

PALADIN



PALADIN



## AIDE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (une minuscule bandelette de tissu blanc)**DURÉE :** 8 heures

Le sort renforce vos alliés, qui deviennent plus robustes et plus résolus. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Le maximum de points de vie et les points de vie actuels de chacune d'entre elles augmentent de 5 pendant toute la durée du sort.

**À plus haut niveau.** Quand vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les points de vie de chaque cible augmentent de 5 points supplémentaires pour chaque niveau au-delà du niveau 2.

Abjuration de niveau 2





## 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





## ARME SAINTE

BBE

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

Vous brandissez votre arme et l'investissez du pouvoir de combattre le mal. Jusqu'à la fin du sort, l'arme est considérée comme étant une arme magique. Lorsque vous attaquez un mort-vivant ou un félon avec cette arme, vous bénéficiez d'un *avantage* à vos jets d'attaque et vous infligez 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

**À plus haut niveau.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, le bonus de dégâts passe à 2d8.

Transmutation de niveau 3





## AURA DE FORCE

BBE

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous désignez jusqu'à cinq créatures à portée que vous pouvez voir. Vous et les cibles du sort acquérez la résistance aux dégâts d'acide, de foudre, de feu, de froid et nécrotiques pendant toute la durée du sort. Les créatures ciblées et vous-même bénéficiez également d'un *avantage* à tous les tests et les jets de sauvegarde de Force.

Abjuration de niveau 5





## BANNISSEMENT

WotC

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

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

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

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

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

Abjuration de niveau 4





## BÉNÉDICTION

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un peu d'eau bénite à asperger)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix situées à portée. Quand une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, elle lance 1d4 et ajoute le résultat obtenu au jet d'attaque ou de sauvegarde.

**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.

Enchantement de niveau 1



## BÉNÉDICTION HÉROÏQUE

BBE

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

Vous désignez jusqu'à 5 créatures à portée et que vous pouvez voir. Les cibles et vous-même bénéficiez d'un *avantage* au jet d'attaque sur la première attaque de chacun de vos tours pour toute la durée du sort.

Divination de niveau 3



## BOUCLIER DE LA FOI

WotC

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

**PORTÉE :** 18 mètres

**COMPOSANTES :** V, S, M (un petit parchemin avec un extrait de texte sacré)

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

Un champ scintillant apparaît autour d'une créature de votre choix située à portée et lui confère un bonus de +2 à la CA pendant toute la durée du sort.

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

Abjuration de niveau 1



## BRÛLURE DU JUSTE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Votre arme se met à briller d'une lumière intense de pure radiance. Elle émet une lumière vive dans un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 4,50 mètres supplémentaires. La lumière est semblable à la lumière du soleil.

À chaque fois que vous blessez une créature avec cette arme pendant la durée du sort, elle émet un violent flash lumineux qui inflige 1d6 dégâts radiants à tous vos adversaires dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous et double momentanément le rayon d'illumination de l'arme. Les créatures affectées peuvent faire un jet de sauvegarde de Constitution pour ignorer les dégâts. Les morts-vivants subissent 2d6 points de dégâts et la moitié seulement en cas de jet de sauvegarde réussi.

**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.

Évocation de niveau 1





## CERCLE MAGIQUE

WotC

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

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

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

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

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

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

Abjuration de niveau 3





## CHOC DES TITANS

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 1 minute

Vous défiez un adversaire à portée. Tant que vous n'attaquez que cet adversaire, vous bénéficiez d'un *avantage* à votre première attaque à chacun de vos tours.

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

Enchantement de niveau 1



## 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



## CRÉATION DE NOURRITURE ET D'EAU

WotC

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

Vous créez 25 kilogrammes de nourriture et 120 litres d'eau, soit par terre, soit dans des récipients installés à portée. Cela suffit à nourrir et abreuver un maximum de quinze humanoïdes ou de cinq montures pendant 24 heures. Les vivres sont fades mais nourrissants. Ils se gâtent si personne ne les a mangés dans les 24 heures suivant leur création. L'eau est claire et ne croupit pas.

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

Invocation de niveau 3



## DÉTECTION DE LA MAGIE

WotC

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

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

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

Divination de niveau 1 (*rituel*)



## DÉTECTION DU MAL ET DU BIEN

WotC

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

Pendant toute la durée du sort, vous savez s'il y a une aberration, un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant dans un rayon de 9 mètres autour de vous et vous savez précisément où il se trouve. De même, vous savez si un lieu ou un objet situé dans un rayon de 9 mètres a été consacré ou profané.

