

CLERC



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



CLERC



AIDE

WotC

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

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

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

Abjuration de niveau 2





ALLIÉ PLANAIRES (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

Vous demandez de l'aide à une entité appartenant à un autre monde. Vous devez connaître cet être, que ce soit un dieu, un primordial, un prince démoniaque ou une autre créature à la puissance cosmique. L'entité vous envoie un céleste, un élémentaire ou un fiélon qui lui est loyal. Cette créature apparaît dans un emplacement libre à portée. Si vous connaissez le nom d'une créature spécifique, vous pouvez le mentionner lors de l'incantation pour demander à ce que ce soit elle que l'entité vous envoie, bien qu'elle puisse tout de même vous envoyer un autre émissaire (c'est au MJ de décider).

Quand la créature apparaît, elle n'a aucune obligation de se comporter d'une manière particulière. Vous pouvez lui demander d'accomplir un service rémunéré, mais elle n'est pas obligée d'accepter. Votre requête peut être très simple (*nous faire passer en volant au-dessus de ce précipice, nous aider à livrer un combat...*) ou plus complexe (*espionner nos ennemis, nous protéger lors de l'exploration de ce donjon...*). Pour négocier un service, vous devez être en mesure de communiquer avec la créature.

Le paiement peut se faire sous diverses formes. Un céleste peut demander une importante donation en or ou en objets magiques à un temple allié, tandis qu'un fiélon peut exiger un sacrifice vivant ou un trésor. Certaines créatures monnayent leurs services contre une quête à accomplir de votre côté.

Invocation de niveau 6





ALLIÉ PLANAIRES (2/2)

WotC

En règle générale, une tâche qui s'accomplit en quelques minutes se paie 100 po la minute. Une tâche qui demande plusieurs heures coûte 1000 po de l'heure, et une tâche effectuée sur plusieurs jours (10 au maximum) vaut 10000 po la journée. Le MJ peut modifier le montant en fonction des circonstances dans lesquelles vous lancez le sort. Si la tâche à accomplir s'accorde avec l'éthique de la créature, elle peut réduire son salaire de moitié ou même y renoncer. Les tâches qui ne présentent aucun risque coûtent souvent la moitié du prix indiqué précédemment, tandis que les missions particulièrement dangereuses valent parfois bien plus cher. Une créature accepte rarement une tâche visiblement suicidaire.

Une fois que la créature a accompli la tâche demandée ou quand la durée de service décidée est arrivée à son terme, elle retourne sur son plan d'origine après vous avoir fait son rapport, si la tâche l'exige et qu'elle est en mesure de le faire.

Si vous êtes incapable de vous mettre d'accord avec la créature sur le prix de ses services, elle retourne immédiatement sur son plan natal.

Une telle créature enrôlée dans votre groupe compte comme un membre à part entière et reçoit sa part de points d'expérience.

Invocation de niveau 6





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



ANIMATION DES MORTS (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTEE : 3 mètres

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

DUREE : instantanée

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

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

Nécromancie de niveau 3

ANIMATION DES MORTS (2/2)

WotC

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

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

Nécromancie de niveau 3

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 redevient hostile dès que le sort se termine, à moins que le MJ n'en décide autrement.

Enchantement de niveau 2



ARME SPIRITUELLE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 1 minute

Vous créez à portée une arme spectrale flottante qui persiste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous le lanciez de nouveau. Lors de l'incantation, vous pouvez faire une attaque de sort au corps-à-corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'arme. L'attaque inflige des dégâts de force égaux à $1d8 +$ votre modificateur de caractéristique d'incantation.

À votre tour et au prix d'une action bonus, vous pouvez déplacer l'arme d'un maximum de 6 mètres et répéter l'attaque contre une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

L'arme peut revêtir la forme de votre choix. Les clercs des divinités associées à une arme particulière (tel Thor et son marteau) font en sorte que l'arme générée ressemble à l'arme iconique de leur protecteur.

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

Évocation de niveau 2





ASSISTANCE

WotC

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

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer 1d4 et ajouter le résultat obtenu au test de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après le test. Le sort se termine alors.

Divination de niveau 0





AUGURE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V, S, M (bâtonnets, os ou petits objets similaires d'une valeur minimale de 25 po, portant des marques spéciales)

DURÉE : instantanée

Vous lancez des bâtonnets ornés de gemmes ou des os de dragon, tirez des lames de tarot ornementées ou utilisez une autre méthode de divination pour recevoir un présage de la part d'une entité d'un autre monde. Ce présage concerne les résultats de la conduite que vous comptez tenir dans les 30 prochaines minutes. C'est au MJ de choisir l'un des présages suivants :

- Bonheur pour un résultat positif
- Malheur pour un résultat négatif
- Bonheur et malheur pour un résultat comportant du positif et du négatif
- Rien pour un résultat n'étant ni positif ni négatif

Le sort ne tient pas compte d'une éventuelle modification des circonstances, comme l'incantation de sorts supplémentaires, ou la perte ou l'arrivée d'un compagnon.

