

SORTS D'ORIS

DÉGUISEMENT

niveau 1 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous changez d'apparence jusqu'à ce que le sort prenne fin ou que vous utilisiez une action pour le dissiper. Le changement inclut vos vêtements, votre armure, vos armes et les autres objets que vous portez. Vous pouvez paraître 30 cm plus grand ou plus petit, mince, obèse, ou entre les deux. Vous ne pouvez pas modifier votre type morphologique. Vous devez donc prendre une forme qui présente un arrangement similaire des membres. Par ailleurs, l'ampleur de l'illusion ne tient qu'à vous.

Les modifications apportées par ce sort ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, si vous utilisez ce sort pour ajouter un chapeau à votre accoutrement, les objets passeront à travers le chapeau et si on y touche, on ne sentira pas sa présence ou on tâtera plutôt votre tête et votre chevelure. Si vous utilisez ce sort pour paraître plus mince, la main d'une personne qui veut vous toucher entrera en contact avec votre corps alors que sa main semble libre d'obstruction.

Pour détecter que vous êtes déguisé, une créature peut utiliser son action pour inspecter votre apparence et elle doit réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort.

FOU RIRE DE TASHA

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (de minuscules tartes et une plume qui est agitée dans les airs)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, a l'impression que tout ce qu'elle perçoit est hilarant et lui provoque une intense crise de fou rire. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de tomber à terre, et être incapable d'agir et de se relever pour toute la durée du sort. Une créature ayant une Intelligence de 4 ou moins ne peut pas être affectée par ce sort.

À la fin de chacun de ses tours, et à chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. La cible a un avantage à son jet de sauvegarde s'il est déclenché par des dégâts. En cas de réussite, le sort prend fin.

IDENTIFICATION

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur d'au moins 100 po et une plume de hibou)

Durée : instantanée

Vous choisissez un objet que vous devez toucher durant toute la durée du sort. Si l'objet est magique ou imprégné de magie, vous apprenez ses propriétés et comment les utiliser, s'il requiert un lien pour être utilisé et le nombre de charges qu'il contient, le cas échéant. Vous apprenez si des sorts affectent l'objet et quels sont ces sorts. Si l'objet a été créé par un ou plusieurs sorts, vous apprenez quels sorts ont permis de le créer.

Si vous touchez une créature durant toute la durée du sort, au lieu d'un objet, vous apprenez quels sorts l'affectent actuellement, le cas échéant.

MESSAGE

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)

Durée : 1 round

Vous pointez votre doigt en direction d'une créature à portée et murmurez un message. La cible (et seulement la cible) entend le message et peut répondre en un murmure que vous seul pouvez entendre. Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez bien la cible et que vous savez qu'elle est derrière l'obstacle. Ce sort est arrêté par un silence magique, 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal, une fine feuille de plomb ou 90 cm de bois. Ce sort ne doit pas forcément suivre une ligne droite et peut contourner les angles ou passer par de petites ouvertures.

MOQUERIE CRUELLE

niveau 0 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous vomissez un flot d'insultes entremêlées de subtils enchantements sur une créature à portée et que vous pouvez voir. Si la cible peut vous entendre (il n'est pas nécessaire qu'elle comprenne mais juste qu'elle devine votre intention), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 1d4 dégâts psychiques et avoir un désavantage au prochain jet d'attaque qu'elle fera avant la fin de son prochain tour.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d4 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).

MOT DE GUÉRISON

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Une créature visible de votre choix récupère des points de vie à hauteur de 1d4 + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les artificiels.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

PRESTIDIGITATION

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 1 heure

Ce sort est un tour de magie mineur que les lanceurs de sorts novices emploient comme exercice. Ce sort permet de provoquer l'un des effets magiques suivants :

- Le sort crée instantanément un effet sensoriel inoffensif, comme une pluie d'étincelles, une bouffée d'air, de timides notes de musique, ou une étrange odeur.

- Le sort allume ou éteint instantanément une bougie, torche ou un petit feu de camp.
- Le sort nettoie ou souille instantanément un objet pas plus volumineux qu'un cube de 30 cm d'arête.
- Le sort réchauffe, refroidit ou assaisonne du matériel non vivant pouvant être contenu dans un cube de 30 cm d'arête pendant 1 heure.
- Le sort fait apparaître un symbole, une petite marque ou couleur sur un objet ou une surface pendant 1 heure.
- Le sort permet de créer une babiole non magique ou une image illusoire qui peut tenir dans votre main et qui dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si le sort est lancé plusieurs fois, il est possible de conserver actifs 3 de ces effets non instantanés simultanément, et il est possible de révoquer ces effets au prix d'une action.

SOINS

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

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

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

SUGGESTION

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile douce)

Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous proposez un plan d'activité (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort et qui peut vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont à l'abri de cet effet. La suggestion doit être formulée de manière que la réalisation de l'action semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de s'empaler sur une lance, de s'immoler ou tout autre acte qui lui serait dommageable met un terme au sort.

La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle poursuit le cours de l'action que vous avez décrit au mieux de ses possibilités. Le plan d'action proposé peut se poursuivre pendant toute la durée du sort. Si l'activité qui est suggérée peut être réalisée en un temps plus court, le sort prend fin lorsque le sujet termine ce qu'il lui a été demandé de faire.

Vous pouvez également spécifier des conditions qui déclencheront une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pourriez suggérer à un chevalier de donner son cheval de bataille au premier mendiant qu'il rencontre. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort expire, l'activité n'est pas effectuée.

Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort se termine.

Vous créez une zone magique qui protège de la tromperie dans une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée. Jusqu'à la dissipation du sort, une créature qui pénètre dans la zone du sort pour la première fois lors d'un tour ou qui y débute son tour, doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, une créature ne peut pas délibérément dire un mensonge tant qu'elle se trouve dans la zone. Vous savez par ailleurs si une créature a réussi ou non son jet de sauvegarde.

Une créature affectée est consciente du sort et peut ainsi éviter de répondre à des questions auxquelles elle aurait normalement répondu par un mensonge. Une telle créature peut rester évasive dans ses réponses tant qu'elles restent dans les limites de la vérité.

ZONE DE VÉRITÉ

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes