes et d'autres lieux d'importance possèdent des cercles de téléportation permanents tracés quelque part dans leur enceinte. Chacun de ces cercles utilise une séquence de symboles uniques : une série de runes magiques disposées selon un motif particulier. Lorsque vous apprenez à lancer ce sort, vous apprenez la séquence associée à deux destinations situées sur le plan matériel et déterminées par le MJ. Vous pouvez apprendre d'autres séquences de symboles au cours de vos aventures. Pour en mémoriser une, vous devez l'étudier pendant 1 minute.

Vous pouvez créer un cercle de téléportation permanent en lançant ce sort au même endroit tous les jours pendant un an. Vous n'avez pas besoin d'utiliser le cercle pour vous téléporter quand vous lancez ce sort pour cela.

## Invocation de niveau 5





## CERCLE MAGIQUE

WotC

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

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

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

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

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

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

## Abjuration de niveau 3





## CHAÎNE D'ÉCLAIRS

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 450 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un éclat d'ambre, de verre ou de cristal, trois épingle en argent et un morceau de fourrure)**DURÉE :** instantanée

Vous créez un arc électrique qui file vers une cible de votre choix, située à portée et dans votre champ de vision. Trois éclairs bondissent ensuite de cette cible sur un maximum de trois autres cibles qui doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 mètres autour de la première. Une cible peut être une créature ou un objet et ne peut recevoir qu'un seul éclair.

Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 10d8 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, un éclair de plus rebondit de la première cible vers une autre pour chaque niveau au-delà du niveau 6.

## Évocation de niveau 6





## CHAMP ANTIMAGIE (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** personnelle ( sphère de 3 mètres de rayon)**COMPOSANTES :** V, S, M (une pincée de poudre de fer ou de larmaille)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Une sphère d'antimagie invisible de 3 mètres de rayon vous entoure. La zone qu'elle englobe est coupée de l'énergie magique qui imprègne le multivers. En son sein, il est impossible de lancer un sort, les créatures invoquées disparaissent et même les objets magiques deviennent ordinaires. La sphère reste centrée sur vous et se déplace avec vous jusqu'à la fin du sort.

Les sorts et autres effets magiques, en dehors de ceux émanant d'un artefact ou d'une divinité, sont supprimés au sein de la sphère et ne peuvent pénétrer son espace. Un emplacement utilisé pour lancer un sort ainsi supprimé est tout de même consommé. L'effet ne fonctionne pas tant qu'il est supprimé, mais le temps passé sous suppression est tout de même décompté de sa durée d'efficacité.

**Effets visant une cible.** Les sorts et autres effets magiques visant une créature ou un objet situé dans la sphère, comme *projecile magique* ou *charme-personne*, n'ont aucun effet sur cette cible.

**Zones de magie.** La zone d'effet d'un sort ou d'un effet magique, comme celle d'une boule de feu, ne peut pas s'étendre au sein de la sphère. Si la sphère recouvre une zone de magie existante, l'effet de cette dernière est supprimé dans la partie recouverte par la sphère. Par exemple, les flammes d'un mur de feu sont supprimées au sein de la sphère, créant un trou dans le mur si la partie recouverte est assez grande.

Abjuration de niveau 8





## CHAMP ANTIMAGIE (2/2)

WotC

**Sorts.** Tout sort ou effet magique actif sur une créature ou un objet est supprimé dès qu'elle ou il se trouve à l'intérieur et pendant tout le temps qu'elle ou il y reste.

**Objets magiques.** Les propriétés et les pouvoirs d'un objet magique sont supprimés une fois au sein de la sphère. Par exemple, une épée longue +1 située dans la sphère fonctionne comme une épée longue ordinaire.

Les propriétés et les pouvoirs d'une arme magique sont supprimés si son utilisateur la manie contre une cible située dans la sphère ou s'il se trouve dans la sphère. Si une arme ou une munition magique quitte entièrement la sphère (par exemple, si vous tirez une flèche magique ou projetez une lance magique en dehors de la sphère), la suppression de magie cesse d'affecter l'objet dès qu'il quitte la sphère.

**Déplacement magique.** La téléportation et les voyages planaires échouent systématiquement au sein de la sphère, que cette dernière serve de destination ou de point de départ à ce type de déplacement. Un portail menant en un autre lieu, sur un autre monde ou sur un autre plan d'existence se ferme temporairement tant qu'il est englobé dans la sphère, de même que l'ouverture sur un espace extradimensionnel telle celle créée par le sort corde enchantée.

**Créatures et objets.** Une créature ou un objet invoqués ou créés par magie disparaissent temporairement si la sphère les recouvre. Ils réapparaissent instantanément dès que l'espace qu'ils occupent ne se trouve plus au sein de la sphère.

Abjuration de niveau 8





## 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





## CHIEN DE GARDE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un petit sifflet en argent, un éclat d'os et une ficelle)**DURÉE :** 8 heures

Vous invoquez un chien de garde fantomatique dans un emplacement inoccupé situé à portée et dans votre champ de vision. Il reste là pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous le renvoyiez par une action ou que vous vous éloigniez à plus de 30 mètres de lui.

Le chien est *invisible* pour tout le monde sauf pour vous, et il est impossible de le blesser. Il se met à aboyer dès qu'une créature de taille P ou supérieure arrive à 9 mètres de lui sans prononcer d'abord le mot de passe que vous avez choisi lors de l'incantation. Le chien perçoit les créatures *invisibles* et voit ce qui se passe sur le plan éthétré. Il ignore les illusions.

Au début de votre tour, le chien tente de mordre une créature qui vous est hostile, située dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui. Son bonus d'attaque est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise. S'il touche, il inflige 4d8 dégâts perforants.

Invocation de niveau 4





## CLAIRVOYANCE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 10 minutes

**PORTÉE :** 1,5 kilomètre

**COMPOSANTES :** V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 100 po, soit une corne incrustée de pierreries pour l'ouïe, soit un œil de verre pour la vue)

**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un organe sensoriel invisible à portée dans un endroit qui vous est familier (un endroit où vous vous êtes déjà rendu ou que vous avez déjà vu) ou dans un endroit évident qui ne vous est pas familier (comme de l'autre côté d'une porte, derrière un angle de mur, dans un bosquet...). L'organe reste là pendant toute la durée du sort. Il est impossible de l'attaquer ou d'interagir avec.

Vous choisissez la vue ou l'ouïe au moment où vous lancez le sort. Vous pouvez alors utiliser le sens choisi à travers l'organe comme si vous occupiez son emplacement. Vous pouvez dépendre une action pour passer de la vue à l'ouïe ou inversement.

Une créature capable de voir l'organe sensoriel (en bénéficiant par exemple de voir l'*invisible* ou de vision parfaite) le perçoit comme un orbe lumineux intangible de la taille de votre poing.

Divination de niveau 3





## CLIGNOTEMENT

WotC

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

Pendant toute la durée du sort, vous lancez 1d20 à la fin de chacun de vos tours. Sur un 11 ou plus, vous disparaissez de votre plan d'existence actuel et apparaîsez sur le plan éthétré (si vous vous trouviez déjà là, le sort échoue et l'incantation est gaspillée). Au début de votre tour suivant et quand le sort se termine alors que vous vous trouvez sur le plan éthétré, vous retournez sur un emplacement inoccupé de votre choix que vous pouvez voir dans un rayon de 3 mètres autour de l'emplacement dont vous avez disparu. S'il n'y a pas d'emplacement disponible dans ce rayon, vous apparaîsez dans l'espace inoccupé le plus proche (choisi au hasard s'il y en a plusieurs à égale distance). Vous pouvez révoquer ce sort par une action.

Tant que vous êtes sur le plan éthétré, vous voyez et entendez ce qui se passe sur le plan d'où vous venez, qui apparaît sous forme d'ombres grises, mais votre vision ne porte pas au-delà de 18 mètres. Vous pouvez seulement affecter des créatures se trouvant sur le plan éthétré et elles sont les seules à pouvoir vous affecter. Les créatures qui ne se trouvent pas sur ce plan ne peuvent ni vous percevoir, ni interagir avec vous, à moins qu'elles ne disposent d'un pouvoir le leur permettant.

Transmutation de niveau 3



## CLONE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 heure**PORTÉE :** contact

**COMPOSANTES :** V, S, M (un diamant valant au moins 1000 po et un cube d'au moins 2,5 centimètres d'arête de chair de la créature à cloner, le sort consommant ces deux composantes, ainsi qu'un réceptacle d'une valeur minimale de 2000 po qui dispose d'un couvercle susceptible d'être scellé, et assez grand pour contenir une créature de taille M, comme une grande urne, un cercueil, un cavité remplie de boue creusée dans la terre ou un récipient de cristal rempli d'eau salée)

**DURÉE :** instantanée

Ce sort génère la réplique inerte d'une créature vivante, pour la protéger de la mort. Le clone se forme au sein d'un réceptacle scellé et grandit jusqu'à atteindre sa taille adulte et sa maturité en 120 jours ; cependant, vous pouvez décider que le clone sera une version plus jeune de la créature qu'il reproduit. Il reste inerte et indéfiniment dans le même état tant que le réceptacle reste scellé.

Une fois que le clone est arrivé à maturité, si la créature originale meurt, son âme se transfère dans le clone, à condition que cette âme soit libre et désireuse de revenir à la vie. D'un point de vue physique, le clone est identique à l'original. De plus, il possède la même personnalité, les mêmes souvenirs et les mêmes capacités, mais il n'hérite pas de son équipement. Les restes physiques de la créature originale ne disparaissent pas. S'ils ne sont pas détruits, ils deviennent inertes et ne peuvent pas servir à ramener la créature à la vie puisque son âme se trouve ailleurs.

Nécromancie de niveau 8



## 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





## COFFRE SECRET

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (un superbe coffre de 90 x 60 x 60 centimètres, fait de matériaux rares d'une valeur minimale de 5000 po et une réplique du coffre de taille TP, faite des mêmes matériaux et valant au moins 50 po)**DURÉE :** instantanée

Vous dissimulez un coffre et son contenu sur le plan éthétré. Pour cela, vous devez toucher le coffre et la réplique qui sert de composante matérielle au sort. Le coffre peut contenir un maximum de 324 décimètres cubes (90 x 60 x 60 centimètres) de matière non vivante.

Tant que le coffre reste sur le plan éthétré, vous pouvez utiliser une action pour toucher la réplique et le rappeler à vous. Il apparaît en un emplacement libre au sol, situé dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous. Vous pouvez renvoyer le coffre dans le plan éthétré en utilisant une action et en touchant le coffre et sa réplique.

Au bout de 60 jours, il y a 5 % de chances cumulatifs par jour que les effets du sort se terminent. Ils s'achèvent aussi si vous lancez de nouveau le sort, si la petite réplique du coffre est détruite ou si vous décidez de mettre un terme au sort en recourant à une action. Si le sort se termine alors que le grand coffre est encore sur le plan éthétré, ce coffre est irrémédiablement perdu.

Invocation de niveau 4





## COMPRÉHENSION DES LANGUES

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTÉE :** personnelle

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

**DURÉE :** 1 heure

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

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

Divination de niveau 1 **RITUEL**





## CÔNE DE FROID

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** personnelle (cône de 18 mètres)**COMPOSANTES :** V, S, M (un petit cône de cristal ou de verre)**DURÉE :** instantanée

Une bouffée d'air froid jaillit de vos mains. Toutes les créatures présentes dans un cône de 18 mètres doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui le ratent subissent 8d8 dégâts de froid, les autres la moitié seulement.

Une créature qui succombe suite à ce sort se transforme en statue de glace jusqu'à ce qu'elle fonde.

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

Évocation de niveau 5





## 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





## CONTACT GLACIAL

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTEE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DUREE :** 1 round

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

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

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

Nécromancie de niveau 0





## CONTACTER UN AUTRE PLAN

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute

**PORTÉE :** personnelle

**COMPOSANTES :** V

**DURÉE :** 1 minute

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

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

Divination de niveau 5 **RITUEL**





## CONTINGENCE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 10 minutes**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (une statuette de vous taillée dans l'ivoire et ornée de gemmes d'une valeur minimum de 1500 po)**DURÉE :** 10 jours

Choisissez un sort de niveau 5 ou moins que vous êtes en mesure de lancer, qui possède un temps d'incantation d'une action, et qui peut vous prendre pour cible. Vous lancez ce sort (que l'on appelle le sort contingent) lors de l'incantation de la contingence. Vous dépensez donc les emplacements des deux sorts, mais le contingent ne fait pas effet immédiatement. Il s'active lorsque certaines conditions sont remplies. Vous devez décrire ces dernières au moment où vous lancez les deux sorts. Par exemple, lors d'une contingence associée à une *respiration aquatique*, vous pouvez stipuler que la *respiration aquatique* doit se déclencher quand vous vous trouvez immergé dans l'eau ou dans un liquide similaire.

Le sort contingent prend effet dès que les circonstances sont remplies pour la première fois, que vous le vouliez ou non, ce qui met un terme à la contingence.

Le sort contingent affecte uniquement votre personne, même s'il peut normalement affecter d'autres créatures. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul sort de *contingence* à la fois. Si vous en lancez un second, les effets du précédent se dissipent. De plus, la contingence prend fin si sa composante matérielle n'est plus sur votre personne.

## Évocation de niveau 6





## CONTRESORT

WotC

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

**PORTEE :** 18 mètres

**COMPOSANTES :** S

**DURÉE :** instantanée

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

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

Abjuration de niveau 3





## 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





## CONVOCATIONS INSTANTANÉES

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute

**PORTÉE :** contact

**COMPOSANTES :** V, S, M (un saphir d'une valeur de 1000 po)

**DURÉE :** jusqu'à dissipation

Vous touchez un objet pesant 5 kilogrammes ou moins et dont la dimension la plus longue est de 1,80 mètre ou moins. Le sort laisse une marque invisible sur la surface de l'objet et inscrit le nom de l'objet sur le saphir que vous utilisez comme composante matérielle. Chaque fois que vous lancez ce sort, vous devez utiliser un saphir différent.

Ensuite, vous pouvez utiliser une action quand vous le désirez pour prononcer le nom de l'objet et broyer le saphir. L'objet apparaît immédiatement dans votre main, en dépit des distances physique et planaire, et le sort se termine.

Si l'objet est actuellement porté ou transporté par quelqu'un d'autre, il n'arrive pas jusqu'à vous quand vous broyez le saphir, mais vous apprenez qui est la créature qui détient l'objet et vous savez à peu près où elle se trouve à ce moment-là.

*dissipation de la magie* ou un effet similaire appliqué sur le saphir met un terme à l'effet du sort.

Invocation de niveau 6 **RITUEL**





## CORDE ENCHANTÉE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (extrait de maïs en poudre et boucle de parchemin torsadé)**DURÉE :** 1 heure

Vous touchez une longueur de corde d'au maximum 18 mètres. L'une de ses extrémités s'élève alors dans les airs, jusqu'à ce que toute la corde se dresse perpendiculairement au sol. Une entrée invisible s'ouvre à l'extrémité supérieure de la corde et débouche sur un espace extradimensionnel qui persiste jusqu'à la fin du sort.