Si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus avant un long repos, il y a 25 % de chances par incantation en sus de la première que vous obteniez une prémonition aléatoire au lieu d'une prémonition fiable. C'est au MJ de faire ce jet en secret.

Divination de niveau 2





AURA SACRÉE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V, S, M (un petit reliquaire d'une valeur minimum de 1000 po contenant une relique sacrée, comme un bout de la robe d'un saint ou un morceau de parchemin prélevé sur un texte sacré)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Une lumière divine émane de votre personne dans un rayon de 9 mètres et forme un doux halo qui vous enveloppe. Les créatures de votre choix qui se trouvent dans cette zone au moment où vous lancez ce sort émettent une faible lumière dans un rayon de 1,50 mètre. De plus, jusqu'à la fin du sort, elles ont l'avantage lors des jets de sauvegarde tandis que les autres créatures subissent un désavantage quand elles effectuent un jet d'attaque contre elles. Quand un fiélon ou un mort-vivant touche une créature affectée avec une attaque au corps-à-corps, l'aura qui enveloppe la créature flamboie soudain. L'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou se retrouver aveuglé jusqu'à la fin du sort.

Abjuration de niveau 8





BALISAGE

WotC

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

Un rayon de lumière frappe une créature de votre choix située à portée. Faites un jet d'attaque de sort à distance contre elle. Si vous le réussissez, elle subit 4d6 dégâts radiaux et scintille d'une faible lumière mystique jusqu'à la fin de votre prochain tour. D'ici là et grâce à cette lueur, le prochain jet d'attaque effectué contre elle bénéficie d'un *avantage*.

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

Évocation de niveau 1





BANNISSEMENT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un objet qui répugne à la cible)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

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

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

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

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

Abjuration de niveau 4





BARRIÈRE DE LAMES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 27 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur vertical constitué de lames tournoyantes faites d'énergie magique et tranchantes comme des rasoirs. Le mur apparaît à portée et persiste pour toute la durée du sort. Vous pouvez créer un mur droit d'un maximum de 30 mètres de long, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur, ou un mur circulaire d'un maximum de 18 mètres de diamètre, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur. Le mur offre un abri important aux créatures qui se trouvent derrière lui, et son espace est traité comme un terrain difficile.

Quand une créature pénètre dans la zone du mur pour la première fois au cours de son tour ou quand elle commence son tour dans cette zone, elle doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle subit $6d10$ dégâts tranchants ; si elle le réussit, elle en subit seulement la moitié.



Évocation de niveau 6



BÉNÉDICTION

WotC

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

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

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

Enchantement de niveau 1





BLESSURE

WotC

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

Faites une attaque de sort au corps-à-corps contre une créature située à une distance inférieure ou égale à votre allonge. Si vous la touchez, elle subit $3d10$ dégâts nécrotiques.

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

Nécromancie de niveau 1





BOUCLIER DE LA FOI

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus

PORTEE : 18 mètres

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

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

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

Abjuration de niveau 1





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 MAGIQUE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTÉE : 3 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (eau bénite ou poudre d'argent et de fer d'une valeur minimale de 100 po, que le sort consume)

DURÉE : 1 heure

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

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

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

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

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

Abjuration de niveau 3



CHAMP ANTIMAGIE (1/2)

WotC

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

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

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

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

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

Abjuration de niveau 8

CHAMP ANTIMAGIE (2/2)

WotC

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

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

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

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

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

Abjuration de niveau 8

CHANGEMENT DE PLAN

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (un diapason de métal valant au moins 250 po, harmonisé avec un plan d'existence donné)**DURÉE :** instantanée

Vous et un maximum de huit autres créatures consentantes vous donnez la main pour former un cercle, et êtes transportés sur un autre plan d'existence. Vous pouvez spécifier une destination en termes génériques, comme le nom d'une cité, d'une région ou d'un endroit spécifique dans l'un des plans. Vous apparaîtrez alors à cet endroit ou à proximité. C'est au MJ de décider l'endroit exact de votre arrivée.

Sinon, si vous connaissez la séquence de glyphes magiques d'un cercle de téléportation présent sur un autre plan d'existence, ce sort peut vous conduire dans ce cercle. S'il est trop étroit pour accueillir toutes les créatures qui voyagent avec vous, les créatures en trop apparaissent dans les emplacements inoccupés les plus proches du cercle.