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

Divination de niveau 1







## DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (un brin d'if)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

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

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

Divination de niveau 1 (*rituel*)

## DISSIPATION DE LA MAGIE

WotC

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

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

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

Abjuration de niveau 3

## DISSIPATION DU MAL ET DU BIEN

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTÉE :** personnelle

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

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

Une énergie scintillante vous entoure et vous protège contre les fées, les morts-vivants et les créatures originaires d'un autre plan que le plan matériel. Pendant toute la durée du sort, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants subissent un *désavantage* lors de leurs attaques contre vous.

Vous pouvez terminer le sort plus tôt en utilisant l'une des fonctions spéciales suivantes.

**Annulation d'enchantement.** Vous utilisez votre action pour toucher une créature à votre portée qui se trouve *charmée*, *terrorisée* ou possédée par un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant. Cette créature n'est alors plus *charmée*, *terrorisée* ni possédée par ces créatures.

**Renvoi.** Vous utilisez votre action pour faire une attaque de sort au corps-à-corps contre un céleste, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant situé à une distance inférieure ou égale à votre allonge. Si vous touchez la créature, vous tentez de la renvoyer sur son plan natal. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou retourner sur son plan natal (si elle ne s'y trouve pas déjà). Si un mort-vivant ne se trouve pas sur son plan natal, il est renvoyé dans les plans inférieurs, tandis qu'une fée sera expulsée sur son plan d'origine.

Abjuration de niveau 5



## ÉPÉE DU JUSTE

BBE

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

Votre épée devient une épée de justice pour toute la durée du sort. Elle bénéficie donc d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et aux dégâts, inflige 2d10 dégâts radiants supplémentaires contre les fiélons et les morts-vivants, et crée une aura de 3 mètres de rayon octroyant à vos alliés qui s'y trouvent un *avantage* aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques. De plus, lorsque l'épée de justice blesse pour la première fois un fiélon ayant un nombre de DV inférieur ou égal au vôtre, celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine de disparaître aussitôt et d'être contraint de retourner à son plan d'origine.

Évocation de niveau 5



## EXPIATION DU JUSTE

BBE

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

La prochaine fois que vous réussissez une attaque de corps-à-corps pendant la durée du sort, vous lancez un ordre de repentir sur la créature que vous frappez. Sur cette attaque, elle subit 3d8 dégâts psychiques, écrasée par le poids de ses péchés et la culpabilité. En outre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être *étourdie* jusqu'à la fin de son prochain tour et subir un *désavantage* à tous ses tests de Sagesse pour une minute.

Évocation de niveau 4



## FAVEUR DIVINE

WotC

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

Vos prières vous imprègnent d'une aura radieuse. Jusqu'à la fin du sort, les attaques que vous portez avec une arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires en cas de coup au but.

Évocation de niveau 1





## FRAPPE DU JUSTE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous réussissez une attaque de corps-à-corps pendant la durée du sort, votre arme frappe votre cible avec l'énergie de la justice sacrée. La cible subit 2d6 dégâts supplémentaires et un effet secondaire. Le type de dégâts supplémentaires infligés et la nature de l'effet dépendent du type de dégâts infligés par votre arme (par exemple, tranchant pour une épée, contondant pour un marteau) :

- **Contondant** : dégâts de tonnerre et jet de sauvegarde de Force ou *assourdi* pendant 1 round et à terre.
- **Perçant** : dégâts psychiques et jet de sauvegarde de Sagesse ou *terrorisé* pendant 1 round.
- **Tranchant** : dégâts radiants et jet de sauvegarde de Charisme ou *aveuglé* pendant 1 round.

**À plus haut niveau.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous infligez 1d6 points de dégât par niveau d'emplacement de sort au-dessus du niveau 1.

Évocation de niveau 1



## FRAPPE LUMINEUSE

WotC

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

La prochaine attaque avec une arme de corps-à-corps ou à distance qui vous permet de toucher une créature avant la fin de ce sort voit votre arme briller soudain d'une lumière astrale et infliger 2d6 dégâts radiants additionnels à votre cible, qui devient visible si elle était invisible et se met à émettre une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre jusqu'à la fin du sort. Elle ne peut plus devenir invisible pendant toute cette durée.

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

Évocation de niveau 2





## HÉROÏSME

WotC

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

Vous imprégnez de courage une créature consentante que vous touchez. Jusqu'à la fin du sort, elle est immunisée contre l'état *terrorisé* et, au début de chacun de ses tours, elle gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation. Quand le sort se termine, la cible perd les éventuels points de vie temporaires restants issus de ce 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.