On peut atteindre cet espace extradimensionnel en grimpant jusqu'au sommet de la corde. Il peut accueillir un maximum de huit créatures de taille M ou inférieure. On peut ensuite tirer la corde dans l'espace extradimensionnel, afin que personne ne la voie en dehors de l'abri.

Les attaques et les sorts ne peuvent traverser l'entrée de l'espace extradimensionnel ni depuis l'intérieur, ni depuis l'extérieur. En revanche, les créatures qui se trouvent à l'intérieur peuvent regarder dehors grâce à une fenêtre de 90 centimètres sur 1,50 mètre centrée sur la corde.

Tout ce qui se trouve dans l'espace extradimensionnel tombe à l'extérieur quand le sort se termine.

Transmutation de niveau 2





## COULEURS DANSANTES

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** personnelle (cône de 4,50 mètres)**COMPOSANTES :** V, S, M (une poignée de poudre ou de sable, colorée en rouge, jaune et bleu)**DURÉE :** 1 round

Un éventail de lumières colorées éblouissantes jaillit de votre main. Lancez  $6d10$ . Le total représente le nombre de points de vie de créatures que le sort affecte. Les créatures situées dans un cône de 4,50 mètres, prenant votre personne comme point d'origine, sont affectées dans l'ordre croissant de leurs points de vie actuels (en ignorant les créatures *inconscientes* et les créatures *aveuglées*).

Chaque créature affectée, en commençant par celle qui possède actuellement le moins de points de vie, est *aveuglée* jusqu'à la fin du sort. Soustrayez du total obtenu le nombre de points de vie actuel de chaque créature affectée avant de passer à la suivante, en choisissant chaque fois celle qui possède le moins de points de vie. Pour qu'une créature soit affectée, elle doit posséder un nombre de points de vie actuels inférieur ou égal au total restant.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, lancez  $2d10$  supplémentaires par niveau au-delà du niveau 1.

## Illusion de niveau 1





## CRÉATION

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un petit bout de matière de même type que l'objet que vous voulez créer)**DURÉE :** spéciale

Vous tirez des bribes de matière ombreuse du plan de l'ombre pour créer à portée des objets inertes en matière végétale : du tissu, de la corde, du bois ou des objets similaires. Ce sort permet aussi de créer des objets minéraux comme de la pierre, du cristal ou du métal. L'objet créé ne doit pas être plus grand qu'un cube de 1,50 mètre d'arête et doit impérativement être d'une forme et d'un matériau que vous avez déjà vus.

La durée du sort dépend du matériau choisi pour façonner l'objet. S'il est fait de plusieurs matières, c'est la durée la plus courte qui s'applique.

**Matière végétale :** 1 jour

**Pierre ou cristal :** 12 heures

**Métaux précieux :** 1 heure

**Gemmes :** 10 minutes

**Adamantium ou mithral :** 1 minute

Si vous utilisez les matériaux créés via ce sort comme composantes matérielles pour un autre sort, ce dernier échoue.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, l'arête du cube augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du niveau 5.

## Illusion de niveau 5





# CRÉATION DE MORT-VIVANT (1/2)

WotC

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

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

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

Nécromancie de niveau 6





## CRÉATION DE MORT-VIVANT (2/2)

WotC

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

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

Nécromancie de niveau 6





## DANSE IRRÉSISTIBLE

WotC

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

Choisissez une créature située à portée et dans votre champ de vision. La cible entame une danse comique, se mettant à taper du pied et à caracoler sur place. Les créatures qui ne peuvent être charmées sont immunisées contre ce sort.

Une fois que la créature s'est mise à danser, elle doit dépendre la totalité de son déplacement pour danser sans quitter son espace. De plus, elle souffre d'un *désavantage* lors des jets de sauvegarde de Dextérité et des jets d'attaque. Tant que la cible est affectée par ce sort, les autres créatures bénéficient d'un *avantage* lors de leurs jets d'attaque contre elle. Une créature en train de danser peut utiliser son action pour effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse et reprendre le contrôle de son corps. Si elle réussit, le sort se termine.

Enchantement de niveau 6





## DÉBLOCAGE

WotC

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

Choisissez un objet situé à portée et dans votre champ de vision. Ce peut être une porte, une boîte, un coffre, des menottes, un cadenas ou un autre objet disposant d'un système de fermeture ordinaire ou magique.

Une cible fermée par une serrure ordinaire, coincée ou bloquée par une barre se déverrouille ou se débloque. Si l'objet a plusieurs serrures, le sort en ouvre une seule. Si vous visez une cible fermée par un verrou *magique*, ce dernier est supprimé pendant 10 minutes, au cours desquelles on peut ouvrir et fermer la cible normalement.

Quand vous lancez le sort, un cliquetis émane de l'objet et retentit si fort qu'on l'entend dans un rayon de 90 mètres.

Transmutation de niveau 2





## DÉGUISEMENT

WotC

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

Vous faites en sorte que votre personne (y compris vos vêtements, votre armure, vos armes et les autres objets en votre possession) prenne une apparence différente jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour y mettre un terme. Vous pouvez passer pour une personne de 30 centimètres de plus ou de moins, sembler gros, maigre ou entre les deux. Vous ne pouvez pas changer de morphologie, vous devez choisir une forme possédant la même conformation que vous au niveau des membres. En dehors de cela, les détails de l'illusion sont laissés à votre imagination.

Les changements qu'apporte le sort ne résistent pas à un examen physique. Par exemple, si vous l'utilisez pour ajouter un chapeau à votre tenue, les objets passent au travers et toute personne qui essaie de le toucher ne sentira que de l'air, ou des cheveux et un crâne. Si vous utilisez le sort pour paraître plus mince qu'en réalité, la main de quelqu'un qui tente de vous toucher se heurtera à vous alors que, visuellement, elle semble encore dans le vide.

Pour percer votre déguisement à jour, une créature peut dépenser une action pour vous examiner. Elle doit alors réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort.

Illusion de niveau 1





## DEMI-PLAN

WotC

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

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

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

Invocation de niveau 8





## 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





## DÉSINTÉGRATION

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (de la magnétite et une pincée de poussière)**DURÉE :** instantanée

Un mince rayon de lumière verte jaillit de votre doigt pointé vers une cible située dans votre champ de vision et à portée. La cible peut être une créature, un objet ou une création de force magique, comme une barrière issue d'un *mur de force*.

Une créature visée par ce sort doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle subit  $10d6+40$  dégâts de force. Si ces dégâts la réduisent à 0 point de vie, elle est désintégrée.

Une créature désintégrée est réduite à l'état de fine poussière grise, tout comme tous les objets qu'elle porte et transporte, à l'exception des objets magiques. Pour ressusciter une créature ainsi désintégrée, il faut impérativement recourir à une résurrection suprême ou un souhait.

Ce sort désintègre automatiquement les objets non magiques de taille G ou inférieure et les créations magiques de force. Si la cible est un objet de taille TG ou supérieure, le sort désintègre un cube de 3 mètres d'arête au sein de l'objet. Ce sort reste sans effet sur les objets magiques.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de  $3d6$  par niveau au-delà du niveau 6.

Transmutation de niveau 6





## DESSICCATION

BBE

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

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

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

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

Transmutation de niveau 2





## 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 DES PENSÉES (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTÉE :** personnelle

**COMPOSANTES :** V, S, M (une pièce de cuivre)

**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Pendant toute la durée du sort, vous parvenez à lire les pensées de certaines créatures. Quand vous lancez ce sort, puis en tant qu'action à votre tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez focaliser vos pensées sur une créature située à moins de 9 mètres dans votre champ de vision. Si elle dispose d'une Intelligence de 3 ou moins ou ne parle aucune langue, elle n'est pas affectée.

Au départ, vous découvrez les pensées superficielles de la créature, c'est-à-dire ce qu'elle a à l'esprit à ce moment-là. Par une action, vous pouvez porter votre attention sur les pensées d'une autre créature ou tenter de vous enfoncez plus profondément dans l'esprit de celle que vous sondez actuellement. Dans ce cas, cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort se termine. Sinon, vous avez un aperçu de son mode de raisonnement (le cas échéant), de son état émotionnel ou de ce qui occupe une place importante dans son esprit (par exemple, quelque chose qui l'inquiète fortement, qu'elle aime, qu'elle déteste...). Dans les deux cas, la cible sait que vous sondez son esprit et, à moins que vous ne tourniez votre attention vers une autre créature, votre cible peut utiliser son action à son tour pour faire un test d'Intelligence opposé au vôtre. Si elle réussit, le sort se termine.

Les questions directement posées à l'oral à une cible orientent naturellement le cours de ses pensées, ce sort est donc particulièrement utile lors d'un interrogatoire.

Divination de niveau 2





## DÉTECTION DES PENSÉES (2/2)

WotC

Vous pouvez aussi utiliser ce sort pour détecter la présence de créatures intelligentes que vous ne voyez pas. Vous pouvez chercher les pensées qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres autour de vous au moment où vous lancez ce sort ou bien par une action tandis que le sort est actif. Le sort peut franchir des obstacles, mais il est arrêté par 60 centimètres de roche, 2,5 centimètres de métal autre que le plomb ou une mince feuille de plomb. Vous ne pouvez pas repérer les créatures dotées d'une Intelligence de 3 ou moins, ni celles qui ne parlent aucune langue.

Une fois que vous avez ainsi détecté la présence d'une créature, vous pouvez lire ses pensées pendant le reste de la durée du sort, comme expliqué plus haut, même si vous ne la voyez pas, mais elle doit tout de même se trouver à portée.

Divination de niveau 2





## DISQUE FLOTTANT

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une goutte de mercure)**DURÉE :** 1 heure

Ce sort crée un plan de force circulaire horizontal d'un mètre de diamètre pour 2,5 centimètres d'épaisseur. Il flotte à un mètre du sol dans un espace inoccupé de votre choix situé à portée et dans votre champ de vision. Le disque persiste pendant toute la durée du sort et peut accueillir jusqu'à 250 kilogrammes. Si on pose plus de poids dessus, le sort se termine et tout ce qui se trouvait sur le disque tombe au sol.

Le disque reste immobile tant que vous vous tenez à moins de 6 mètres. Si vous vous en éloignez, il vous suit de manière à rester dans un rayon de 6 mètres autour de vous. Il peut se déplacer sur un terrain irrégulier, monter ou descendre des escaliers, des pentes, etc. Mais il ne peut pas franchir une différence de niveau de 3 mètres ou plus. Par exemple, il ne peut pas passer au-dessus d'une fosse de 3 mètres de profondeur ni la quitter s'il a été formé au fond.

Si vous vous éloignez à plus de 30 mètres du disque (typiquement parce qu'il ne peut pas contourner un obstacle pour vous suivre), le sort se termine.

Invocation 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





## DOIGT DE MORT

WotC

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

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

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

Nécromancie de niveau 7





# DOMINER UN HUMANOÏDE (1/2)

WotC

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

Vous tentez d'envoûter un humanoïde situé à portée et dans votre champ de vision. Il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi il est charmé par vous pendant toute la durée du sort. Il dispose d'un avantage lors du jet de sauvegarde si vous ou des créatures amicales envers vous êtes en train de le combattre.

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

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre le contrôle total de votre cible et la diriger de façon précise. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle exécute seulement les actions que vous 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.

Enchantement de niveau 5





## DOMINER UN HUMANOÏDE (2/2)

WotC

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 6, la durée devient « concentration, jusqu'à 10 minutes ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7, la durée devient « concentration, jusqu'à 1 heure ». Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 8, la durée devient « concentration, jusqu'à 8 heures ».

Enchantement de niveau 5





## DOMINER UN MONSTRE

WotC

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

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

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

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre le contrôle total de votre cible et la diriger de façon précise. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle exécute seulement les actions que vous 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 9, la durée devient « *concentration, jusqu'à 8 heures* ».

Enchantement de niveau 8





## DOUX REPOS

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une pincée de sel et une pièce de cuivre à poser sur chaque œil du cadavre et qui doivent rester en place pendant toute la durée du sort)**DURÉE :** 10 jours

Vous touchez un cadavre ou des restes. Pendant toute la durée du sort, la cible est protégée contre la décomposition et ne peut pas se transformer en mort-vivant.

Le sort rallonge aussi la période pendant laquelle on peut rappeler la cible d'entre les morts, car les jours passés sous l'influence de ce sort ne sont pas décomptés de la période pendant laquelle on peut utiliser des sorts comme *rappel à la vie*.

Nécromancie de niveau 2 **RITUEL**

## ÉCLAIR

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** personnelle (ligne de 30 mètres)**COMPOSANTES :** V, S, M (un peu de fourrure et une baguette en ambre, en cristal ou en verre)**DURÉE :** instantanée

Un éclair formant une ligne de 30 mètres de long pour 1,50 mètre de large jaillit de votre personne et file dans la direction de votre choix. Chaque créature située sur la ligne doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 8d6 dégâts de foudre, les autres la moitié seulement.

La foudre embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont ni portés ni transportés par une créature.

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

## Évocation de niveau 3



## 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





## EMBRUNS PRISMATIQUES (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** personnelle (cône de 18 mètres)**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

Huit rayons de lumière multicolores jaillissent de votre main. Chacun a une couleur différente et possède des pouvoirs et objectifs distincts. Chaque créature présente dans un cône de 18 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Lancez 1d8 par cible pour savoir quelle couleur l'affecte.

1. *Rouge.* La cible subit 10d6 dégâts de feu si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.
2. *Orange.* La cible subit 10d6 dégâts d'acide si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.
3. *Jaune.* La cible subit 10d6 dégâts de foudre si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.
4. *Vert.* La cible subit 10d6 dégâts de poison si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.
5. *Bleu.* La cible subit 10d6 dégâts de froid si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit.
6. *Indigo.* Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est entravée et doit alors faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit trois, le sort se termine, si elle en rate trois, elle se change définitivement en pierre et est pétrifiée. Les succès et les échecs n'ont pas à être consécutifs : tenez le compte dans chaque catégorie jusqu'à ce que l'une d'elles arrive à trois.

### Évocation de niveau 7





## EMBRUNS PRISMATIQUES (2/2)

WotC

7. *Violet.* La cible est aveuglée si elle rate son jet de sauvegarde. Elle doit alors faire un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si elle le réussit, elle recouvre la vue ; si elle le rate, elle est emportée sur un autre plan d'existence choisi par le MJ et recouvre aussi la vue. (En général, une créature qui ne se trouve pas sur son propre plan d'existence est bannie là-bas tandis que les autres créatures sont envoyées sur le plan astral ou éthétré.)

8. *Spécial.* Deux rayons viennent frapper la cible. Relancez deux fois le dé en le relançant à chaque fois que vous obtenez un 8.