Vous pouvez aussi utiliser ce sort pour bannir une créature non consentante sur un autre plan. Choisissez une créature à votre portée et faites une attaque de sort au corps-à-corps contre elle. Si vous touchez, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être transporté en un endroit aléatoire du plan d'existence que vous nommez. Une fois à cet endroit, c'est à elle de trouver un moyen de rentrer sur son plan d'origine.

Invocation de niveau 7



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



COLONNE DE FLAMME

WotC

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

Une colonne verticale de feu divin rugissant surgit des cieux et s'abat à l'endroit de votre choix. Toute créature située dans un cylindre de 3 mètres de rayon et 12 mètres de haut centré sur le point de votre choix à portée doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 4d6 dégâts de feu et 4d6 dégâts radiants, les autres la moitié seulement.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts de feu ou les dégâts radiants (à vous de choisir) augmentent de 1d6 par niveau au-delà du niveau 5.

Évocation de niveau 5

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



COMMUNION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute**PORTÉE :** personnelle**COMPOSANTES :** V, S, M (de l'encens et une fiole d'eau bénite ou maudite)**DURÉE :** 1 minute

Vous entrez en contact avec votre divinité ou l'un de ses représentants et lui posez jusqu'à trois questions fermées auxquelles la réponse est soit oui, soit non. Vous devez les poser avant la fin du sort et vous recevez une réponse correcte à chacune d'entre elles.

Les êtres divins ne sont pas forcément omniscients, il se peut donc que vous obteniez « *incertain* » comme réponse si votre question porte sur des informations sortant du champ des connaissances de votre divinité. Si une réponse d'un seul mot risque de se révéler trompeuse ou contraire aux intérêts de la divinité, le MJ peut lui substituer une courte phrase.

Si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus avant un long repos, il y a 25 % de chances (cumulables) que chaque incantation en sus de la première ne reçoive pas de réponse. Le MJ effectue ce jet en secret.

Divination de niveau 5 **RITUEL**



CONTAGION (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S**DURÉE :** 7 jours

Votre simple contact transmet des maladies. Faites une attaque de sort au corps-à-corps contre une créature à portée. Si vous touchez, vous lui inoculez une maladie de votre choix, à sélectionner parmi celles décrites ci-dessous.

La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Une fois qu'elle en a raté trois, la maladie fait effet pendant toute la durée du sort et la créature n'a plus à faire de jet de sauvegarde. Si elle réussit trois jets de sauvegarde, elle guérit de sa maladie et le sort se termine.

Comme le sort déclenche une maladie naturelle chez la cible, tout effet qui guérit une maladie ou améliore ses symptômes s'applique.

Bouille-crâne. La créature a soudain l'esprit enfiévré. Elle souffre d'un désavantage lors des tests d'Intelligence et des jets de sauvegarde d'Intelligence. De plus, au combat, elle se comporte comme si elle était sous l'effet d'un sort de *confusion*.

Convulsions. La créature est agitée de tremblements. Elle subit un désavantage lors des tests de Dextérité, des jets de sauvegarde de Dextérité et des jets d'attaque basés sur la Dextérité.

Nécromancie de niveau 5





CONTAGION (2/2)

WotC

Fièvre répugnante. Une forte fièvre s'empare de la créature, qui est affectée par un *désavantage* lors des tests de Force, des jets de sauvegarde de Force et des jets d'attaque basés sur la Force.

Mal aveuglant. La créature est en proie à de violentes douleurs cérébrales et ses yeux deviennent d'un blanc laiteux. Elle subit un *désavantage* lors des tests de Sagesse et des jets de sauvegarde de Sagesse et elle est *aveuglée*.

Mort poisseuse. La créature est affligée de saignements incontrôlables. Elle souffre d'un *désavantage* lors des tests de Constitution et des jets de sauvegarde de Constitution. De plus, elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour à chaque fois qu'elle subit des dégâts.

Pourriture. La chair de la créature se met à pourrir. Elle subit un *désavantage* lors des tests de Charisme et devient vulnérable à tous les dégâts.

Nécromancie de niveau 5





CONTAMINATION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

Vous transmettez une maladie virulente à une créature située à portée et dans votre champ de vision. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue, elle subit $14d6$ dégâts nécrotiques, la moitié seulement si elle réussit. Ces dégâts ne peuvent pas faire passer les points de vie de la cible au-dessous de 1. Si la cible rate son jet de sauvegarde, son total de points de vie maximum est réduit, pendant 1 heure, d'un montant égal aux dégâts nécrotiques reçus. Tout effet qui guérit les maladies ramène le maximum de points de vie de la cible à la normale sans avoir besoin d'attendre 1 heure.

Nécromancie de niveau 6





CONTRÔLE DE L'EAU (1/3)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 90 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une goutte d'eau et une pincée de poussière)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez toute étendue d'eau indépendante située dans la zone de votre choix, cette dernière devant tenir dans un cube d'eau maximum 30 mètres d'arête. Quand vous lancez ce sort, vous pouvez choisir l'un des effets suivants. À votre tour, vous pouvez utiliser une action pour répéter l'effet ou en appliquer un nouveau.

Écarter les eaux. Vous écartez les eaux de la zone pour y créer un passage. Il traverse toute la zone, les eaux formant une muraille de chaque côté. Le passage demeure jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un effet différent. Dans ces deux cas, l'eau remplit alors progressivement le passage, au fil du round suivant, jusqu'à ce que le niveau de l'eau revienne à la normale.

Inondation. Vous faites monter le niveau d'une étendue d'eau isolée d'un maximum de 6 mètres. Si la zone comprend une rive, l'eau déborde et se répand sur la terre ferme.

Si vous avez lancé le sort sur une grande étendue d'eau, vous créez une vague de 6 mètres de haut qui traverse la zone affectée d'un bout à l'autre pour se briser une fois arrivée à la fin de la zone. Tous les véhicules de taille TG ou inférieure qui se trouvent sur le chemin de la vague sont emportés jusqu'au bout de la zone. Tous les véhicules ont 25 % de chances de chavirer.

Transmutation de niveau 4



Contrôle de l'eau (2/3)

WotC

Le niveau de l'eau reste plus élevé jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissez un autre effet. Si l'effet d'inondation produit une vague, elle se reforme au début de votre prochain tour tant que vous gardez cet effet actif.

Modifier le cours de l'eau. Vous changez l'itinéraire de l'eau courante qui traverse la zone et l'envoyez dans la direction de votre choix, même si elle doit pour cela franchir des obstacles comme passer par-dessus un mur ou couler dans une direction improbable. L'eau suit vos instructions dans la zone affectée mais, dès qu'elle en sort, elle reprend un cours normal défini par le terrain qu'elle parcourt. L'eau continue de couler là où vous l'avez choisi jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous décidiez d'un autre effet.

Tourbillon. Cet effet nécessite une étendue d'eau d'au moins 15 mètres carrés pour 7,50 mètres de fond et se traduit par la formation d'un tourbillon au centre de la zone. Il se présente sous forme d'un vortex de 1,50 mètre de large à sa base pour un maximum de 15 mètres de large au sommet et une hauteur de 7,50 mètres. Toutes les créatures et tous les objets qui se trouvent dans l'eau et dans un rayon de 7,50 mètres autour du tourbillon sont entraînés vers lui sur 3 mètres. Une créature peut s'éloigner à la nage si elle réussit un test de Force (Athlétisme) contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort.

Transmutation de niveau 4



CONTRÔLE DE L'EAU (3/3)

WotC

Quand une créature entre dans le vortex pour la première fois de son tour ou qu'elle y commence son tour, elle doit faire un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue, elle reçoit 2d8 dégâts contondants et se fait emporter par le vortex jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit son jet, elle subit seulement la moitié des dégâts et n'est pas prise dans le vortex. Une créature emportée par le vortex peut utiliser une action pour tenter de s'en éloigner comme décrit plus haut, mais elle est affectée par un désavantage lors de son test de Force (Athlétisme). À chaque tour, la première fois qu'un objet entre dans le vortex, il subit 2d8 dégâts contondants. Ces dégâts se répètent à chaque round passé dans le vortex.

Transmutation de niveau 4



CONTRÔLE DU CLIMAT (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes

PORTÉE : personnelle (rayon de 7,5 kilomètres)

COMPOSANTES : V, S, M (encens incandescent et un peu de bois et de terre mélangés dans de l'eau)

DURÉE : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle de la météo dans un rayon de 7,5 kilomètres autour de vous pendant toute la durée du sort. Vous devez être en extérieur au moment de l'incantation. Si vous vous rendez dans un endroit d'où vous ne voyez pas directement le ciel, le sort se termine prématurément.

Au moment de l'incantation, vous changez les conditions météorologiques actuelles déterminées par le MJ en fonction du climat et de la saison. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Il faut $1d4 \times 10$ minutes pour que les nouvelles conditions s'installent. Vous pouvez ensuite les modifier à nouveau. Le temps retourne progressivement à la normale une fois le sort terminé.

Quand vous modifiez les conditions météorologiques, cherchez les conditions actuelles dans les tables suivantes : vous pouvez les décaler d'un cran vers le haut ou le bas. Quand vous modifiez le vent, vous pouvez changer sa direction.