Enchantement de niveau 1





## INJONCTION

WotC

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

Vous lancez un ordre d'un mot à une créature située à portée et dans votre champ de vision. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle exécute votre ordre à son prochain tour. Le sort reste sans effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas votre langue ou si votre ordre la met directement en danger.

Voici quelques ordres typiques et leurs effets. Vous pouvez donner un ordre différent de ceux présentés ici mais, dans ce cas, c'est au MJ de décider comment la victime se comporte. Le sort se termine si elle se trouve dans l'incapacité d'obéir à l'ordre reçu.

**Approche.** La cible s'approche de vous en empruntant l'itinéraire le plus court et le plus direct. Elle termine son tour dès qu'elle arrive dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous.

**Arrête.** La cible ne bouge pas et n'entreprend aucune action. Une créature en vol reste dans les airs, à condition qu'elle soit en mesure de le faire. Si elle est obligée de se déplacer pour rester en vol, elle parcourt la distance minimum requise pour ce faire.

**Fuis.** La cible passe son tour à s'éloigner de vous par la méthode la plus rapide à sa disposition.

**Lâche.** La cible lâche ce qu'elle tient et son tour se termine.

**Rampe.** La cible se laisse tomber à terre et termine son tour.

**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. Ces créatures doivent toutes se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous lancez le sort.

Enchantement de niveau 1



## JUGEMENT DERNIER

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

Vous créez une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur un point visible de votre choix à portée. Toute créature située dans la sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou subir 4d8 points de dégâts radiants. Si la créature est une créature céleste, un fiélon ou un mort-vivant les dégâts sont doublées et la créature est *aveuglée* pour 1 round. En cas de réussite, la cible subit seulement la moitié des dégâts et n'est pas *aveuglée*.

Nécromancie de niveau 5



## LANCE DU JUSTE

BBE

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

La lumière ambiante se concentre dans votre main et prend la forme d'un rayon en forme de lance. Vous devez réussir une attaque au corps-à-corps pour frapper la cible. La lance de lumière inflige 3d8 dégâts radiants. De plus, la créature touchée se retrouve *aveuglée*. Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à chacun de ses tours suivants jusqu'à réussite pour ne plus être *aveuglée*.

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.

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

Abjuration de niveau 3

## 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 DU JOUR

WotC

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

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

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

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

Évocation de niveau 3





## NIMBE DE BIENFAISANCE

BBE

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

Un nimbe blanc et scintillant d'énergie sacrée vous entoure pour la durée du sort. Au moment de l'incantation, les créatures vivantes situées à 3 mètres ou moins de vous récupèrent autant de points de vie que leur bonus de maîtrise, sans dépasser leur maximum. De plus, toutes bénéficient d'une résistance aux dégâts nécrotiques pour toute la durée du sort. Les morts-vivants présents dans cette zone au début de leur tour subissent 1d6 points de dégâts radiants.

**À plus haut niveau.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sorts de niveau 5 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 4.

Abjuration de niveau 4



## PANACÉE

BBE

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

Vous libérez une vague d'énergie purificatrice qui met instantanément fin aux maladies, poisons et états spéciaux suivants qui affectent vos alliés situés dans la zone : *assourdi*, *aveuglé*, *charmé*, *empoisonné*, *étourdi*, *neutralisé*, *pétrifié* et *terrorisé*. Elle annule également les effets de sommeil et les effets du sort *esprit faible*.

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

Abjuration de niveau 4





## PROTECTION CONTRE LA MORT

WotC

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

Vous touchez une créature et lui donnez une protection relative contre la mort. Quand elle devrait tomber à 0 point de vie pour la première fois suite à des dégâts, elle tombe à la place à 1 point de vie et le sort se termine.

Si le sort est encore actif quand la cible est soumise à un effet qui devrait la tuer sur-le-champ sans lui infliger de dégâts, l'effet est annulé contre cette cible et le sort se termine.

Abjuration de niveau 4



## 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 LE POISON

WotC

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

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

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

Abjuration de niveau 2





## PURIFICATION DE LA NOURRITURE ET DE L'EAU

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action

**PORTÉE :** 3 mètres

**COMPOSANTES :** V, S

**DURÉE :** instantanée

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

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

Transmutation de niveau 1





## RAPPEL À LA VIE

BBE

**TEMPS D'INCANTATION** : 1 heure**PORTÉE** : contact**COMPOSANTES** : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 500 po, que le sort consume)**DURÉE** : instantanée

Vous touchez une créature décédée et la ramenez à la vie, à condition que son trépas ne remonte pas à plus de 10 jours. Si l'âme de la créature est désireuse de rejoindre son corps et libre de le faire, le défunt revient à la vie avec 1 point de vie.