Évocation de niveau 7





## EMPRISONNEMENT (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute**PORTÉE :** 9 mètres

**COMPOSANTES :** V, S, M (un portrait sur un vélin ou une statuette sculptée à l'effigie de la cible et une composante spéciale qui varie en fonction de la version du sort choisie et vaut au moins 500 po par dé de vie de la cible)

**DURÉE :** jusqu'à dissipation

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

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

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

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

Abjuration de niveau 9





## EMPRISONNEMENT (2/2)

WotC

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

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

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

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

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

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

## Abjuration de niveau 9





## 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





## ENVOI DE MESSAGE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTEE :** illimitée**COMPOSANTES :** V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)**DURÉE :** 1 round

Vous envoyez un court message d'au maximum vingt-cinq mots à une créature qui vous est familière. Elle entend le message dans son esprit, sait que c'est vous qui le lui avez envoyé si elle vous connaît, et peut vous répondre immédiatement de la même manière. Le sort permet aux créatures dotées d'une Intelligence supérieure ou égale à 1 de comprendre le sens de votre message.

Vous pouvez envoyer votre message à n'importe quelle distance, et même sur un autre plan d'existence, mais il y a 5 % de chances, si la cible est sur un autre plan, que le message ne lui parvienne pas.

Évocation de niveau 3





## ÉPÉE MAGIQUE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une épée en platine miniature avec le pommeau et la poignée en cuivre et zinc, d'une valeur de 250 po)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un plan de force en forme d'épée qui plane à portée et persiste pendant toute la durée du sort.

Dès que l'épée apparaît, vous faites une attaque de sort au corps-à-corps contre une cible de votre choix située dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'épée. Si l'épée touche, la cible subit  $3d10$  dégâts de force. Tant que le sort n'est pas terminé, vous pouvez dépenser une action bonus à chacun de vos tours pour déplacer l'épée d'un maximum de 6 mètres afin de la conduire à un endroit situé dans votre champ de vision, puis répéter l'attaque contre la même cible ou une autre.

Évocation de niveau 7





## 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





## ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** 24 heures

Vous touchez une créature consentante et, jusqu'à la fin du sort, vous l'immunisez contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou révélant les pensées, les sorts de divination et l'état *charmé*. Ce sort déjoue même les *souhaits* et les sorts et effets de même puissance qui cherchent à affecter l'esprit de la cible ou à obtenir des informations à son propos.

Abjuration de niveau 8





## ÉTRANGÉTÉ

WotC

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

Vous puisez dans les peurs les plus profondes d'un groupe de créatures et créez des êtres illusoires dans leurs esprits, qu'elles sont les seules à voir. Chaque créature située dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être terrorisée pendant toute la durée du sort. Les illusions se basent sur les peurs enfouies en chaque cible et transforment leurs pires cauchemars en menace implacable. À la fin de chacun de ses tours, une créature terrorisée doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle subit 4d10 dégâts psychiques. Si elle réussit, le sort se termine pour elle.

Illusion de niveau 9





## EXCAVATION

BBE

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTEE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une cuillère)**DURÉE :** instantanée

Vous créez un passage de 1,50 mètre de côté et de 15 mètres de profondeur dans la pierre ou la terre (de la roche ou un mur) et dans le bois, mais pas dans le métal. Le passage créé est permanent et l'effet du sort ne peut être dissipé. Plusieurs incantations du sort permettent de former des tunnels souterrains ne nécessitant pas d'étalement. Vous pouvez orienter le tunnel dans la direction de votre choix.

Transmutation de niveau 8





## FABRICATION

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 10 minutes**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

Vous convertissez des matériaux bruts en produits finis faits de la même matière. Par exemple, vous pouvez fabriquer un pont de bois à partir de souches d'arbres, une corde à base d'un tas de chanvre, et des habits à partir de lin ou de laine.

Choisissez des matériaux bruts situés à portée et dans votre champ de vision. Vous pouvez fabriquer un objet de taille G ou inférieure (contenu dans un cube de 3 mètres de côté ou dans huit cubes reliés de 1,50 mètre de côté), à condition d'avoir assez de matière première. Toutefois, si vous travaillez avec du métal, de la pierre ou une autre substance minérale, l'objet fabriqué ne doit pas dépasser la taille M (donc tenir dans un cube de 1,50 mètre de côté). La qualité de l'objet fabriqué dépend de celle des matières premières.

Il est impossible de créer ou de transmuter des créatures ou des objets magiques à l'aide de ce sort. Vous ne pouvez pas non plus y recourir pour fabriquer des objets demandant un haut degré d'expertise, comme des bijoux, des armes, du verre ou une armure, à moins que vous n'ayez la maîtrise des outils d'artisan nécessaires à l'élaboration de tels objets.

Transmutation de niveau 4





## 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





## FLAMME ÉTERNELLE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (poussière de rubis d'une valeur de 50 po, que le sort consume)**DURÉE :** jusqu'à dissipation

Une flamme à la luminosité égale à celle d'une torche embrase soudain l'objet que vous touchez. L'effet du sort ressemble à une flamme ordinaire, mais ne dégage pas de chaleur et ne consomme pas d'oxygène. On peut couvrir ou cacher la flamme éternelle, mais pas l'étouffer ni l'éteindre avec de l'eau.

Évocation de niveau 2





## FLÈCHE ACIDE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 27 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (poudre de feuille de rhubarbe et estomac de vipère)**DURÉE :** instantanée

Une flèche d'un vert chatoyant file vers une cible située à portée et explose en une gerbe d'acide. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous touchez, la cible reçoit 4d4 dégâts d'acide immédiatement et 2d4 dégâts d'acide à la fin de son prochain tour. Si vous ne touchez pas, l'acide éclabousse la cible et lui inflige la moitié des dégâts initiaux, mais aucun à la fin de son prochain tour.

**À plus haut niveau.** Quand vous utilisez ce sort via un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts initiaux et secondaires augmentent de 1d4 par niveau au-delà du niveau 2.

Évocation de niveau 2





## 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





## FOU

WotC

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

Votre corps devient flou, il ondule et vacille comme une flamme aux yeux d'autrui. Pendant toute la durée du sort, les créatures subissent un désavantage lorsqu'elles font un jet d'attaque contre vous. Un attaquant est immunisé contre cet effet s'il ne se repose pas sur sa vue, s'il dispose de vision aveugle, par exemple, ou s'il peut percer les illusions à jour avec vision parfaite.

Illusion de niveau 2





## FORME ÉTHÉRÉE (1/2)

WotC

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

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

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

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

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

Transmutation de niveau 7





## FORME ÉTHÉRÉE (2/2)

WotC

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

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

Transmutation de niveau 7





## FORME GAZEUSE

WotC

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

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

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

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

Transmutation de niveau 3





## FOU RIRE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (de minuscules tartes et une plume à agiter dans les airs)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature de votre choix située à portée et dans votre champ de vision trouve soudain tout ce qui l'entoure d'une drôlerie hilarante et succombe à un fou rire irrépressible dès que ce sort l'affecte. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se retrouver *à terre*, neutralisée et incapable de se relever pendant toute la durée du sort. Ce sort n'affecte pas les créatures dotées d'une Intelligence de 4 ou moins.

À la fin de chacun de ses tours et à chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Elle bénéficie d'un *avantage* lors de ce jet si ce sont des dégâts qui l'ont provoqué. Si le jet est réussi, le sort se termine.

Enchantement de niveau 1





## GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** personnelle (3 mètres)**COMPOSANTES :** V, S, M (une perle de verre ou de cristal qui explose à la fin du sort)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile scintille légèrement dans un rayon de 3 mètres autour de vous et persiste pendant toute la durée du sort.

Tout sort de niveau 5 ou inférieur lancé depuis l'extérieur de la barrière se trouve dans l'incapacité d'affecter les créatures et les objets se trouvant à l'intérieur, même si le lanceur de sort utilise un emplacement de niveau supérieur. Le sort peut très bien viser les créatures et les objets situés au sein de la barrière, mais il n'a aucun effet sur eux. De même, la zone protégée par la barrière est exclue de la zone affectée par les sorts de ces niveaux.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, la barrière bloque les sorts d'un niveau de plus par niveau au-delà du niveau 6.

## Abjuration de niveau 6





## GLYPHE DE PROTECTION (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 heure

**PORTÉE :** contact

**COMPOSANTES :** V, S, M (encens et poudre de diamant d'une valeur minimale de 200 po, que le sort consume)

**DURÉE :** jusqu'à dissipation ou déclenchement

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe capable de blesser autrui, soit sur une surface quelconque comme une table, le sol ou un mur, soit dans un objet que l'on peut refermer pour dissimuler l'inscription, comme un livre, un parchemin ou un coffre au trésor. Si vous optez pour une surface, le glyphe peut couvrir une zone de 3 mètres de diamètre au maximum. Si vous choisissez un objet, il ne faut plus le déplacer par la suite : si quelqu'un le déplace à plus de 3 mètres de l'endroit où vous avez jeté ce sort, le glyphe se brise et le sort se termine sans avoir été déclenché.

Le glyphe est presque invisible. Pour le discerner, il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort.

Lors de l'incantation, c'est à vous de décider de ce qui déclenchera le sort. Pour les glyphes tracés sur une surface quelconque, les déclencheurs les plus courants consistent à toucher le glyphe ou se tenir dessus, à déplacer un objet recouvrant le glyphe, à s'approcher à une certaine distance du glyphe ou encore à manipuler l'objet sur lequel le glyphe est tracé. Pour les glyphes inscrits dans un objet, on trouve parmi les déclencheurs les plus répandus le fait d'ouvrir l'objet, de s'en approcher à une certaine distance ou de voir ou de lire le glyphe. Le sort se termine dès que le glyphe se déclenche. Vous pouvez affiner le déclencheur, de façon à ce que le sort s'active sous certaines conditions ou en fonction de certaines caractéristiques physiques (comme le poids ou la taille),

Abjuration de niveau 3



## GLYPHE DE PROTECTION (2/2)

WotC

selon un type de créatures (pour un glyphe destiné aux aberrations ou aux elfes noirs par exemple) ou selon l'alignement. Vous pouvez aussi définir des conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en prononçant un mot de passe, par exemple.

Lorsque vous dessinez le glyphe, vous devez choisir entre des runes explosives ou un glyphe à sort.

**Glyphe à sort.** Vous pouvez stocker un sort de niveau 3 ou inférieur dans le glyphe en le lançant lors de l'incantation du glyphe. Ce sort doit viser une créature unique ou une zone. Le sort stocké n'a aucun effet immédiat quand il est lancé ainsi. Il se lance quand quelqu'un déclenche le glyphe. Si le sort affecte une cible, il vise celle qui a déclenché le glyphe. S'il affecte une zone, cette dernière est centrée sur la créature qui a déclenché le glyphe. Si le sort invoque des créatures hostiles ou crée des objets néfastes ou des pièges, ils apparaissent aussi près de l'intrus que possible et s'en prennent à lui. Si le sort nécessite de la concentration, il persiste jusqu'à la fin de sa durée maximale.

**Runes explosives.** Quand le glyphe se déclenche, il explose dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur lui. La sphère s'étend en contournant les angles si besoin. Chaque créature de la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature reçoit 5d8 dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre si elle rate son jet (à vous de choisir le type de dégâts lors de l'incantation), la moitié seulement si elle le réussit.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts des runes explosives augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 3. Si vous créez un glyphe à sort, vous pouvez stocker un sort d'un niveau égal ou inférieur à celui employé pour lancer le glyphe.

Abjuration de niveau 3



## GRAISSE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (de la couenne de porc ou du beurre)**DURÉE :** 1 minute

Une couche de graisse particulièrement glissante recouvre le sol dans une zone de 3 mètres de côté centrée sur un point situé à portée et le change en terrain difficile pour toute la durée du sort.

Lorsque la graisse apparaît, chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber à terre. Une créature qui entre dans la zone ou y termine son tour doit aussi réussir ce jet sous peine de se retrouver à terre.

Invocation de niveau 1





## 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



## HÂTE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un copeau de racine de réglisse)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature consentante située à portée et dans votre champ de vision. Jusqu'à la fin du sort, la cible voit sa vitesse doubler, bénéficie d'un bonus de +2 à la CA, a l'avantage lors des jets de sauvegarde de Dextérité et dispose d'une action de plus par tour. Cette action est uniquement réservée aux actions suivantes : *attaquer* (permet seulement une unique attaque), *se précipiter*, *se désengager*, *se cacher* ou *utiliser un objet*.

Quand le sort se termine, la cible ne peut pas se déplacer ni effectuer une action avant que son prochain tour ne se soit écoulé, car une vague de léthargie déferle sur elle.

Transmutation de niveau 3



## IDENTIFICATION

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une perle d'une valeur minimale de 100 po et une plume de hibou)**DURÉE :** instantanée

Vous choisissez un objet avec lequel vous devez rester en contact pendant toute l'incantation du sort. Si c'est un objet magique ou un objet imprégné de magie, vous apprenez immédiatement quelles sont ses propriétés et comment vous en servir. Vous savez aussi s'il faut s'harmoniser avec lui pour l'utiliser et combien de charges il possède, le cas échéant. Vous savez si des sorts affectent l'objet et quel est leur nom. Si l'objet a été créé grâce à un sort, vous apprenez quel sort lui a donné naissance.

Si, à la place, vous touchez une créature pendant toute l'incantation, vous découvrez quels sorts l'affectent présentement, le cas échéant.

Divination de niveau 1 **RITUEL**



## ILLUSION MINEURE

WotC

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

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

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

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

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

## Illusion de niveau 0





## ILLUSION PROGRAMMÉE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un morceau de toison et de la poussière de jade d'une valeur de 25 po)**DURÉE :** jusqu'à dissipation

Vous créez une illusion représentant un objet, une créature ou un autre phénomène visible à portée. Elle s'active une fois les conditions spécifiques remplies ; en attendant, elle est imperceptible. L'illusion doit tenir dans un cube de 9 mètres d'arête. Vous décidez de son comportement et des sons qu'elle émet au moment où vous lancez le sort. Ce comportement programmé peut durer un maximum de 5 minutes.

Quand les conditions spécifiées se présentent, l'illusion apparaît et se comporte comme vous l'avez décidé. Sa représentation finie, elle disparaît et reste en hibernation pendant 10 minutes. Ensuite, elle peut se réactiver de nouveau.

Les conditions de déclenchement peuvent être aussi génériques ou détaillées que vous le souhaitez, mais elles doivent toujours se baser sur des éléments visuels ou audibles se produisant dans un rayon de 9 mètres autour de la zone du sort. Par exemple, vous pouvez créer une illusion de vous-même qui apparaît pour avertir d'autres gens quand ils tentent d'ouvrir une porte piégée, ou vous pouvez programmer votre illusion pour qu'elle se déclenche seulement quand une créature prononce le mot de passe correct.

Les interactions physiques révèlent que l'image n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion, à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image et les sons produits par l'illusion sonnent creux à ses oreilles.