Précipitations

1 : Ciel dégagé

2 : Quelques nuages

3 : Ciel couvert ou brume au sol

4 : Pluie, grêle ou neige

5 : Pluies torrentielles, forte grêle ou blizzard

Transmutation de niveau 8

CONTRÔLE DU CLIMAT (2/2)

WotC

Température

- 1 : Chaleur insoutenable
- 2 : Forte chaleur
- 3 : Tiède
- 4 : Frais
- 5 : Grand froid
- 6 : Froid polaire

Vent

- 1 : Temps calme
- 2 : Vent modéré
- 3 : Vent fort
- 4 : Grand vent
- 5 : Tempête

Transmutation de niveau 8

CRÉATION DE MORT-VIVANT (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTÉE : 3 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un pot d'argile rempli de poussière tombale, un pot d'argile rempli d'eau saumâtre et un onyx noir d'une valeur de 150 po par cadavre)

DURÉE : instantanée

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

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

Nécromancie de niveau 6

CRÉATION DE MORT-VIVANT (2/2)

WotC

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

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

Nécromancie de niveau 6

CRÉATION DE NOURRITURE ET D'EAU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

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

Invocation de niveau 3



CRÉATION OU DESTRUCTION D'EAU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une goutte d'eau pour créer de l'eau ou quelques grains de sable pour en détruire)

DURÉE : instantanée

Vous créez ou détruisez de l'eau.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau potable qui apparaissent à portée, dans un récipient ouvert. Sinon, l'eau peut tomber en pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant toutes les flammes à nu dans la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau situés à portée dans un récipient ouvert. Sinon, vous pouvez dissiper le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête situé à portée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau de plus, ou bien l'arête du cube affecté augmente de 1,50 mètre par niveau au-delà du niveau 1.



Transmutation 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 DU MAL ET DU BIEN

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : personnelle

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

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

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

Divination de niveau 1



DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V, S, M (un brin d'if)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

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

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

Divination de niveau 1 **RITUEL**



DISSIPATION DE LA MAGIE

WotC

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

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

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

Abjuration de niveau 3

DISSIPATION DU MAL ET DU BIEN

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : personnelle

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

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

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

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

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

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

Abjuration de niveau 5



DIVINATION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V, S, M (de l'encens et une offrande sacrificielle adaptée à votre religion, l'ensemble valant au moins 25 po, et le sort consume les deux)

DURÉE : instantanée

Grâce à votre magie et à une offrande, vous entrez en contact avec un dieu ou l'un de ses serviteurs. Vous lui posez une unique question à propos d'un objectif, d'un événement ou d'une activité qui doit se dérouler dans les 7 jours à venir. Le MJ vous donne une réponse sincère, pouvant être une courte phrase, des vers cryptiques ou un présage.

Le sort ne tient pas compte d'une éventuelle modification des circonstances susceptible de bouleverser l'issue des événements, comme l'incantation de sorts supplémentaires ou la perte ou l'arrivée d'un compagnon.

Si vous lancez ce sort à deux reprises ou plus avant un long repos, il y a 25 % de chances par incantation en sus de la première que vous obteniez une prémonition aléatoire au lieu d'une prémonition fiable. C'est au MJ de faire ce jet en secret.

Divination de niveau 4 **RITUEL**





DOUX REPOS

WotC

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

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

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

Nécromancie de niveau 2 **RITUEL**



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





ÉPARGNER LES MOURANTS

WotC

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

Vous touchez une créature vivante à 0 point de vie, ce qui la stabilise. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Nécromancie de niveau 0





ESPRITS GARDIENS

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : personnelle (4,5 mètres de rayon)

COMPOSANTES : V, S, M (un symbole sacré)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vousappelez des esprits qui vous protègent. Ils volettent autour de vous dans un rayon de 4,50 mètres pendant toute la durée du sort. Si vous êtes Bon ou Neutre, ils ont une apparence angélique ou féerique (à vous de choisir). Si vous êtes Mauvais, ils ont une apparence fiélonne.

Quand vous lancez le sort, vous pouvez désigner autant de créatures que vous le voulez afin qu'il ne les affecte pas. Une créature affectée voit sa vitesse réduite de moitié dans la zone et, quand elle y entre pour la première fois de son tour ou quand elle y commence son tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle subit 3d8 dégâts radiants (si vous êtes Bon ou Neutre) ou 3d8 dégâts nécrotiques (si vous êtes Mauvais). Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle subit seulement la moitié de ces dégâts.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 3.

Invocation de niveau 3





FAÇONNAGE DE LA PIERRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTÉE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (argile molle, à façonner pour lui donner approximativement la forme de l'objet de pierre désiré)**DURÉE :** instantanée

Vous touchez un objet de pierre de taille M ou inférieure ou une section de pierre d'un maximum de 1,50 mètre dans toutes les dimensions et lui donnez la forme que vous désirez. Vous pouvez, par exemple, façonner un gros caillou de manière à en faire une arme, une idole ou un coffre, ou bien creuser un étroit passage dans un mur, à condition que ce dernier ne fasse pas plus de 1,50 mètre d'épaisseur. Vous pouvez façonner une porte de pierre ou son chambranle pour la sceller. L'objet créé peut avoir au maximum deux charnières et un loquet, mais il est impossible de créer des mécanismes plus complexes.

Transmutation de niveau 4





FESTIN DES HÉROS

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes

PORTÉE : 9 mètres

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

DURÉE : instantanée

Vous matérialisez un grand festin, comprenant des boissons et des mets de grande qualité. Il faut 1 heure pour terminer le festin, qui disparaît au bout de cette durée. Ses effets bénéfiques se manifestent uniquement une fois cette heure écoulée. Douze créatures au maximum peuvent se joindre à vous lors de ce repas.

Une créature qui participe au festin en retire plusieurs bénéfices. Elle est guérie de toutes les maladies et de tous les poisons qui l'affectaient, elle est immunisée contre le poison et l'état terrorisé, et elle obtient un avantage lors de tous ses jets de sauvegarde de Sagesse. Son maximum de points de vie augmente de 2d10 et elle gagne le même nombre de points de vie. Ces bénéfices persistent pendant 24 heures.

Invocation de niveau 6





FLAMME ÉTERNELLE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (poussière de rubis d'une valeur de 50 po, que le sort consume)

DURÉE : jusqu'à dissipation

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

Évocation de niveau 2





FLAMME SACRÉE

WotC

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

Une lumière flamboyante s'abat sur une créature située à portée et dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 dégâts radiants. La cible ne gagne aucun bénéfice d'abri pour ce jet de sauvegarde.

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

Évocation de niveau 0





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





FLÉAU D'INSECTES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 90 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un peu de sucre en poudre, quelques graines de céréales et une tache de graisse)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un essaim de sauterelles carnivores forme une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix situé à portée. La sphère s'étend en contournant les angles et persiste pendant toute la durée du sort. La visibilité est réduite dans la zone affectée. L'intérieur de la sphère devient un terrain difficile.

Quand la sphère d'insectes apparaît, chaque créature prise à l'intérieur doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature subit 4d10 dégâts perforants si elle rate son jet, la moitié seulement si elle le réussit. Une créature doit effectuer le même jet quand elle entre dans la sphère pour la première fois de son tour ou quand elle y termine son tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau au-delà du niveau 5.

Invocation de niveau 5



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)



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





FUSION DANS LA PIERRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 8 heures

Vous entrez dans un objet ou une surface de pierre assez grande pour contenir entièrement votre corps, votre personne et votre équipement fusionnant avec la pierre pendant toute la durée du sort. Vous utilisez votre déplacement pour entrer dans la pierre en un point que vous êtes en mesure de toucher. Il ne reste alors rien de visible ni de détectable indiquant votre présence pour des sens non-magiques.

Tant que vous êtes fusionné avec la pierre, vous ne voyez pas ce qui se passe à l'extérieur et vous êtes affecté par un désavantage lors des tests de Sagesse (Perception) destinés à entendre les sons qui retentissent à l'extérieur de la pierre. Vous restez conscient du temps qui passe et vous pouvez lancer des sorts à portée personnelle. Vous pouvez utiliser votre déplacement pour quitter la pierre par l'endroit par où vous y êtes entré, ce qui met fin au sort. En dehors de cela, vous êtes dans l'incapacité de vous déplacer.

Vous n'êtes pas blessé si la pierre subit des dégâts mineurs mais, si elle est partiellement détruite ou change de forme (au point que vous ne tenez plus entièrement à l'intérieur), elle vous expulse et vous subissez 6d6 dégâts contondants. Si la pierre est complètement détruite (ou transmutée en une substance différente), elle vous expulse et vous subissez 50 dégâts contondants. Si vous faites exploser la pierre, vous vous retrouvez à terre dans l'emplacement inoccupé le plus proche de celui par lequel vous êtes entré dans la roche.

Transmutation de niveau 3 RITUEL





GARDIEN DE LA FOI

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V

DURÉE : 8 heures

Un gardien spectral de taille G apparaît et flotte dans un emplacement inoccupé de votre choix situé dans votre champ de vision et à portée. Il occupe alors cet emplacement, mais sa silhouette reste indistincte, à l'exception de son arme luisante et de son bouclier frappé du symbole de votre divinité.

Toute créature hostile envers vous qui entre dans un emplacement situé dans un rayon de 3 mètres autour du gardien pour la première fois de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 20 dégâts radiant, la moitié seulement si elle réussit. Le gardien disparaît dès qu'il a infligé un total de 60 dégâts.

Invocation de niveau 4



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



GUÉRISON

WotC

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

Choisissez une créature située à portée et dans votre champ de vision. Une bouffée d'énergie positive la traverse et lui rend 70 points de vie. Ce sort annule aussi les états aveuglé et assourdi, ainsi que toutes les maladies qui l'affectent. 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 7 ou supérieur, la quantité de soins prodigués augmente de 10 points par niveau au-delà du niveau 6.

Évocation de niveau 6



GUÉRISON DE GROUPE

WotC

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

Un flot d'énergie curative émane de vous et enveloppe les créatures blessées qui vous entourent. Vous rendez jusqu'à 700 points de vie, divisés comme bon vous semble entre autant de créatures situées à portée et dans votre champ de vision que vous le souhaitez. Le sort débarrasse aussi les créatures qu'il guérit de leurs maladies et des états *assourdi* ou *aveuglé*. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et sur les créatures artificielles.

Évocation de niveau 9



IMMOBILISER UN HUMANOÏDE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

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

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

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

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

Enchantement de niveau 2



INJONCTION

WotC

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Enchantement de niveau 1



INTERDICTION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (un peu d'eau bénite, un encens rare et un rubis en poudre d'une valeur minimale de 1000 po)

DURÉE : 1 jour

Vous créez un sceau empêchant les déplacements magiques dans une zone de 60 mètres de côté au sol et d'une hauteur de 9 mètres. Pendant toute la durée du sort, les créatures ne peuvent pas se téléporter dans la zone ni y entrer via un portail comme celui issu du sort du même nom. Le sort protège la zone contre tous les modes de déplacement planaire et empêche donc les créatures d'y entrer en passant par le plan astral, le plan éthétré, la féerie, le plan de l'ombre ou en utilisant un sort de changement de plan.

De plus, le sort blesse les créatures des types choisis lors de son incantation. Choisissez un ou plusieurs de ces types : célestes, élémentaires, fées, fiélons, morts-vivants. Quand une créature d'un type choisi pénètre dans la zone pour la première fois de son tour ou y débute son tour, elle subit 5d10 dégâts radiants ou nécrotiques (à vous de choisir quand vous lancez le sort).

Vous pouvez décider d'un mot de passe lors de l'incantation du sort. Si une créature le prononce en entrant dans la zone, elle ne subit pas de dégât.

La zone d'effet de ce sort ne peut pas se superposer à celle d'un autre sort d'*interdiction*. Si vous lancez *interdiction* tous les jours pendant 30 jours au même endroit, le sort persiste jusqu'à dissipation et les composantes matérielles sont consommées lors de la dernière incantation.

Abjuration de niveau 6 **RITUEL**





INVOQUER UN CÉLESTE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTÉE : 27 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un céleste doté d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à 4. Il apparaît dans une case inoccupée située à portée et dans votre champ de vision. Le céleste disparaît dès qu'il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Le céleste se montre amical envers vous et vos compagnons. Déterminez son initiative, sachant qu'il dispose de ses propres tours de jeu. Il obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (sans que cela vous demande d'utiliser une action), tant qu'ils ne vont pas à l'encontre de son alignement. En l'absence d'ordre, il se défend contre les créatures hostiles, mais n'entreprend pas d'autre action.

C'est le MJ qui dispose du profil technique du céleste.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 9, vous invoquez un céleste doté d'un indice de dangerosité inférieur ou égal à 5.

Invocation de niveau 7



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)**DURÉE :** 1 heure

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

Divination de niveau 3





LÉGENDE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes

PORTÉE : personnelle

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

DURÉE : instantanée

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

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

Divination de niveau 5



LEVER UNE MALÉDICTION

WotC

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

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

Abjuration de niveau 3



LIBERTÉ DE MOUVEMENT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : 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





LIEN DE PROTECTION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (une paire d'anneaux de platine valant chacun au moins 50 po, que la cible et vous devez porter pendant toute la durée)

DURÉE : 1 heure

Ce sort protège une créature consentante et crée un lien mystique entre vous et votre cible jusqu'à la fin du sort. Tant que la cible se trouve dans un rayon de 18 mètres autour de vous, elle bénéficie d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde et devient résistante à tous les types de dégâts. En revanche, à chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous subissez exactement les mêmes.

Le sort se termine si vous tombez à 0 point de vie ou si votre cible et vous êtes séparés de plus 18 mètres. Il se termine aussi si vous le lancez de nouveau le sort. Vous pouvez également révoquer le sort par une action.



Abjuration de niveau 2



LOCALISER UN OBJET



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



LUEUR D'ESPOIR

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort offre espoir et robustesse. Choisissez autant de créatures consentantes à portée que vous le désirez. Pendant toute la durée du sort, elles bénéficient d'un *avantage* lors des jets de sauvegarde de Sagesse et des jets de sauvegarde contre la mort. De plus, elles récupèrent le maximum de points de vie possible dès qu'elles reçoivent des soins.