Ce sort neutralise également les poisons et soigne les maladies non-magiques qui affectaient la créature au moment de sa mort. En revanche, il ne la débarrasse pas des maladies magiques, des malédictions et des effets similaires. Si on ne supprime pas ces effets sur le cadavre avant de lancer le sort, ils affectent de nouveau la créature ressuscitée. Ce sort est incapable de ramener un mort-vivant à la vie.

Ce sort referme les plaies mortelles, mais ne restaure pas les parties manquantes du corps. Si la créature est privée d'un organe ou d'un morceau indispensable à sa survie, comme sa tête, le sort échoue automatiquement.

Le retour d'entre les morts est une rude épreuve qui se traduit par un malus de -4 aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, ce malus se réduit de 1 jusqu'à disparaître.

Nécromancie de niveau 5



RESTAURATION INFÉRIEURE WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

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

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

Abjuration de niveau 2





## REVIGORER

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (diamant d'une valeur de 300 po, que le sort consume)**DURÉE :** instantanée

Vous touchez une créature morte au cours de la minute précédente. Elle revient à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne ramène pas à la vie les créatures mortes de vieillesse et ne restaure pas les parties manquantes du corps.

Nécromancie de niveau 3



## SOIN DES BLESSURES

WotC

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

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

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

Évocation de niveau 1

## TROUVER UNE MONTURE

WotC

**TEMPS D'INCANTATION :** 10 minutes**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** instantanée

Vous invoquez un esprit qui prend la forme d'une monture dotée d'une intelligence, d'une puissance et d'une loyauté hors du commun, et créez un lien durable avec lui. La monture apparaît dans un emplacement inoccupé à portée et prend l'apparence de votre choix : un cheval de guerre, un poney, un chameau, un élan ou un mastiff. (Votre MJ peut autoriser d'autres formes animales.) La monture possède le profil technique de la forme choisie mais, au lieu d'être de type normal, elle est céleste, féérique ou fiélone (à vous de choisir). De plus, si elle a d'ordinaire une Intelligence de 5 ou moins, cette caractéristique passe à 6 et elle comprend un langage de votre choix que vous maîtrisez.

Vous pouvez chevaucher votre monture au combat ou en dehors des affrontements, et le lien instinctif que vous partagez avec elle vous permet de vous battre ensemble comme si vous étiez une seule et même entité. Tant que vous la chevauchez, les sorts qui vous visent exclusivement l'affectent aussi si vous le désirez.

Quand la monture tombe à 0 point de vie, elle disparaît sans laisser de cadavre physique. Vous pouvez la renvoyer quand vous le désirez par une action qui la fait disparaître. Si vous lancez de nouveau ce sort, c'est la même monture qui apparaît, disposant à nouveau de tous ses points de vie.

Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre monture tant qu'elle se trouve dans un rayon de 1,50 kilomètre.

Vous ne pouvez vous lier qu'à une seule monture issue de ce sort à la fois. Vous pouvez libérer la monture du lien quand vous le désirez, par une action qui la fait disparaître.

Invocation de niveau 2



## VITALITÉ

BBE

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

Jusqu'à six créatures vivantes de votre choix, à portée et dans votre champ de vision, récupèrent 1 point de vie par round jusqu'à la fin du sort.

**À plus haut niveau.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sorts de niveau 4 ou supérieur, vous augmentez le nombre de points de vie récupéré par round de 1 point par niveau au-delà du niveau 3.

Évocation de niveau 3





## ZONE DE VÉRITÉ

WotC

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

Vous créez une zone magique capable de protéger contre la duplicité, de la forme d'une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée. Jusqu'à la fin du sort, une créature qui pénètre dans la sphère pour la première fois de son tour ou y commence son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle échoue, elle ne peut pas mentir délibérément tant qu'elle reste dans la zone du sort. Vous savez si chaque créature présente a réussi ou raté son jet de sauvegarde.

Une créature affectée est consciente du sort qui la limite et peut donc soigneusement éviter de répondre aux questions qui susciteraient normalement un mensonge de sa part. Une telle créature peut rester évasive dans ses réponses, tant qu'elle reste dans les limites de la vérité.

Enchantement de niveau 2