## Illusion de niveau 6





## IMAGE MAJEURE (1/2)

WotC

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

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

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

Illusion de niveau 3





## IMAGE MAJEURE (2/2)

WotC

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

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

Illusion de niveau 3





## IMAGE MIROIR

WotC

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

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

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

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

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

Illusion de niveau 2





## IMAGE PROJETÉE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 750 kilomètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une petite réplique de votre personne construite avec des matériaux valant au moins 5 po)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 jour

Vous créez un double illusoire de votre personne qui persiste pendant toute la durée du sort. Ce double peut apparaître à n'importe quel endroit à portée, peu importent les obstacles interposés, à condition que vous l'ayez déjà vu auparavant. D'un point de vue visuel et auditif, l'illusion vous est tout à fait semblable ; en revanche, elle est intangible. Si elle subit le moindre dégât, elle disparaît et le sort se termine.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer votre illusion jusqu'au double de votre vitesse, lui faire exécuter des gestes, la faire parler et se comporter comme bon vous semble. Elle imite vos manières à la perfection.

Vous pouvez entendre et voir par l'intermédiaire des oreilles et des yeux de votre double, 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.

Les interactions physiques révèlent que l'image n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion, à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si une créature perce l'illusion à jour, elle voit à travers l'image et les sons produits par l'illusion sonnent creux à ses oreilles.

## Illusion de niveau 7





## IMAGE SILENCIEUSE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un morceau de toison)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un phénomène visible tenant dans un cube de 4,50 mètres de côté. L'image apparaît en un point situé à portée et persiste pendant toute la durée du sort. L'image comporte seulement des composantes visuelles, elle ne s'accompagne pas d'odeur, de son, ni d'autre effet sensoriel.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image vers un autre point à portée. Pendant qu'elle se déplace, vous pouvez modifier son apparence pour donner l'impression d'un mouvement naturel. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et que vous la déplacez, vous pouvez modifier l'image pour donner l'impression que la créature est en train de marcher.

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

Illusion de niveau 1





## IMMOBILISER UN HUMANOÏDE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTÉE :** 18 mètres

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

**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

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

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

Enchantement de niveau 2





## IMMOBILISER UN MONSTRE

WotC

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

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

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

Enchantement de niveau 5





## INVERSION DE LA GRAVITÉ

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 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





## INVISIBILITÉ

WotC

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

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

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

Illusion de niveau 2





## INVISIBILITÉ SUPÉRIEURE

WotC

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

Vous devenez *invisible* jusqu'à ce que le sort se termine, ou vous pouvez accorder cet effet à une créature consentante que vous touchez. Tout ce que porte la cible devient invisible tant que les objets restent sur sa personne.

Illusion de niveau 4





## 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 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





## JETER UNE MALÉDICTION

WotC

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

Vous touchez une créature qui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle est maudite pour toute la durée du sort. À vous de choisir la nature de cette malédiction parmi les options suivantes au moment de l'incantation.

- Choisissez une caractéristique. Tant que la cible est maudite, elle est affectée par un désavantage lors des tests et des jets de sauvegarde basés sur cette caractéristique.
- Tant que la cible est maudite, elle subit un désavantage lors de ses jets d'attaque contre vous.
- Tant que la cible est maudite, elle doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. Si elle le rate, elle gaspille son action du tour et ne fait rien.
- Tant que la cible est maudite, vos sorts et vos attaques à son encontre lui infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Le sort lever une malédiction met un terme à cet effet. Si le MJ est d'accord, vous pouvez choisir un autre effet de malédiction, mais il ne doit pas être plus puissant que ceux proposés ici. C'est au MJ de décider s'il accepte ou non le nouvel effet de malédiction.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, le sort fait effet tant que vous vous concentrez, sans dépasser un maximum de 10 minutes. Si vous utilisez un emplacement de niveau 5 ou supérieur, la durée est de 8 heures, tandis qu'elle passe à 24 heures si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 7 ou plus. Si vous utilisez un emplacement de niveau 9, le sort persiste jusqu'à ce qu'il soit dissipé. L'utilisation d'un emplacement de niveau 5 ou plus vous dispense de vous concentrer.

## Nécromancie de niveau 3





## LABYRINTHE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous bannissez une créature située à portée et dans votre champ de vision dans un demi-plan labyrinthique. La cible y reste pendant toute la durée du sort, ou jusqu'à ce qu'elle s'échappe du dédale.

Elle peut utiliser une action pour tenter de s'évader. Pour cela, elle effectue un test d'Intelligence DD 20. Si elle le réussit, elle s'échappe et le sort se termine (les minotaures et les démons goristros réussissent automatiquement).

Quand le sort se termine, la cible réapparaît à l'emplacement qu'elle a quitté ou, s'il est occupé, dans l'emplacement libre le plus proche.

Invocation de niveau 8





## LANGUES

WotC

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

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

Divination de niveau 3





## LÉGENDE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 10 minutes

**PORTÉE :** personnelle

**COMPOSANTES :** V, S, M (de l'encens d'une valeur minimale de 250 po que le sort consume et quatre bandelettes d'ivoire valant au moins 50 po chaque)

**DURÉE :** instantanée

Nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Le sort porte à votre connaissance un bref résumé des connaissances essentielles se rapportant à la chose nommée. Ces connaissances peuvent se présenter sous la forme d'histoires actuelles, de contes oubliés ou même d'un savoir secret qui n'a jamais été révélé. Si la chose que vous nommez n'est pas digne de figurer dans une légende, vous n'obtenez aucune information. Plus vous possédez d'informations sur cette chose, plus celles que vous recevez via le sort sont précises et détaillées.

Les informations obtenues sont exactes, mais susceptibles de se présenter dans un langage figuré. Par exemple, si vous avez une mystérieuse hache en main, le sort peut vous donner les renseignements suivants : « *Malheur au malfaisant qui pose la main sur cette hache, car même son manche peut entailler la main des mécréants. Seul un véritable enfant de la pierre, un être qui aime Gorom et en est aimé en retour, pourra éveiller la véritable puissance de cette hache, à condition de prononcer le mot sacré Rudnogg.* »

Divination de niveau 5





## LÉGER COMME UNE PLUME

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 réaction, que vous effectuez quand vous-même ou une créature située dans un rayon de 18 mètres tombe soudain

**PORTEE :** 18 mètres

**COMPOSANTES :** V, M (une petite plume ou un peu de duvet)

**DURÉE :** 1 minute

Choisissez jusqu'à cinq créatures à portée en train de chuter. La vitesse de chute de chacune passe à 18 mètres par round jusqu'à la fin du sort. Si une créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit pas de dégât de chute et se reçoit sur ses pieds, le sort se terminant alors pour elle.

Transmutation de niveau 1





## LENTEUR

WotC

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

Vous modifiez le cours du temps autour d'un maximum de six créatures de votre choix situées dans un cube de 12 mètres d'arête situé à portée. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi le sort l'affecte pendant toute sa durée.

Une cible affectée voit sa vitesse réduite de moitié. De plus, elle subit un malus de -2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité et ne peut plus utiliser de réaction. À son tour, elle peut utiliser une action ou une action bonus, mais pas les deux. Elle ne peut pas faire plus d'une attaque au corps-à-corps ou à distance à son tour, quels que soient ses aptitudes et ses objets magiques.

Si la créature affectée tente de lancer un sort doté d'un temps d'incantation de 1 action, lancez 1d20. Sur un résultat de 11 ou plus, le sort agit seulement au prochain tour de la créature, qui doit utiliser son action de ce tour pour terminer l'incantation. Si elle en est incapable, le sort n'a aucun effet.

Une créature affectée par ce sort fait un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. Si elle le réussit, le sort se termine pour elle.

Transmutation de niveau 3





## LEVER UNE MALÉDICTION

WotC

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

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

Abjuration de niveau 3





## LÉVITATION

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (soit une petite boucle de cuir, soit un bout de fil de métal doré formant la silhouette d'une cuillère au long manche)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet situé à portée et dans votre champ de vision s'élève à la verticale à une hauteur de 6 mètres et reste suspendu là pendant toute la durée du sort. Ce dernier peut soulever une cible d'un maximum 250 kilogrammes. Si la créature visée n'est pas consentante, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution pour éviter d'être affectée par le sort.

La cible peut se déplacer uniquement en se propulsant ou en se tractant, en prenant appui sur un objet fixe ou une surface à proximité (comme un mur ou un plafond). Elle se meut alors comme si elle était en pleine escalade. Quand vient votre tour, vous pouvez modifier l'altitude de la cible d'un maximum de 6 mètres dans la direction de votre choix. Si vous êtes la cible, vous pouvez monter ou descendre lors de votre déplacement. En dehors de cela, vous devez dépenser une action pour déplacer la cible qui doit rester à portée du sort.

Si la cible est encore en l'air quand le sort se termine, elle flotte délicatement jusqu'au sol.

Transmutation de niveau 2





## LIEN TÉLÉPATHIQUE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (bouts de coquille d'œuf issus de deux espèces de créatures différentes)**DURÉE :** 1 heure

Vous forgez un lien télépathique entre un maximum de huit créatures consentantes situées à portée. Elles sont alors psychiquement liées les unes aux autres pendant la durée du sort. Ce sort n'affecte pas les créatures dotées d'une Intelligence de 2 ou moins.

Jusqu'à la fin du sort, les cibles peuvent communiquer entre elles par télépathie via le lien créé, qu'elles partagent un même langage ou non. Cette communication fonctionne quelle que soit la distance qui les sépare, mais ne s'étend pas aux autres plans d'existence.

**À plus haut niveau.** Lorsque vous lancez ce sort en dépensant un emplacement de sort de niveau 6, la durée passe à 12 heures. Au niveau 7, vous pouvez transmettre des images, sons et autres perceptions sensorielles aux créatures ciblées. Enfin, au niveau 8, la portée devient illimitée tant que vous êtes sur le même plan et que vous connaissez les créatures ciblées.

Divination de niveau 5 **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





## LUMIÈRE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)**DURÉE :** 1 heure

Vous touchez un objet qui ne fait pas plus de 3 mètres dans chaque dimension. Jusqu'à la fin du sort, il émet une vive lumière dans un rayon de 6 mètres et une faible lumière dans un rayon additionnel de 6 mètres. Vous pouvez colorer cette lumière comme vous le souhaitez. Il suffit de recouvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque pour bloquer la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le révoquez en dépensant une action.

Si vous visez un objet porté ou transporté par une créature hostile, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter les effets du sort.

Évocation de niveau 0





## LUMIÈRES DANSANTES

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un bout de phosphore ou d'orme, ou un ver luisant)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille d'une torche qui apparaissent à portée. Elles ressemblent à des lanternes, des torches ou des orbes luisants qui flottent dans les airs pendant toute la durée du sort. Vous pouvez aussi les combiner pour obtenir une forme brillante vaguement humanoïde de taille M. Quelle que soit l'option choisie, chaque source lumineuse offre une lumière faible dans un rayon de 3 mètres.

À votre tour et par une action bonus, vous pouvez déplacer les lumières sur un maximum de 18 mètres pour les installer ailleurs, mais toujours à portée. Une lumière créée via ce sort doit toujours se trouver à 6 mètres ou moins d'une autre émanant du même sort. Elle s'éteint si elle passe hors de portée.

Évocation de niveau 0





## MAIN DU MAGE

WotC

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

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

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

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

Invocation de niveau 0





## MAIN MAGIQUE (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une coquille d'œuf et un gant en peau de serpent)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une main de force luisante et translucide, de taille G, dans un espace inoccupé situé à portée et dans votre champ de vision. La main existe pendant toute la durée du sort, se déplace sur votre ordre et imite les mouvements de votre propre main.

La main est un objet doté d'une CA de 20 et d'un nombre de points de vie égal à votre maximum de points de vie. Si elle tombe à 0 point de vie, le sort se dissipe. La main possède une Force de 26 (+8) et une Dextérité de 10 (+0). Elle n'occupe pas la case où elle se trouve.

Lorsque vous lancez le sort, puis via une action bonus lors de vos tours ultérieurs, vous pouvez déplacer la main sur une distance maximale de 18 mètres et lui faire appliquer l'un des effets suivants.

**Main agrippeuse.** La main tente d'empoigner une créature de taille TG ou inférieure qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. Utilisez la valeur de Force de la main pour résoudre le test d'empoignade. Si la cible est de taille M ou inférieure, vous bénéficiez d'un avantage lors du test. Tant que la cible est empoignée par la main, vous pouvez utiliser une action bonus pour que la main la broie. Dans ce cas, la cible subit un total de dégâts contondants égal à  $2d6 +$  votre modificateur de caractéristique d'incantation.

## Évocation de niveau 5





## MAIN MAGIQUE (2/2)

WotC

**Main interposée.** La main s'interpose entre vous et une créature de votre choix jusqu'à ce que vous lui donniez un autre ordre. Elle se déplace de manière à toujours rester entre vous et la cible désignée et vous offre un abri partiel contre elle. La cible ne peut pas franchir la zone occupée par la main si sa valeur de Force est inférieure ou égale à celle de la main. Si elle est supérieure, elle peut se déplacer dans votre direction en traversant la zone de la main, mais cette zone est considérée pour elle comme un terrain difficile.

**Main percutante.** La main tente de bousculer une créature située dans un rayon de 1,50 mètre dans la direction de votre choix. Faites un test avec la Force de la main opposé au test de Force (Athlétisme) de la cible. Si cette dernière est de taille M ou inférieur, vous bénéficiez d'un avantage lors du test. Si vous l'emportez, la main pousse la cible sur 1,50 mètre plus 1,50 mètre multiplié par votre modificateur de caractéristique d'incantation. La main se déplace de manière à rester à moins de 1,50 mètre de la cible.

**Poing serré.** La main frappe une créature ou un objet situé dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. Faites une attaque de sort de contact pour la main en utilisant vos propres bonus d'attaque. Si elle touche, la cible subit 4d8 dégâts de force.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts de l'option poing serré augmentent de 2d8 et ceux de la main agrippeuse de 2d6 par niveau au-delà du niveau 5.

## Évocation de niveau 5





## MAINS BRÛLANTES

WotC

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

Alors que vous vous tenez les doigts écartés en éventail et les pouces l'un contre l'autre, une mince nappe de feu s'étend depuis vos mains tendues. Chaque créature située dans un cône de 4,50 mètres doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent reçoivent 3d6 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Le feu embrase tous les objets inflammables de la zone, à moins que quelqu'un ne les porte ou ne les transporte.

**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.

## Évocation de niveau 1





## MANOIR SOMPTUEUX (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute

**PORTÉE :** 90 mètres

**COMPOSANTES :** V, S, M (un portrait miniature gravé dans de l'ivoire, un bout de marbre poli et une minuscule cuillère en argent, chaque objet devant valoir au minimum 5 po)

**DURÉE :** 24 heures

Vous invoquez une demeure extraplanaire à portée qui persiste pendant toute la durée du sort. À vous de choisir où se situe sa seule entrée. Cette dernière scintille légèrement et mesure 1,50 mètre de large pour 3 mètres de haut. Vous et toutes les créatures que vous désignez lors de l'incantation êtes libres d'entrer et de sortir de cette demeure extraplanaire, tant que son portail reste ouvert. Vous pouvez l'ouvrir ou le fermer si vous vous tenez à 9 mètres ou moins de lui. Quand le portail est fermé, il est invisible.

Un splendide vestibule s'ouvre derrière le portail et dessert de nombreuses pièces. Les lieux sont propres et l'atmosphère tiède et agréable.

Vous pouvez disposer le plan des lieux comme bon vous semble, mais l'espace occupé ne peut pas excéder cinquante cubes mesurant chacun 3 mètres d'arête. L'endroit est meublé et décoré selon vos souhaits et contient assez de nourriture pour un banquet de neuf plats destiné à une centaine de convives au maximum. Une équipe de cent serviteurs translucides s'occupent de tous ceux qui pénètrent dans la demeure. À vous de décider de l'apparence visuelle de ces domestiques et de leur tenue. Ils obéissent aveuglément à tous vos ordres.

Invocation de niveau 7





## MANOIR SOMPTUEUX (2/2)

WotC

Chacun est en mesure d'accomplir n'importe quelle tâche à la portée d'un serviteur humain ordinaire, mais les domestiques ne peuvent ni attaquer ni effectuer une action visant à nuire directement à une autre créature.

Ils peuvent donc aller chercher des affaires, faire le ménage, raccommoder et plier les habits, allumer la cheminée, servir les plats et la boisson, etc. Ils peuvent se rendre partout dans la demeure, mais sont incapables de la quitter. Les meubles et autres objets créés à l'aide de ce sort se dissipent en volutes de fumée s'ils sont amenés à l'extérieur de la demeure. Quand le sort se termine, toutes les créatures qui se trouvent dans l'espace extradimensionnel sont expulsées dans les emplacements libres les plus proches de l'entrée.

## Invocation de niveau 7





## MAUVAIS ŒIL

WotC

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

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

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

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

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

Nécromancie de niveau 6





## MESSAGE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)**DURÉE :** 1 round

Vous pointez du doigt une créature à portée et murmurez un message. La cible (et elle seule) l'entend et peut répondre dans un murmure que vous êtes le seul à entendre.

Vous pouvez lancer ce sort au travers d'un objet solide si vous connaissez bien la cible et savez qu'elle se trouve de l'autre côté de cet obstacle. Le sort est bloqué par un silence magique, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince couche de plomb ou 90 centimètres de bois. Le sort n'a pas besoin de voyager en ligne directe, il peut contourner les angles et franchir les ouvertures.

Transmutation de niveau 0





## 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





# MÉTAMORPHOSE SUPRÊME

## (1/2)

WotC

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

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

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

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

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

Transmutation de niveau 9



# MÉTAMORPHOSE SUPRÊME

## (2/2)

WotC

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

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

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

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

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

Transmutation de niveau 9



## 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



## MODIFICATION DE MÉMOIRE (1/2)

WotC

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

Vous tentez de remodeler les souvenirs d'autrui. Une créature située dans votre champ de vision doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si vous combattez cette créature, elle a l'avantage lors du jet. Si elle échoue, elle est *charmée* par vous pendant toute la durée du sort. Elle est alors *neutralisée* et n'a plus conscience de ce qui l'entoure, mais elle vous entend toujours. Le sort se termine si elle subit le moindre dégât ou si elle est la cible d'un autre sort, auquel cas ses souvenirs restent tous intacts.

Tant que le sort persiste, vous pouvez influer sur les souvenirs de la cible liés à un événement qui s'est déroulé dans les 24 heures précédentes et qui n'a pas duré plus de 10 minutes. Vous pouvez éliminer définitivement tout souvenir de cet événement, permettre à la cible de s'en souvenir parfaitement dans les moindres détails, modifier les détails dont elle se souvient ou créer un souvenir décrivant un tout autre événement.

Vous devez parler à votre cible pour décrire comment ses souvenirs sont affectés et, pour que les nouveaux souvenirs s'implantent dans sa mémoire, elle doit être à même de comprendre votre langue. Son esprit se charge de combler les manques dans votre description. Si le sort se termine avant que vous ayez fini de décrire les souvenirs modifiés, la mémoire de la cible ne subit aucune modification. Sinon, elle tient compte des modifications qui lui ont été apportées dès que le sort se termine.

Enchantement de niveau 5



## MODIFICATION DE MÉMOIRE (2/2)

WotC

Les souvenirs modifiés ne changent pas forcément l'attitude de la créature, surtout s'ils entrent en contradiction avec ses penchants naturels, son alignement ou ses croyances. Un souvenir modifié illogique sera ignoré : par exemple, si la cible se souvient combien elle a aimé se baigner dans de l'acide, elle prendra cela pour un mauvais rêve. Le MJ peut estimer qu'un souvenir est modifié de manière tellement insensée qu'il n'affecte pas la cible de manière significative.

Un sort lever une malédiction ou restauration supérieure permet à la cible de retrouver ses véritables souvenirs.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez modifier les souvenirs d'un événement remontant à 7 jours (niveau 6), 30 jours (niveau 7), 1 an (niveau 8) ou issus de n'importe quelle période du passé de la cible (niveau 9).

Enchantement de niveau 5





## MODIFIER SON APPARENCE

WotC

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

Vous revêtez une forme différente. Quand vous lancez ce sort, choisissez l'une des options suivantes, dont les effets dureront aussi longtemps que le sort. Tant qu'il est actif, vous pouvez utiliser une action pour mettre un terme à une option afin de bénéficier d'une autre.

**Adaptation aquatique.** Vous adaptez votre corps à un environnement aquatique, générant des branchies et des palmures entre vos doigts. Vous pouvez respirer sous l'eau et gagnez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.

**Armes naturelles.** Vous acquérez des griffes, des crocs, des épines, des cornes ou une autre arme naturelle de votre choix. Vos attaques à mains nues infligent 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants, comme il sied à l'arme naturelle que vous avez choisie et vous maîtrisez automatiquement les attaques à mains nues. Enfin, votre arme naturelle est de nature magique et vous disposez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts quand vous l'utilisez.

**Changer d'apparence.** Vous modifiez votre apparence et choisissez votre taille, votre poids, vos traits, le son de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre pigmentation, et toute caractéristique distinctive désirée. Vous pouvez vous faire passer pour un membre d'une autre race, mais vos caractéristiques ne changent pas. Vous ne pouvez pas vous faire passer pour une créature d'une catégorie de taille différente de la vôtre, et votre silhouette générale doit rester la même (par exemple, si vous êtes un bipède, vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour prendre l'apparence d'un quadrupède). À tout moment lors de la durée du sort, vous pouvez dépenser une action pour modifier de nouveau votre apparence de cette manière.

Transmutation de niveau 2





## MONTURE FANTÔME

WotC

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

Une créature équine de taille G quasi réelle apparaît dans un emplacement au sol de votre choix situé à portée. À vous de décider de l'apparence de la créature, mais elle est systématiquement équipée d'une selle, d'un mors et d'une bride. Toutes les pièces d'équipement nées de ce sort disparaissent dans une volute de fumée si quelqu'un les emporte à plus de 3 mètres de la monture.

Pendant toute la durée du sort, vous et une créature de votre choix pouvez chevaucher la monture. Cette dernière possède le même profil technique qu'un cheval de selle, excepté sa vitesse, de 30 mètres. En 1 heure, elle peut parcourir 15 kilomètres, ou 20 kilomètres au galop. Quand le sort se termine, la monture s'estompe progressivement, ce qui laisse 1 minute au cavalier pour mettre pied à terre. Le sort se termine si vous utilisez une action pour le révoquer ou si la monture subit le moindre dégât.

Illusion de niveau 3 **RITUEL**



## MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSANT

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTEE :** 18 mètres

**COMPOSANTES :** V

**DURÉE :** instantanée

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

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

Enchantement de niveau 8





## MOT DE POUVOIR MORTEL

WotC

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

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

Enchantement de niveau 9





## MOTIF HYPNOTIQUE

WotC

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

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

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

Illusion de niveau 3





## 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 FORCE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une pincée de poudre de gemme translucide)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur de force invisible se matérialise soudain en un point de votre choix situé à portée. Il s'oriente comme bon vous semble, comme une barrière horizontale, verticale ou inclinée. Il peut flotter librement ou reposer sur une surface solide. Vous pouvez lui donner une forme de dôme hémisphérique ou de sphère d'un rayon maximal de 3 mètres ou en faire une surface plane composée de dix panneaux de 3 mètres sur 3. Chaque panneau doit être contigu à un autre. Quelle que soit sa forme, le mur fait 0,5 centimètre d'épaisseur et persiste pendant toute la durée du sort. 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).

Aucun élément ne peut franchir physiquement le mur, qui est immunisé contre tous les dégâts et résiste à toute dissipation de la magie. En revanche, on peut le détruire instantanément avec une désintégration. Le mur s'étend également sur le plan éthétré, ce qui empêche de le franchir sous forme éthétréee.

Évocation de niveau 5





## MUR DE GLACE

WotC

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

Vous créez un mur de glace sur une surface solide à portée. Vous pouvez lui donner une forme de dôme hémisphérique ou de sphère d'un rayon maximal de 3 mètres ou en faire une surface plane composée de dix panneaux de 3 mètres d'arête. Chaque panneau doit être contigu à un autre. Quelle que soit sa forme, le mur fait 30 centimètres d'épaisseur et persiste pendant toute la durée du sort. Si le mur passe par l'emplacement d'une créature lorsqu'il apparaît, il l'expulse d'un côté ou de l'autre et elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 10d6 dégâts de froid, la moitié seulement si elle réussit.

Le mur est un objet que l'on peut endommager, et on peut donc y ouvrir des brèches. Il a une CA de 12 et 30 points de vie par section de 3 mètres de côté. Il est vulnérable aux dégâts de feu. Si une section de 3 mètres de côté tombe à 0 point de vie, elle est détruite et laisse juste une zone d'air glacé à l'emplacement où se trouvait le pan de mur. Quand une créature se déplace dans cette zone frigorifique pour la première fois de son tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit 5d6 dégâts de froid, la moitié seulement si elle réussit.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, les dégâts que le mur inflige en apparaissant augmentent de 2d6 et les dégâts provoqués par un passage dans la zone d'air glacé augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 6.

## Évocation de niveau 6





## 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)

WotC

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 PRISMATIQUE (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** 10 minutes

Un plan de lumière scintillante multicolore forme un mur opaque vertical centré sur un point situé à portée et dans votre champ de vision. Ce mur fait au maximum 27 mètres de long, 9 mètres de haut et 2,5 centimètres d'épaisseur. Sinon, vous pouvez façonner le mur de manière à ce qu'il forme une sphère d'au maximum 9 mètres de diamètre centrée sur un point de votre choix situé à portée. Le mur reste en place pendant toute la durée du sort. Si vous positionnez le mur de manière à ce qu'il passe par un emplacement occupé par une créature, le sort échoue : votre action et l'emplacement du sort sont gaspillés.

Le mur émet une lumière vive dans un rayon de 30 mètres et une lumière faible dans un rayon de 30 mètres de plus. Vous et les créatures que vous désignez au moment de l'incantation pouvez traverser le mur et rester à côté sans conséquence. Si une créature qui voit le mur s'en approche à 6 mètres ou moins, ou qu'elle démarre son tour dans ce périmètre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être aveuglée pendant 1 minute.

Le mur se compose de sept couches, chacune d'une couleur différente. Quand une créature tente de franchir le mur ou d'y enfonce la main, elle avance d'une couche à la fois, jusqu'à les franchir toutes. À chaque fois qu'elle traverse ou touche une couche, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle est affectée par les propriétés de la couche indiquées plus bas.

On peut détruire le mur, également couche par couche, du rouge au violet, en appliquant une méthode spécifique à chaque couche. Une fois une couche détruite, elle ne se répare pas jusqu'à la fin du sort. Un sceptre d'annulation détruit un *mur prismatique*, mais un *champ antimagie* en est incapable.

## Abjuration de niveau 9





## MUR PRISMATIQUE (2/2)

WotC

**1. Rouge.** La cible subit 10d6 dégâts de feu si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. Tant que cette couche est en place, les attaques à distance non magiques ne peuvent pas traverser le mur. On peut la détruire en lui infligeant 25 dégâts de froid.

**2. Orange.** La cible subit 10d6 dégâts d'acide si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. Tant que cette couche est en place, les attaques à distance magiques ne peuvent pas traverser le mur. On peut détruire cette couche avec un vent fort.

**3. Jaune.** La cible subit 10d6 dégâts de foudre si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. On peut détruire cette couche en lui infligeant au moins 60 dégâts de force.

**4. Vert.** La cible subit 10d6 dégâts de poison si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. On peut détruire cette couche grâce à un sort de passe-muraille ou un autre sort d'un niveau égal ou supérieur capable d'ouvrir un portail dans une surface solide.

**5. Bleu.** La cible subit 10d6 dégâts de froid si elle rate son jet de sauvegarde, la moitié seulement si elle le réussit. On peut détruire cette couche en lui infligeant 25 dégâts de feu.

**6. Indigo.** Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est entravée et doit alors faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit trois, cet effet se termine ; si elle en rate trois, elle se change définitivement en pierre et elle est pétrifiée. Les succès et les échecs n'ont pas à être consécutifs : tenez le compte dans chaque catégorie jusqu'à ce que l'une d'elles arrive à trois.

Tant que cette couche est en place, il est impossible de lancer un sort à travers le mur. On peut détruire la couche grâce à la vive lumière d'un sort de lumière du jour ou d'un sort similaire de niveau égal ou supérieur.

**7. Violet.** La cible est aveuglée si elle rate son jet de sauvegarde. Elle doit alors faire un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si elle le réussit, elle recouvre la vue, si elle le rate, elle est emportée sur un autre plan d'existence choisi par le MJ et recouvre aussi la vue. (En général, une créature qui ne se trouve pas sur son propre plan d'existence est bannie là-bas, tandis que les autres créatures sont envoyées sur le plan astral ou éthétré.) On peut détruire cette couche avec une dissipation de la magie ou un sort similaire de niveau identique ou supérieur, capable de mettre un terme à un sort ou à un effet magique.

## Abjuration de niveau 9





## 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





## 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 saupoudrée sur la cible)**DURÉE :** 8 heures

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





## NUAGE INCENDIAIRE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 45 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage de fumée ondoyant constellé de braises rougesoyantes apparaît sous la forme d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. Le nuage se répand en contournant les angles si nécessaire et la visibilité est nulle à l'intérieur. Le nuage persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort ou modéré (au moins 15 km/h) le disperse.

Quand le nuage apparaît, chaque créature se trouvant à l'intérieur doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 10d8 dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Une créature doit aussi effectuer ce jet quand elle entre dans la zone affectée pour la première fois du tour ou lorsqu'elle y finit son tour.

Le nuage s'éloigne de vous sur 3 mètres dans la direction de votre choix au début de chacun de vos tours.

Invocation de niveau 8





## NUAGE MORTEL

WotC

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

Vous créez une sphère de 6 mètres de rayon faite d'un brouillard verdâtre toxique. Il est centré sur un point de votre choix situé à portée. Le brouillard s'étend en contournant les coins au besoin. Il persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse et mette un terme au sort. La visibilité est nulle dans sa zone d'effet.

Quand une créature entre dans la zone du sort pour la première fois de son tour ou qu'elle y débute son tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 5d8 dégâts de poison si elle rate son jet et seulement la moitié si elle le réussit. Le brouillard affecte même les créatures qui retiennent leur souffle ou qui n'ont pas besoin de respirer.

Le brouillard s'éloigne de vous sur une distance de 3 mètres au début de chacun de vos tours, rampant à la surface du sol. Comme ses vapeurs sont plus lourdes que l'air, il s'enfonce dans les replis du terrain et s'infiltra même dans les ouvertures.

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

Invocation de niveau 5





## NUAGE PUANT

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 27 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un œuf pourri ou des feuilles de chou pourri)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une sphère d'un gaz jaunâtre et nauséabond de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. Le nuage se répand en contournant les angles et la visibilité est nulle dans toute sa zone. Le nuage persiste dans la zone affectée pendant toute la durée du sort.

Chaque créature entièrement englobée dans le nuage au début de son tour doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution contre le poison. Celles qui échouent passent toutes leurs actions du tour à vomir. Les créatures qui ne respirent pas et celles qui sont immunisées contre le poison réussissent automatiquement ce jet.

Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse le nuage après 4 rounds. Un vent fort (au moins 30 km/h) le disperse au bout de seulement 1 round.

Invocation de niveau 3





## NUÉE DE MÉTÉORES

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 1,5 kilomètre**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

Des orbes de feu flamboyants s'abattent au sol en quatre points de votre choix situés à portée et dans votre champ de vision. Chaque créature située dans la sphère de 12 mètres de rayon centrée sur chacun de ces points doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Les sphères s'étendent en contournant les angles. Une créature qui rate son jet de sauvegarde subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants, les autres la moitié seulement. Une créature qui se trouve prise dans deux sphères à la fois ne subit qu'une seule fois les dégâts des météores.

Le sort abîme et embrase les objets inflammables de la zone s'ils ne sont pas portés ou transportés.

Évocation de niveau 9





## ŒIL MAGIQUE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTEE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (des poils de chauve-souris)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez un œil magique invisible à portée, qui flotte dans les airs pendant toute la durée du sort. Il vous envoie mentalement des informations visuelles grâce à sa vision normale et dans le noir dans un rayon de 9 mètres. Il peut regarder dans toutes les directions.

Par une action, vous pouvez déplacer l'œil d'un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix. Il peut s'éloigner de vous sur une distance illimitée, mais il ne peut pas entrer dans un autre plan d'existence. Une barrière solide l'empêche de passer, mais il peut se glisser à travers une ouverture d'au minimum 2,5 centimètres de diamètre.

Divination de niveau 4





## OFFRANDE INÉLUCTABLE

BBE

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

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

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

Enchantement de niveau 2





## OMBRES IMAGINAIRES

BBE

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

Vous désignez une cible à portée et dans votre champ de vision. Vous créez des images fantasmagoriques cauchemardesques dans son esprit. La victime doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elle perçoit des silhouettes d'ombres qui l'assailgent, ce qui lui inflige un *désavantage* à toutes ses actions pendant la durée du sort.

**À plus haut niveau.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, le sort persiste jusqu'à la fin de sa durée normale sans nécessiter de concentration.

Illusion de niveau 2





## PAS BRUMEUX

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action bonus**PORTEE :** personnelle**COMPOSANTES :** V**DUREE :** instantanée

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

Invocation de niveau 2





## PASSAGE DIMENSIONNEL (1/2)

BBE

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTÉE :** 150 mètres

**COMPOSANTES :** V, S

**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

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

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

Invocation de niveau 6





## PASSAGE DIMENSIONNEL (2/2)

BBE

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

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

Invocation de niveau 6





## PASSE-MURAILLE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une pincée de graines de sésame)**DURÉE :** 1 heure

Un passage apparaît en un point de votre choix situé à portée et dans votre champ de vision sur une surface de bois, de plâtre ou de pierre (comme un mur, un sol ou un plafond). Il persiste pendant toute la durée du sort. À vous de décider des dimensions de l'ouverture qui peut faire, au maximum, 1,50 mètre de large pour 2,50 mètres de haut et 6 mètres de profondeur. L'apparition du passage ne crée aucune faiblesse dans la structure qui l'entoure.

Quand l'ouverture disparaît, les créatures et les objets qui s'y trouvaient encore sont expulsés en toute sécurité dans l'emplacement inoccupé le plus proche de la surface sur laquelle vous avez lancé le sort.

Transmutation de niveau 5





## PATTES D'ARaignée

WotC

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

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

Transmutation de niveau 2





## 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





## PETITE HUTTE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute**PORTÉE :** personnelle (hémisphère de 3 mètres de rayon)**COMPOSANTES :** V, S, M (une petite perle de cristal)**DURÉE :** 8 heures

Un dôme de force immobile, de 3 mètres de rayon, apparaît soudain autour et au-dessus de vous. Il reste stationnaire pendant toute la durée du sort. Ce dernier se termine si vous quittez sa zone.

Le dôme peut abriter un maximum de neuf créatures de taille M ou inférieure, en plus de vous. Le sort échoue si la zone comprend une créature de taille supérieure ou plus de dix créatures. Les créatures et les objets qui se trouvent à l'intérieur du dôme lors de l'incantation peuvent en sortir et y rentrer librement ; en revanche, les autres créatures sont incapables de franchir ses limites. Les sorts et autres effets magiques ne peuvent pas s'étendre au-delà de la limite du dôme ni être lancés à travers. L'atmosphère au sein du dôme est agréable et sèche, quelles que soient les conditions météorologiques à l'extérieur.

Tant que le sort n'est pas terminé, vous pouvez faire en sorte que l'intérieur du dôme soit faiblement éclairé ou plongé dans le noir. Vu de l'extérieur, le dôme est opaque, de la couleur que vous désirez, mais vu de l'intérieur, il est transparent.

Évocation de niveau 3 **RITUEL**



## PÉTRIFICATION

WotC

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

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

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

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

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

Transmutation de niveau 6





## PEUR

WotC

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

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

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

Illusion de niveau 3





## POIGNE ÉLECTRIQUE

WotC

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

La foudre jaillit de votre main et bondit sur la créature que vous tentez de toucher. Faites une attaque de sort au corps-à-corps contre la cible. Vous bénéficiez d'un *avantage* lors du jet d'attaque si votre cible porte une armure métallique. Si vous touchez la cible, elle subit 1d8 dégâts de foudre et ne peut pas effectuer de réaction avant le début de son prochain tour.

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

Évocation de niveau 0





## PORTAIL

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 5000 po)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé, situé à portée et dans votre champ de vision, à un autre plan d'existence. Ce portail se présente sous la forme d'une ouverture circulaire de 1,50 à 6 mètres de diamètre, à votre guise. Vous pouvez orienter le portail dans la direction de votre choix et il persiste pendant toute la durée du sort.

Le portail a une face avant et une face arrière sur chaque plan où il apparaît. Pour voyager grâce au portail, il faut impérativement le franchir en passant par l'avant. Tout ce qui le traverse ainsi apparaît instantanément sur l'autre plan, dans l'espace inoccupé le plus proche du portail.

Les divinités et autres dirigeants planaires peuvent empêcher un portail né de ce sort de s'ouvrir en leur présence ou en n'importe quel point de leur domaine.

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez prononcer le nom d'une créature spécifique (sachant que les pseudonymes, les titres et les surnoms ne fonctionnent pas). Si cette créature se trouve sur un autre plan que celui sur lequel vous vous trouvez, le portail s'ouvre dans ses environs immédiats et attire la créature en son sein. Elle réapparaît de votre côté du portail, dans l'espace inoccupé le plus proche. Cela ne vous donne aucun contrôle sur la créature, qui agit librement, comme le MJ le désire. Elle peut s'en aller, vous attaquer ou vous aider.

Invocation de niveau 9





## PORTE DIMENSIONNELLE

WotC

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

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

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

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

Invocation de niveau 4





## PORTE-BONHEUR

BBE

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

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

Abjuration de niveau 0





## POSSESSION (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute

**PORTÉE :** personnelle

**COMPOSANTES :** V, S, M (une gemme, un cristal, un reliquaire ou un autre réceptacle ornemental d'une valeur minimale de 500 po)

**DURÉE :** jusqu'à dissipation

Votre corps tombe en catatonie tandis que votre âme le quitte et pénètre dans le réceptacle utilisé comme composante de sort. Tant qu'elle se trouve là, vous percevez votre environnement comme si votre corps occupait le même espace que le réceptacle. En revanche, vous ne pouvez pas bouger ni utiliser de réaction. Vous ne pouvez accomplir qu'une action : projeter votre âme dans un rayon de 30 mètres au maximum autour du réceptacle, soit pour retourner dans votre corps (ce qui met fin au sort), soit pour prendre possession d'un autre corps humanoïde.

Vous pouvez tenter de prendre possession de n'importe quel humanoïde situé dans votre champ de vision et dans un rayon de 30 mètres (sachant que les créatures protégées par une protection contre le mal et le bien ou par un cercle magique sont immunisées contre la possession). La cible doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle échoue, votre âme s'installe dans son corps et la sienne est prisonnière du réceptacle. Si elle réussit son test, elle résiste à votre tentative de possession et vous ne pouvez plus essayer de la posséder pendant 24 heures.

Nécromancie de niveau 6





## POSSESSION (2/2)

WotC

Une fois que vous avez pris possession du corps d'une autre créature, vous le contrôlez totalement. Votre profil technique est remplacé par celui de cette créature, bien que vous conserviez votre alignement et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous conservez aussi vos aptitudes de classe. Si votre cible possède des niveaux de classe, vous n'avez pas accès aux aptitudes correspondantes.

Pendant ce temps, l'âme de la créature possédée perçoit ce qui se passe autour du réceptacle grâce à ses propres sens, mais elle ne peut pas se déplacer ni effectuer la moindre action.

Tant que vous possédez le corps d'autrui, vous pouvez utiliser votre action pour le quitter et regagner le réceptacle s'il se trouve à 30 mètres de vous ou moins. L'âme de votre hôte retourne alors dans son propre corps. Si le corps de l'hôte périt alors que vous l'occupez, l'hôte meurt et vous devez faire un jet de sauvegarde de Charisme contre votre propre DD d'incantation. Si vous réussissez, vous regagnez le réceptacle, à condition qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres. Sinon, vous mourez.

Si le réceptacle est détruit ou que le sort se termine, votre âme regagne immédiatement votre corps, à moins qu'il ne se trouve à plus de 30 mètres d'elle ou qu'il ait succombé, auquel cas vous périssez. Si l'âme d'une autre créature occupe le réceptacle au moment où il est détruit, cette âme retourne immédiatement dans son corps, à condition qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres et soit encore en vie. Sinon, elle meurt.

Le réceptacle est détruit quand le sort se termine.

Nécromancie de niveau 6





## PRÉMONITION

WotC

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

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

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

Divination de niveau 9





## PRESTIDIGITATION

WotC

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

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

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

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

Transmutation de niveau 0





## PROJECTILE MAGIQUE

WotC

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

Vous créez trois fléchettes faites d'énergie magique brillante. Chacune touche une créature de votre choix, située à portée et dans votre champ de vision. Une fléchette inflige  $1d4+1$  dégâts de force à la cible. Toutes les fléchettes frappent leur cible en même temps, sachant que vous pouvez toutes les diriger contre une seule et même créature ou les répartir entre plusieurs.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, le sort crée une fléchette de plus par niveau au-delà du niveau 1.

## Évocation de niveau 1





## PROJECTION ASTRALE (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 heure**PORTÉE :** 3 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un zircon jaune d'une valeur minimale de 1000 po et un lingot d'argent gravé d'une valeur minimale de 100 po par créature - le sort consomme ces composantes)**DURÉE :** spéciale

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

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

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

Nécromancie de niveau 9





## PROJECTION ASTRALE (2/2)

WotC

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

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

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

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

Nécromancie de niveau 9





## PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTÉE :** contact

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

**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

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

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

Abjuration de niveau 1





## 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





## PROTECTIONS ET SCEAUX (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 10 minutes

**PORTÉE :** contact

**COMPOSANTES :** V, S, M (encens incandescent, petite dose de soufre et d'huile, cordelette avec des nœuds, petite dose de sang d'ombre des roches et petit sceptre en argent d'une valeur minimale de 10 po)

**DURÉE :** 24 heures

Vous créez un sceau protégeant une zone au sol de 225 mètres carrés (soit une zone de 15 mètres de côté, soit une centaine de zones de 1,50 mètre de côté, soit vingt-cinq zones de 3 mètres de côté). La zone protégée fait au maximum 6 mètres de haut et prend la forme de votre choix. Vous pouvez protéger ainsi plusieurs étages d'une place forte en répartissant la zone affectée entre eux tant que vous pouvez relier toutes les zones contiguës en marchant lorsque vous lancez le sort.

Lors de l'incantation, vous pouvez définir quels individus ne seront pas affectés par un ou tous les effets du sort. Vous pouvez aussi choisir un mot de passe qui immunise celui qui le prononce à haute voix contre ces effets.

*Protections et sceaux* produit les effets suivants dans la zone protégée.

**Couloirs.** Le brouillard envahit tous les couloirs, où la visibilité est alors nulle. De plus, à chaque intersection ou embranchement laissant un choix de direction, il y a 50 % de chances que les créatures autres que vous soient persuadées d'aller dans la direction opposée à celle qu'elles ont choisie.

Abjuration de niveau 6





## PROTECTIONS ET SCEAUX (2/2)

WotC

**Escaliers.** Des toiles d'araignées, comme le sort du même nom, emplissent tous les escaliers de la zone protégée, du sol au plafond. Tant que *protections et sceaux* persiste, ces fils réapparaissent en 10 minutes si quelqu'un les brûle ou les arrache.

**Portes.** Toutes les portes de la zone protégée sont fermées par magie, comme scellées avec un *verrou magique*. De plus, vous pouvez recouvrir jusqu'à dix portes d'une illusion (comme la fonction d'objet illusoire du sort *illusion mineure*), afin de les faire passer pour une section de mur ordinaire.

**Autres effets de sort.** Vous pouvez placer l'un des effets suivants, au choix, dans la zone protégée par le sort.

- Placer *lumières dansantes* dans quatre couloirs. Vous pouvez choisir un programme très simple que les lumières suivront pendant toute la durée de *protections et sceaux*.

- Placer une *bouche magique* en deux endroits.

- Placer un *nuage puant* en deux endroits. Les vapeurs apparaissent à l'endroit de votre choix. Tant que *protections et sceaux* persiste, elles réapparaissent au bout de 10 minutes si le vent les disperse.

- Placer une *bourrasque constante* dans un couloir ou une pièce.

