

BARDE



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



BARDE



AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

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

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 heure

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

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

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

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

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

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

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

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



Transmutation de niveau 2

AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

WotC

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

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

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

Enchantement de niveau 1

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

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de supprimer les émotions fortes au sein d'un groupe de gens. Chaque humanoïde qui se trouve dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée autour d'un point de votre choix situé à portée doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. Une créature peut décider de rater volontairement ce jet, sachant que lorsqu'une créature rate son jet de sauvegarde, vous l'affectez avec l'un des deux effets suivants, selon votre choix.

- Vous débarrassez temporairement la cible de tout état *charmé* ou *terrorisé*. Une fois le sort terminé, l'état s'applique de nouveau, à moins que sa durée n'ait expiré.
- Vous rendez la cible indifférente vis-à-vis des créatures de votre choix, envers lesquelles elle était auparavant hostile. Cette indifférence prend fin si la cible est attaquée ou affectée par un sort néfaste, ou bien si elle voit l'un de ses amis être ainsi agressé. La cible redévient hostile dès que le sort se termine, à moins que le MJ n'en décide autrement.

Enchantement de niveau 2

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



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



BAGOU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : personnelle

COMPOSANTES : V

DUREE : 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, chaque fois que vous effectuez un test de Charisme, vous pouvez remplacer le nombre obtenu au dé par un 15. De plus, quoi que vous disiez, la magie visant à déterminer si vous dites la vérité vous identifie toujours comme sincère.

Transmutation de niveau 8



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 implantez 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**





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





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 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



CHARME-PERSONNE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 1 heure

Vous tentez de charmer un humanoïde se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Il doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, pour lequel il dispose d'un *avantage* si vous ou vos compagnons êtes actuellement en train de le combattre. S'il rate son test, il est *charmé* par vous jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons lui fassiez du mal. La créature charmée vous considère comme un ami. Quand le sort se termine, elle sait que vous l'avez charmée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez charmer une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1. Toutes les cibles doivent se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous lancez le sort.

Enchantement de niveau 1





CHAUFFER LE MÉTAL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un bout de fer et une flamme)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

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

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

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

Transmutation de niveau 2



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

COERCITION MYSTIQUE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V

DURÉE : 30 jours

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

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

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

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

Enchantement de niveau 5



COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : personnelle

COMPOSANTES : V, S

DUREE : 10 minutes

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

Divination de niveau 1  RITUEL



COMMUNICATION AVEC LES MORTS

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 3 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (encens incandescent)

DURÉE : 10 minutes

Vous donnez un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre de votre choix situé à portée. Il est alors en mesure de répondre à vos questions. Le cadavre doit encore disposer d'une bouche et ne doit pas être un mort-vivant. Le sort échoue si le cadavre choisi a déjà été la cible de ce sort au cours des 10 jours précédents.

Vous pouvez poser jusqu'à cinq questions avant la fin de la durée du sort. Les connaissances du cadavre se limitent à ce qu'il savait de son vivant, y compris au niveau des langues qu'il est capable de parler. Les réponses sont souvent brèves, cryptiques ou répétitives et le cadavre n'est absolument pas obligé de vous donner une réponse sincère si vous lui êtes hostile ou s'il vous reconnaît comme étant un ennemi. Ce sort ne ramène pas l'âme de la cible dans son corps, juste l'esprit qui l'animait ; le cadavre ne peut donc pas apprendre de nouvelles informations, ne comprend rien de ce qui s'est passé après sa mort et est incapable de faire des spéculations sur l'avenir.

Nécromancie de niveau 3



COMMUNICATION AVEC LES PLANTES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : personnelle (9 mètres de rayon)

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 10 minutes

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

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

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

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

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

Transmutation de niveau 3

COMPRÉHENSION DES LANGUES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : 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**

COMPULSION

WotC

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

Les créatures de votre choix, situées à portée, dans votre champ de vision et en mesure de vous entendre, doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être affectées par le sort. Une cible qui ne peut être charmée réussit automatiquement ce jet. À chaque tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser une action bonus pour désigner une direction (vers laquelle la cible peut se diriger) par rapport à vous. Chaque cible affectée doit alors utiliser son déplacement au mieux pour se diriger dans cette direction à son prochain tour. De plus, elle ne peut pas effectuer d'action avant de se déplacer. Une fois qu'elle s'est ainsi déplacée, elle peut faire un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse pour tenter de mettre un terme à l'effet du sort.

Une cible n'est pas obligée de se rendre au sein d'une zone à l'évidence dangereuse, comme un brasier ou une fosse béante, mais elle est prête à provoquer des attaques d'opportunité pour se déplacer dans la direction indiquée.

Enchantement de niveau 4



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



CROISSANCE VÉGÉTALE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action ou 8 heures

PORTÉE : 45 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

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

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

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

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

Transmutation de niveau 3



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

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

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 $10 + \text{niveau du sort}$. Ce dernier se termine si vous réussissez votre test.

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

Abjuration de niveau 3

DOMINER 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 entretez 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 entretenez un lien télépathique avec elle qui persiste tant que vous vous trouvez sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à cette créature tant que vous êtes conscient (ce qui ne vous demande pas d'action). Elle fait de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez lui donner un ordre simple et générique, comme « *attaque cette créature* », « *cours 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





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

ENVOÛTEMENT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 1 minute

Vous entonnez une suite de paroles envoûtantes qui obligent les créatures de votre choix qui vous entendent et sont situées à portée et dans votre champ de vision à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Une créature qui ne peut pas être charmée réussit automatiquement ce jet de sauvegarde. Si vous ou vos compagnons vous battez contre une de ces créatures, elle dispose d'un avantage lors du jet de sauvegarde. Si la créature rate son jet, elle subit un désavantage lors des tests de Sagesse (Perception) destinés à percevoir une créature autre que vous jusqu'à ce que le sort se termine ou jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus vous entendre. Le sort se termine si vous êtes neutralisé ou dans l'incapacité de parler.

Enchantement de niveau 2

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





ÉVEIL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 8 heures**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une agate d'une valeur minimale de 1000 po, que le sort consomme)**DURÉE :** instantanée

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

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

Transmutation de niveau 5



FLÉAU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une goutte de sang)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Trois créatures de votre choix au maximum, toutes situées à portée et dans votre champ de vision, sont contraintes d'effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Dès qu'une cible qui a raté ce jet effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde alors que le sort n'est pas terminé, elle doit lancer $1d4$ et soustraire le résultat obtenu de son 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 viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1.

Enchantement de niveau 1



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 éthétré, dans une zone où il chevauche votre plan actuel. Vous restez sur la frontière éthétré 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 éthétré, 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 éthétré 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





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



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.

Abjuration de niveau 3

GLYPHE DE PROTECTION (2/2)

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), 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

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



HARMONIQUE MIRACULEUSE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 12 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un verre en cristal d'une valeur de 500 po)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous effleurez le bord d'un verre, et le corps de vos alliés à portée et capables entendre le son produit se met à résonner avec l'énergie positive. Vous-même et chaque créature affectée récupérez 10 points de vie et annulez un niveau d'épuisement au début de chacun de vos tours. Enfin, le sort met un terme aux effets de réduction des points de vie maximum provoqué par certaines créatures (momie, spectre, vampire, etc.) ainsi qu'aux états *charmé* et *pétrifié*.



Évocation de niveau 9

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



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 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.

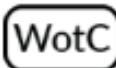
Les interactions physiques révèlent que l'image n'est qu'une illusion, car les objets la traversent. Si une créature utilise son action pour examiner l'image, elle comprend que c'est une illusion à condition de réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde de votre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

Illusion de niveau 1





IMMOBILISER UN HUMANOÏDE



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

INSTRUMENT FANTOMATIQUE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un archet et un morceau d'os)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une manifestation illusoire d'un instrument de musique fantomatique près d'une créature de votre choix à portée. Cet instrument fantomatique est visible uniquement de cette créature et la suit dans tous ses déplacements, même si elle n'est plus visible ou plus à portée du sort. L'instrument produit une musique uniquement audible par la cible, qui provoque chez elle une peine et une douleur effroyables. Au début de chacun de ses tours, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 2d4 dégâts psychiques et être étourdie jusqu'à son prochain tour. En cas de réussite, les dégâts sont annulés et le sort prend fin. Les créatures dont l'Intelligence est inférieure à 3 sont immunisées à ce sort, celles autres qu'humanoïdes ou géants obtiennent un avantage à leur jet de sauvegarde.

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

Illusion de niveau 1

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

PORTEE : 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

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



LANGUES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : contact

COMPOSANTES : V, M (un modèle réduit de ziggourat en argile)

DUREE : 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

PORTÉE : 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



LIBERTÉ DE MOUVEMENT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (un lien de cuir enroulé autour d'un bras ou d'un appendice similaire)

DURÉE : 1 heure

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

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

Abjuration de niveau 4



LOCALISER DES ANIMAUX OU DES PLANTES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

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

DURÉE : instantanée

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

Divination de niveau 2 





LOCALISER UN OBJET

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (une branche fourchue)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 10 minutes

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

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

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

Divination de niveau 2



LOCALISER UNE CRÉATURE

WotC

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

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

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

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

Divination de niveau 4

LUEURS FÉÉRIQUES

WotC

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

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

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

Évocation de niveau 1



LUMIÈRE

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 Dex-térité 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

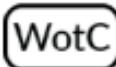
Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille d'une torche qui apparaissent à portée. Elles ressemblent à des lanternes, des torches ou des orbes luisants qui flottent dans les airs pendant toute la durée du sort. Vous pouvez aussi les combiner pour obtenir une forme brillante vaguement humanoïde de 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



TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S

DUREE : 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

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





MESSAGER ANIMAL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

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

DURÉE : 24 heures

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

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

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

Enchantement de niveau 2 **RITUEL**





MÉTAMORPHOSE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un cocon de chenille)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 heure

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

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

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

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

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

Transmutation de niveau 4



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



MOQUERIE CRUELLE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V

DURÉE : instantanée

Vous lancez une bordée d'insultes empreintes d'un subtil enchantement à une créature située à portée et dans votre champ de vision. Tant qu'elle vous entend (elle n'a pas besoin de vous comprendre), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle subit 1d4 dégâts psychiques et subit un désavantage sur le prochain jet d'attaque qu'elle effectue avant la fin de son prochain tour.

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

Enchantement de niveau 0





MOT DE GUÉRISON

WotC

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

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

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

Évocation de niveau 1





MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSANT



TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 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**PORTÉE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V**DURÉE :** 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 secourir et la sortir de sa torpeur.

Illusion de niveau 3



NON-DÉTECTION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : 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 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

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**PORTEE :** 18 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un morceau de charbon)**DUREE :** 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





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**



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

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



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



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

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



RÉGÉNÉRATION



TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (un moulin à prières et de l'eau bénite)

DURÉE : 1 heure

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

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



Transmutation de niveau 7

RÉPARATION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTEE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (deux magnétites)

DURÉE : instantanée

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

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

Transmutation de niveau 0

RESTAURATION INFÉRIEURE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : contact

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

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

Abjuration de niveau 2

RESTAURATION SUPÉRIEURE WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

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

DURÉE : instantanée

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

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



Abjuration de niveau 5



RÉSURRECTION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 heure

PORTÉE : contact

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

DURÉE : instantanée

Vous touchez le cadavre d'une créature décédée depuis 100 ans au maximum, qui n'est pas morte de vieillesse et qui n'est pas un mort-vivant. Si son âme est libre et consentante, la cible ressuscite avec tous ses points de vie.

Ce sort neutralise les poisons et maladies ordinaires qui affectaient éventuellement la cible à sa mort, mais il ne guérit pas les maladies magiques, les malédictions et autres effets de même type. Il faut en débarrasser la cible avant de la ressusciter, sans quoi ils l'affligenent de nouveau dès qu'elle revient à la vie.

Ce sort referme les blessures mortelles et restaure les parties de corps éventuellement manquantes.

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.

Si ce sort est destiné à une créature décédée depuis un an ou plus, son incantation est extrêmement éprouvante. Après cela, vous ne pouvez plus lancer de sort et vous souffrez d'un désavantage lors des jets d'attaque et de sauvegarde et des tests de caractéristique jusqu'à ce que vous ayez terminé un repos long.



Nécromancie de niveau 7

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





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





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**





SILENCE

WotC

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

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

Illusion de niveau 2 **RITUEL**



SOIN DES BLESSURES

WotC

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

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

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

Évocation de niveau 1





SOIN DES BLESSURES DE GROUPE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

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

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



Évocation de niveau 5



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





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



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



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.

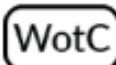
Familiarité. « Cercle permanent » désigne un cercle de téléportation dont vous connaissez la séquence de symboles. « Objet associé » indique que vous possédez un objet prélevé à la destination choisie au cours des 6 derniers mois, comme un livre sorti de l'étagère de la bibliothèque d'un magicien, les 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)



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



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**



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





TROUVER UN CHEMIN

WotC

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

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

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

Divination de niveau 6





VAGUE TONNANTE

WotC

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

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

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

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

Évocation de niveau 1



VISER JUSTE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTEE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** S**DUREE :** 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 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



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