- Placer une *suggestion* en un endroit. Choisissez une zone d'au maximum 1,50 mètre de côté : toute créature qui y pénètre ou la traverse reçoit une suggestion mentale.

Toute la zone protégée émet une aura magique. Si quelqu'un lance avec succès une *dissipation de la magie* sur un effet spécifique, il élimine seulement cet effet.

Vous pouvez protéger une structure en permanence si vous lancez ce sort tous les jours pendant un an.

### Abjuration de niveau 6





## RAYON AFFAIBLISSANT

WotC

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

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

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

Nécromancie de niveau 2





## RAYON ARDENT

WotC

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

Vous créez trois rayons de feu et les projetez sur des cibles à portée. Vous pouvez les diriger contre une même cible ou contre des cibles différentes. Faites une attaque de sort à distance pour chaque rayon. Si vous touchez, la cible reçoit 2d6 dégâts.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous créez un rayon de plus par niveau au-delà du niveau 2.

## Évocation de niveau 2





## RAYON DE GIVRE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTEE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DUREE :** instantanée

Un rayon de lumière d'un blanc bleuté file vers une créature à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous la touchez, elle subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 mètres jusqu'au début de votre prochain tour.

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

Évocation de niveau 0





## 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





## RÉPARATION

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute**PORTÉE :** 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





## REPLI EXPÉDITIF

WotC

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

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

Transmutation de niveau 1





## 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'attriance comme effet de l'aura.

**Attriance.** 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





## RESPIRATION AQUATIQUE

WotC

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



## RÊVE (1/2)

WotC

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

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

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

Illusion de niveau 5





## RÊVE (2/2)

WotC

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

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

## Illusion de niveau 5





## SANCTUAIRE PRIVÉ

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 10 minutes**PORTÉE :** 36 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une mince feuille de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou de tissu et de la chrysolite en poudre)**DURÉE :** 24 heures

Vous sécurisez par magie une zone à portée. Il s'agit d'un cube de 1,50 mètre à 30 mètres d'arête. Le sort persiste pendant toute sa durée ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour le révoquer.

Vous décidez de la sécurité offerte par le sort au moment de l'incantation en choisissant une ou plusieurs propriétés parmi les suivantes.

- Les sons ne peuvent pas franchir la barrière qui délimite la zone protégée.
- La barrière délimitant la zone protégée est sombre et brumeuse, ce qui empêche de voir au travers (même avec la vision dans le noir).
- Les organes sensoriels créés via un sort de divination ne peuvent pas apparaître au sein de la zone protégée ni traverser la barrière qui délimite son périmètre.
- Les sorts de divination ne peuvent pas prendre les créatures de la zone pour cible.
- Rien ne peut se téléporter à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone protégée.
- Les voyages planaires sont bloqués au sein de la zone protégée.

Si on lance ce sort tous les jours au même endroit pendant un an, ses effets deviennent permanents.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez augmenter la taille du cube de 30 mètres par niveau au-delà du niveau 4. Ainsi, avec un emplacement de niveau 5, vous pouvez protéger une zone de 60 mètres de côté.

## Abjuration de niveau 4





## SANG DU DÉMON

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une fiole d'un mélange de sang et d'acide)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous contaminez le sang d'une créature vivante que vous touchez. Vous effectuez une attaque de sort au contact. Si elle est réussie, le sang de la cible devient corrosif, lui infligeant  $1d6$  dégâts d'acide à chacun de vos tours. Si la cible réussit un jet de sauvegarde de Constitution, les dégâts sont ignorés pour ce tour.

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

Nécromancie de niveau 1





## 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





## 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





## SÉQUESTRATION

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une poudre de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir d'une valeur minimum de 5000 po, que le sort consume)**DURÉE :** jusqu'à dissipation

Grâce à ce sort, vous pouvez dissimuler une créature consentante ou un objet qui sera invisible à tout moyen de détection pendant toute la durée du sort. Quand vous lancez le sort et touchez la cible, elle devient invisible et ne peut plus être la cible de sorts de divination. De plus, les organes sensoriels de scrutation issus d'un sort de divination ne la perçoivent plus.

Si la cible est une créature, elle entre en état d'animation suspendue. Le temps ne s'écoule plus pour elle et elle ne vieillit plus.

Vous pouvez décider d'une condition qui mettra un terme prématûr au sort. Ce peut être ce que vous voulez, mais ce doit être visible ou se produire dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de la cible. Par exemple, « *au bout de 1000 ans* » ou « *quand la tarasque se réveillera* ». Ce sort se termine également si la cible subit le moindre dégât.

Transmutation de niveau 7





## SERVITEUR INVISIBLE

WotC

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

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

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

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

Invocation de niveau 1 **RITUEL**



## SIMULACRE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 12 heures**PORTÉE :** contact

**COMPOSANTES :** V, S, M (de la neige ou de la glace en quantité suffisante pour faire une reproduction grandeur nature de la créature à dupliquer - des cheveux, des rognures d'ongles ou un autre échantillon de la créature à dupliquer, à placer dans la neige ou la glace, et de la poudre de rubis d'une valeur minimale de 1500 po que le sort consume, à saupoudrer sur le double)

**DURÉE :** jusqu'à dissipation

Vous façonnez un double illusoire d'une bête ou d'un humanoïde à portée pendant toute la durée de l'incantation. Le double est une créature partiellement réelle, faite de neige ou de glace, qui peut accomplir des actions et qui est affectée par les éléments extérieurs comme une créature normale. Il ressemble en tout point à l'original, mais il n'a que la moitié de son maximum de points de vie et n'a pas d'équipement lors de sa création. En dehors de cela, il utilise le profil technique de la créature qu'il représente.

Le simulacre se montre amical envers vous et les créatures que vous désignez. Il obéit à vos ordres vocaux, se déplace et agit comme vous le souhaitez et agit à votre tour lors des combats. Le simulacre est incapable d'apprendre et de gagner en puissance, il ne monte donc jamais de niveau et ne développe jamais ses pouvoirs. Il ne peut pas non plus récupérer un emplacement de sort dépensé.

Si le simulacre est endommagé, vous pouvez le réparer dans un laboratoire d'alchimie en utilisant des herbes rares et des minéraux d'une valeur de 100 po par point de vie à régénérer. Le simulacre persiste jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie, il se transforme alors en neige et fond instantanément.

Si vous lancez de nouveau ce sort, l'éventuel double que vous maintenez déjà en activité est détruit sur-le-champ.

Illusion de niveau 7





## SIMULACRE DE VIE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (une petite quantité d'alcool ou de spiritueux)**DURÉE :** 1 heure

Vous renforcez votre corps avec un ersatz de vie et gagnez 1d4+4 points de vie temporaires pendant la durée du sort.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires par niveau au-delà du niveau 1.

Nécromancie de niveau 1





## SOMMEIL

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 27 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une pincée de sable fin, des pétales de rose ou un criquet)**DURÉE :** 1 minute

Ce sort plonge quelques créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8. Le total indique le nombre de points de vie de créatures que le sort affecte. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 6 mètres autour d'un point de votre choix situé à portée sont affectées dans l'ordre croissant de leur total actuel de points de vie (en ignorant les créatures *inconscientes*).

Chaque créature affectée par le sort tombe *inconsciente*, en commençant par celle qui possède actuellement le moins de vie. Elle reste ainsi jusqu'à la fin de la durée du sort, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou jusqu'à ce que quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou en la giflant. Soustrayez le nombre de points de vie de la créature endormie du total auquel vous avez droit avant de passer à la suivante, c'est-à-dire celle qui a le moins de points de vie après elle. Le nombre de points de vie de la créature doit être égal ou inférieur au total vous restant, sinon le sort n'affecte pas la créature.

Ce sort reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures qui ne peuvent être charmées.

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

Enchantement de niveau 1





## SOUHAIT (1/2)

WotC

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

Le souhait est le plus puissant des sorts qu'une créature mortelle puisse lancer. Vous pouvez modifier les fondements de la réalité selon vos désirs, simplement en prononçant quelques mots.

L'utilisation basique de ce sort consiste à dupliquer les effets de n'importe quel sort de niveau 8 ou moins. Vous n'avez alors pas besoin de remplir les conditions requises, pas même de fournir les composantes matérielles onéreuses, le sort fait tout simplement effet.

Sinon, vous pouvez créer l'un des effets suivants, au choix.

- Vous créez un objet d'une valeur maximale de 25000 po qui n'a rien de magique. Il doit mesurer au maximum 90 mètres dans chaque dimension et apparaît en un emplacement inoccupé situé au sol et dans votre champ de vision.

- Vous permettez à un maximum de vingt créatures situées dans votre champ de vision de récupérer la totalité de leurs points de vie et vous mettez fin à tous les effets les affectant, tel que décrit dans le sort de restauration supérieure.

- Vous conférez à un maximum de dix créatures situées dans votre champ de vision une résistance à un type de dégâts de votre choix.

- Vous conférez à un maximum de dix créatures situées dans votre champ de vision l'immunité contre un unique sort ou un autre effet magique pendant 8 heures. Par exemple, vous pouvez vous immuniser, ainsi que tous vos compagnons, contre l'attaque absorption de vie des liches.

- Vous défaites un unique événement récent en faisant relancer un jet de dé effectué au cours du round précédent (y compris lors de votre dernier tour). La réalité se modifie pour s'adapter au nouveau résultat. Par exemple, un souhait peut obliger un adversaire à relancer un jet de

Invocation de niveau 9





## SOUHAIT (2/2)

WotC

de sauvegarde réussi, un ennemi à refaire son jet de critique ou un ami à rejouer un jet de sauvegarde raté. Vous pouvez attribuer un *avantage* ou un *désavantage* à la créature qui relance le dé et vous êtes libre d'appliquer le résultat du premier jet ou de la relance.

Ce sort peut également vous permettre d'accomplir des exploits dépassant le cadre des exemples précédents. Formulez votre souhait à votre MJ de la manière la plus précise possible. Le MJ dispose d'une grande liberté pour gérer ce genre de cas. Plus le souhait est important, plus il y a de chances que quelque chose tourne mal. Le sort peut tout simplement échouer, avoir des effets partiels seulement ou s'accompagner de conséquences inattendues en raison de la manière dont vous l'avez formulé. Par exemple, si vous souhaitez qu'un adversaire soit mort, vous pouvez très bien être projeté en avant dans le temps, à une période où il est décédé, ce qui, en pratique, vous élimine de la partie en cours de jeu. Et si vous souhaitez obtenir un objet magique légendaire ou un artefact mythique, vous pourriez très bien être instantanément transporté en sa présence, et en celle de son propriétaire actuel.

Le stress lié à l'incantation d'un *souhait* pour faire autre chose que répliquer un autre sort vous affaiblit grandement. À tel point que vous subissez  $1d10$  dégâts nécrotiques par niveau de sort à chaque fois que vous lancez un autre sort par la suite, et ce jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long. Il est absolument impossible de réduire ces dégâts ou de les empêcher, de quelque manière que ce soit. De plus, votre Force tombe à 3 (si elle n'est pas déjà de 3 ou moins) pendant  $2d4$  jours. À chaque fois que vous passez une de ces journées à vous reposer et ne rien faire de plus que des activités légères, le temps de récupération qui vous reste diminue de 2 jours. Enfin, suite à ce stress, il y a 33 % de chances que vous ne puissiez plus jamais lancer *souhait*.

## Invocation de niveau 9





## 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



## SPHÈRE GLACÉE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 90 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une petite sphère de cristal)**DURÉE :** instantanée

Un globe d'énergie gelée jaillit de la pointe de votre doigt tendu et file vers un point de votre choix situé à portée. Là, il explose en une sphère de 18 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 10d6 dégâts de froid, les autres la moitié seulement. Si le globe frappe une surface aqueuse ou un liquide principalement constitué d'eau (ce qui n'inclut pas les créatures majoritairement composées d'eau), il gèle le liquide sur une épaisseur de 15 centimètres dans une zone de 9 mètres de côté. La glace subsiste une minute. Les créatures qui nageaient à la surface de l'étendue d'eau se retrouvent prises dans la glace. Une telle créature peut utiliser une action pour faire un test de Force contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort afin de se libérer.

Une fois que vous avez terminé l'incantation, vous pouvez attendre avant de lancer le globe. Dans ce cas, il ressemble à une bille de fronde glacée qui reste dans votre main. Vous pouvez alors le lancer à la main (à une portée de 12 mètres), avec une fronde (selon la portée habituelle de cette fronde) ou le donner à une créature qui peut faire de même. Le globe se brise à l'impact, explosant comme décrit dans la version normale du sort. Vous pouvez également poser le globe au sol sans le briser. Il explose au bout de 1 minute s'il n'a pas été brisé auparavant.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 6.

## Évocation de niveau 6

MAGICIEN



## SPHÈRE RÉSILIENTE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un bout de cristal transparent hémisphérique et son équivalent en gomme arabique)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de force scintillante englobe une créature ou un objet de taille G ou inférieure situés à portée. Si la cible n'est pas consentante, elle a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle est enfermée dans la sphère pour toute la durée du sort.

Rien ne peut franchir la barrière que forme la sphère : ni les objets physiques, ni l'énergie, ni les effets des autres sorts. En revanche, une créature qui se trouve au sein de la sphère y respire sans mal. La sphère est immunisée contre tous les types de dégâts. De plus, les attaques et les effets originaires de l'extérieur de la sphère ne peuvent pas blesser la créature ou l'objet qu'elle abrite. De même, une créature au sein de la sphère est incapable d'endommager ce qui se trouve à l'extérieur.

La sphère ne pèse rien et elle est tout juste assez grande pour contenir la créature ou l'objet qu'elle renferme. Une créature enfermée dans la sphère peut utiliser son action pour exercer une poussée sur la paroi de la sphère et la faire rouler à la moitié de sa vitesse habituelle. De même, une tierce personne peut ramasser la sphère ou la déplacer.

Un sort de désintégration visant la sphère la détruit sans endommager ce qu'elle contient.

Évocation de niveau 4





## STALAGMITES FULGURANTES

BBE

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTÉE :** 30 mètres

**COMPOSANTES :** V, S

**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

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

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

Invocation de niveau 2





## STRANGULATION

BBE

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

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

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

Invocation de niveau 1





## SUGGESTION

WotC

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

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

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

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

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

## Enchantement de niveau 2





## SUGGESTION DE GROUPE

WotC

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

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

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

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

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

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

## Enchantement de niveau 6





## SYMBOLE (1/3)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute

**PORTÉE :** contact

**COMPOSANTES :** V, S, M (mercure, phosphore et poudre de diamant et d'opale d'une valeur totale d'au moins 1000 po, que le sort consume)

**DURÉE :** jusqu'à dissipation ou déclenchement

Quand vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe néfaste sur une surface (comme une partie du sol, un pan de mur ou une table) ou dans un objet que l'on peut refermer pour le dissimuler, comme un livre, un parchemin ou un coffre au trésor. Si vous optez pour une surface, le glyphe peut couvrir une zone de 3 mètres de diamètre au maximum. Si vous choisissez un objet, il ne faut plus le déplacer par la suite : si quelqu'un le déplace à plus de 3 mètres de l'endroit où vous avez jeté ce sort, le glyphe se brise et le sort se termine sans avoir été déclenché.

Le glyphe est presque invisible. Pour le discerner, il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort.

C'est lors de l'incantation que vous décidez de ce qui déclenchera le sort. Pour les glyphes tracés sur une surface quelconque, les déclencheurs les plus courants consistent à toucher le glyphe ou à se tenir dessus, à déplacer un objet recouvrant le glyphe, à s'approcher à une certaine distance du glyphe ou encore à manipuler l'objet sur lequel le glyphe est tracé. Pour les glyphes inscrits dans un objet, on trouve parmi les déclencheurs les plus répandus le fait d'ouvrir l'objet, de s'en approcher à une certaine distance, ou de voir ou de lire le glyphe.

## Abjuration de niveau 7





## SYMBOLE (2/3)

WotC

Vous pouvez affiner le déclencheur, de façon à ce que le sort s'active sous certaines conditions ou en fonction de certaines caractéristiques physiques (comme le poids ou la taille), ou selon un type de créature (pour un glyphe destiné aux guenaudes ou aux métamorphes, par exemple). Vous pouvez aussi définir des conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en prononçant un mot de passe, par exemple.

Lorsque vous dessinez le glyphe, vous devez choisir l'une des options suivantes. Une fois le glyphe déclenché, il se met à luire et emplit une sphère de 18 mètres de rayon avec une faible lumière pendant 10 minutes, après quoi le sort se termine. Chaque créature présente dans la sphère quand le glyphe s'active est visée par ses effets, tout comme une créature qui entre dans la sphère pour la première fois de son tour ou qui y termine son tour.

**Démence.** Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. Celles qui échouent deviennent folles pendant 1 minute. Une créature démente ne peut pas entreprendre la moindre action, ne comprend pas ce que disent les autres créatures, ne peut pas lire et ne parle que dans un charabia incompréhensible. C'est le MJ qui contrôle ses déplacements qui deviennent complètement erratiques.

**Désespoir.** Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être submergée par le désespoir pendant 1 minute. Pendant tout ce temps, elles ne peuvent pas attaquer ni viser une créature avec une capacité, un sort ou un autre effet magique hostile.

## Abjuration de niveau 7





## SYMBOLE (3/3)

WotC

**Discorde.** Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui le ratent se mettent à se quereller avec les autres créatures pendant 1 minute. Pendant tout ce temps, elles sont incapables de tenir une conversation sensée et subissent un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique.

**Douleur.** Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être neutralisée par une douleur insoutenable pendant 1 minute.

**Étourdissement.** Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être étourdie pendant 1 minute.

**Frayeur.** Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Celles qui échouent sont terrorisées pendant 1 minute. Une cible terrorisée lâche tout ce qu'elle tient et doit s'éloigner du glyphe de 9 mètres au minimum à chacun de ses tours, dans la mesure du possible.

**Mort.** Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Celles qui échouent subissent 10d10 dégâts nécrotiques, les autres la moitié seulement.

**Sommeil.** Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou tomber inconsciente pendant 10 minutes. Une telle créature se réveille si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou la giflant.

## Abjuration de niveau 7





## TÉLÉKINÉSIE (1/2)

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTÉE :** 18 mètres

**COMPOSANTES :** V, S

**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous devenez capable de déplacer ou de manipuler des créatures ou des objets par la pensée. Lorsque vous lancez ce sort, puis en tant qu'action à chaque round pendant toute la durée du sort, vous pouvez exercer votre force de volonté sur une créature ou un objet situés à portée et dans votre champ de vision, ce qui provoque l'effet approprié indiqué plus bas. Vous pouvez affecter la même cible, round après round, ou en choisir une nouvelle quand vous le désirez. Si vous changez de cible, la précédente n'est plus affectée.

**Créatures.** Vous pouvez essayer de déplacer une créature de taille TG ou inférieure. Faites un test de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation, opposé à un test de Force de la cible. Si vous l'emportez, vous déplacez la créature d'un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix, y compris en hauteur, mais pas hors de portée du sort. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature est entravée dans votre étreinte télékinétique. Une créature soulevée dans les airs reste suspendue dans le vide.

Lors des rounds suivants, vous pouvez utiliser votre action pour maintenir votre prise télékinétique sur la cible en répétant les tests opposés.

**Objets.** Vous pouvez essayer de déplacer un objet pesant au maximum 500 kilogrammes. Si cet objet n'est ni porté ni transporté, vous le déplacez automatiquement d'un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix, mais pas hors de portée

Transmutation de niveau 5





## TÉLÉKINÉSIE (2/2)

WotC

du sort.

Si l'objet est porté ou transporté par une créature, faites un test de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation, opposé à un test de Force de cette créature. Si vous l'emportez, vous éloignez l'objet de cette créature sur un maximum de 9 mètres dans la direction de votre choix, mais pas hors de portée du sort.

Vous exercez un contrôle précis sur les objets pris dans votre étreinte télékinétique, vous pouvez donc manipuler un outil basique, ouvrir une porte ou un récipient, déposer un objet dans un récipient ou en retirer un, ou encore verser le contenu d'une fiole.

Transmutation de niveau 5





## TÉLÉPORTATION (1/3)

WotC

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

Ce sort vous transporte instantanément à la destination de votre choix, ainsi qu'un maximum de huit créatures consentantes de votre choix situées à portée et dans votre champ de vision ou bien ainsi qu'un unique objet situé à portée et dans votre champ de vision. Si vous prenez un objet pour cible, il doit tenir dans un cube de 3 mètres de côté et il ne doit pas être porté ni transporté par une créature non consentante.

Vous devez choisir une destination connue, située sur le même plan d'existence que vous. C'est votre degré de familiarité avec la destination qui détermine vos chances d'arriver sur place. Le MJ lance 1d100 et consulte la table ci-dessous.

**Familiarité.** « *Cercle permanent* » désigne un cercle de téléportation dont vous connaissez la séquence de symboles. « *Objet associé* » indique que vous possédez un objet prélevé à la destination choisie au cours des 6 derniers mois, comme un livre sorti de l'étagère de la bibliothèque d'un magicien, les draps d'une suite royale ou un éclat de marbre arraché au tombeau secret d'une liche. « *Très familier* » désigne un endroit où vous vous êtes souvent rendu, un lieu que vous avez soigneusement étudié ou un endroit que vous voyez au moment de l'incantation.

« *Vu à quelques reprises* » correspond aux endroits que vous avez vus plus d'une fois, mais avec lesquels vous n'êtes pourtant pas très familiers. « *Vu une fois* » représente un lieu vu une seule fois, éventuellement par magie. « *Description* » correspond à un endroit que vous connaissez seulement via la description d'autrui, aussi bien au niveau de son emplacement que de son apparence, éventuellement grâce à une carte. « *Destination factice* » désigne les endroits qui n'existent pas, si par exemple vous avez tenté de scruter le sanctuaire d'un ennemi mais n'avez vu qu'une illusion ou si vous essayez de vous téléporter en un endroit familier qui n'existe plus.

## Invocation de niveau 7





## TÉLÉPORTATION (2/3)

WotC

**Sur place.** Vous et vos compagnons (ou l'objet téléporté) apparaissez exactement où vous le souhaitez.

**À proximité.** Vous et vos compagnons (ou l'objet téléporté) apparaissez à une distance aléatoire de votre destination, éloignés dans une direction tout aussi aléatoire. La distance qui vous sépare de votre destination est de  $1d10 \times 1d10\%$  de la distance que le sort vous a fait parcourir. Par exemple, si vous essayez de vous téléporter à une destination située à 180 kilomètres de votre position, que vous arrivez à proximité, et que vous obtenez 5 et 3, vous allez arriver à 15 % de distance de votre destination, c'est-à-dire à 27 kilomètres. Le MJ détermine la direction dans laquelle vous vous êtes éloignés de la cible en lançant 1d8, le 1 représentant le Nord, le 2 le Nord-Est, le 3 l'Est, etc., jusqu'à faire le tour de la rose des vents. Si vous comptiez vous téléporter dans une cité portuaire et arrivez à 27 kilomètres au large de ses côtes, en pleine mer, vous pourriez bien avoir quelques ennuis.

**Zone similaire.** Vous et vos compagnons (ou l'objet téléporté) arrivez dans une zone différente de celle prévue, mais dotée de caractéristiques visuelles ou thématiques similaires. Par exemple, si vous comptiez regagner votre laboratoire, vous pourriez arriver dans celui d'un autre magicien ou dans une boutique d'alchimie qui possède nombre d'outils et d'appareils présents dans votre laboratoire. En général, vous apparaissez dans l'endroit ressemblant à votre destination le plus proche de celle-ci, mais comme le sort n'a pas de limite de portée, vous pouvez tout à fait arriver n'importe où sur votre plan d'existence.

**Incident.** La magie imprévisible du sort complique le voyage. Chaque créature téléportée (ou l'objet téléporté) subit  $3d10$  dégâts de force tandis que le MJ relance le dé pour savoir où vous arrivez (sachant qu'il peut se produire plusieurs incidents, chacun infligeant ses propres dégâts).

Invocation de niveau 7





## TÉLÉPORTATION (3/3)

WotC

**Cercle permanent ou Objet associé :**

01-100 : Sur place

**Très familier :**

01-05 : Incident

06-13 : Zone similaire

14-24 : À proximité

25-100 : Sur place

**Vu à quelques reprises :**

01-33 : Incident

34-43 : Zone similaire

44-53 : À proximité

54-100 : Sur place

**Vu une seule fois :**

01-43 : Incident

44-53 : Zone similaire

54-73 : À proximité

74-100 : Sur place

**Description :**

01-43 : Incident

44-53 : Zone similaire

54-73 : À proximité

74-100 : Sur place

**Destination factice :**

01-50 : Incident

51-100 : Zone similaire

Invocation 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





## TÉNÈBRES

WotC

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

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

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

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

## Évocation de niveau 2





## TENTACULES NOIRS

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 27 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un bout de tentacule appartenant à une pieuvre ou un calmar géant)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Des tentacules noirs grouillants envahissent le sol d'un emplacement de 6 mètres de côté situé à portée et dans votre champ de vision. Pendant toute la durée du sort, ils transforment la zone en terrain difficile.

Quand une créature pénètre dans la zone affectée pour la première fois au cours d'un tour, ou quand elle débute son tour dans cette zone, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle reçoit 3d6 dégâts contondants et se retrouve entravée par les tentacules jusqu'à la fin du sort. Une créature qui commence son tour déjà entravée dans la zone subit 3d6 dégâts contondants.

Une créature entravée par les tentacules peut utiliser son action pour effectuer un test de Force ou de Dextérité (à elle de choisir) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si elle le réussit, elle parvient à se libérer.

Invocation de niveau 4





## 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





## TEXTE ILLUSOIRE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 minute

**PORTÉE :** contact

**COMPOSANTES :** S, M (de l'encre à base de plomb valant au minimum 10 po, que le sort consume)

**DURÉE :** 10 jours

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

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

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

Illusion de niveau 1 **RITUEL**





## TOILE D'ARaignée

WotC

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

Vous invoquez une masse de toiles d'araignées épaisses et collantes en un point de votre choix situé à portée. Pendant toute la durée du sort, les toiles occupent un cube de 6 mètres d'arête centré sur le point choisi. Elles forment un terrain difficile à la visibilité réduite.

Si les toiles ne sont pas ancrées entre deux éléments solides, comme des murs ou des arbres, ou disposées en couches sur le sol, le plafond ou un mur, elles s'effondrent sur elles-mêmes et le sort se termine au début de votre prochain tour. Des toiles disposées en couches superposées sur une surface plane s'accumulent sur une épaisseur de 1,50 mètre.

Chaque créature qui commence son tour dans les toiles ou qui y pénètre lors de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, ou être entravée tant qu'elle reste dans les toiles ou jusqu'à ce qu'elle se libère.

Une créature entravée par les toiles peut utiliser son action pour effectuer un test de Force contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si elle le réussit, elle n'est plus entravée.

Les toiles sont inflammables. Un cube de toiles de 1,50 mètre d'arête exposé au feu brûle en 1 round, infligeant 2d4 dégâts de feu à toute créature qui commence son tour dans les flammes.

Invocation de niveau 2





## TRAIT DE FEU

WotC

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

Vous lancez un trait enflammé sur une créature ou un objet à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous touchez, elle subit 1d10 dégâts de feu. Si le sort touche un objet inflammable qui n'est ni porté ni transporté, il s'embrase.

Les dégâts du sort augmentent de 1d10 quand vous atteignez le niveau 5 (2d10), le niveau 11 (3d10) et le niveau 17 (4d10).

Évocation de niveau 0





## TROMPERIE

WotC

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

Vous devenez invisible à l'instant même où un double illusoire de votre personne apparaît là où vous vous trouvez. Ce double persiste pendant toute la durée du sort, mais votre invisibilité se termine dès que vous lancez un sort ou attaquez.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer votre double d'un maximum de deux fois votre vitesse et le faire bouger, parler et se comporter comme bon vous semble.

Vous pouvez voir par les yeux et entendre par les oreilles de votre double comme si vous vous trouviez à son emplacement. À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour passer d'une perception via ses sens à une perception via les vôtres ou inversement. Tant que vous utilisez les sens de votre double, vous êtes sourd et aveugle à ce qui se passe directement autour de vous.

Illusion de niveau 5





## 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





## VERROU MAGIQUE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (poussière d'or d'une valeur minimum de 25 po, que le sort consume)**DURÉE :** jusqu'à dissipation

Vous touchez une ouverture fermée, comme une porte, une fenêtre, un portail, un coffre ou autre. Elle se verrouille alors pour toute la durée du sort. Vous et toutes les créatures désignées lors de l'incantation du sort pouvez ouvrir l'ouverture normalement. Vous pouvez aussi définir un mot de passe qui, une fois prononcé dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'objet fermé, dissipe le sort pendant 1 minute. Sinon, impossible d'ouvrir l'objet à moins de le briser ou de dissiper ou supprimer le sort. Un sort de déblocage supprime le verrou magique pendant 10 minutes.

Tant que l'objet est affecté par ce sort, il est bien plus difficile à briser ou à ouvrir de force : le DD pour le briser ou crocheter ses éventuelles serrures augmente de 10.

Abjuration de niveau 2





## VISER JUSTE

WotC

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

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

Divination de niveau 0





## VISION 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





## VISION SUPRÊME

WotC

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

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

Divination de niveau 6





## VOIR L'INVISIBLE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (une pincée de talc et un saupoudrage de poudre d'argent)**DURÉE :** 1 heure

Pendant toute la durée du sort, vous voyez les créatures et les objets invisibles comme s'ils étaient bien visibles et vous pouvez aussi observer le plan éthétré. Les créatures et les objets éthérés vous apparaissent comme des silhouettes translucides et fantomatiques.

Divination de niveau 2





## VOL

WotC

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

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

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

Transmutation de niveau 3