Abjuration de niveau 3





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





LUMIÈRE DU JOUR

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 1 heure

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

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

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

Évocation de niveau 3





MARCHE SUR L'EAU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un bout de liège)

DURÉE : 1 heure

Ce sort permet de se déplacer sur n'importe quelle surface liquide (comme de l'eau, de l'acide, de la boue, de la neige, des sables mouvants ou de la lave) comme s'il s'agissait d'un sol ferme et inoffensif (ceci dit, les créatures qui marchent sur la lave subissent tout de même les dégâts liés à la chaleur dégagée). Vous pouvez accorder cette capacité pendant toute la durée du sort à un maximum de dix créatures consentantes situées à portée et dans votre champ de vision.

Si vous prenez pour cible une créature immergée dans un liquide, le sort la ramène à la surface du liquide à une vitesse de 18 mètres par round.

Transmutation de niveau 3 





MOT DE GUÉRISON

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus**PORTEE :** 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 GUÉRISON DE GROUPE



TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V

DURÉE : instantanée

Vous prononcez des paroles curatives qui rendent un nombre de points de vie égal à $1d4 +$ votre modificateur de caractéristique d'incantation à un maximum de six créatures de votre choix situées à portée et dans votre champ de vision. Ce sort reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les soins augmentent de $1d4$ par niveau au-delà du niveau 3.



Évocation de niveau 3



MOT DE RETOUR

WotC

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

Vous et un maximum de cinq créatures consentantes situées dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous vous téléportez immédiatement dans un sanctuaire précédemment choisi. Vous – et les créatures qui se téléportent éventuellement avec vous – apparaissez dans l'emplacement inoccupé le plus proche de l'endroit que vous avez désigné lorsque vous avez préparé votre sanctuaire (voir plus bas). Si vous lancez ce sort sans avoir préparé un sanctuaire au préalable, il n'a aucun effet.

Pour désigner un sanctuaire, vous devez lancer ce sort en un lieu dédié à votre divinité, comme un temple, ou entretenant des liens étroits avec elle. Si vous tentez de lancer ainsi le sort dans une zone qui n'est pas dédiée à votre divinité, il n'a aucun effet.

Invocation de niveau 6





PAROLE DIVINE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus

PORTÉE : 9 mètres

COMPOSANTES : V

DURÉE : instantanée

Vous prononcez une parole divine, empreinte de la puissance qui a façonné le monde à l'aube de la création. Choisissez autant de créatures situées à portée et dans votre champ de vision que vous le désirez. Chacune de celles qui vous entendent doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, ou souffrir d'un des effets suivants, selon son total actuel de points de vie.

- 50 points de vie ou moins : *assourdie* pour 1 minute.
- 40 points de vie ou moins : *aveuglée* et *assourdie* pour 10 minutes.
- 30 points de vie ou moins : *aveuglée*, *assourdie* et *étourdie* pour 1 heure.
- 20 points de vie ou moins : morte sur-le-champ.

Quels que soient ses points de vie, si un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon rate son jet de sauvegarde, il est immédiatement renvoyé sur son plan natal (s'il ne s'y trouve pas déjà). Il ne peut pas revenir sur votre propre plan pendant les 24 heures qui suivent, à moins d'user d'un souhait.

Évocation de niveau 7





PORTAIL

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 18 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 5000 po)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

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

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

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

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

Invocation de niveau 9





PRIÈRE DE SOINS

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes**PORTEE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V**DURÉE :** instantanée

Un maximum de six créatures de votre choix, situées à portée et dans votre champ de vision, récupèrent chacune un nombre de points de vie égal à $2d8 +$ 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 3 ou supérieur, les soins augmentent de 1d8 par niveau au-delà du niveau 2.

Évocation de niveau 2



PROJECTION ASTRALE (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 heure

PORTÉE : 3 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (un zircon jaune d'une valeur minimale de 1000 po et un lingot d'argent gravé d'une valeur minimale de 100 po par créature - le sort consomme ces composantes)

DURÉE : spéciale

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

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

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

Nécromancie de niveau 9

PROJECTION ASTRALE (2/2)

WotC

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

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

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

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

Nécromancie de niveau 9



PROTECTION CONTRE LA MORT

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : 8 heures

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

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

Abjuration de niveau 4



PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

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

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

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

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

Abjuration de niveau 1



PROTECTION CONTRE LE POISON



TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTEE : contact

COMPOSANTES : V, S

DUREE : 1 heure

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

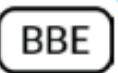
Pendant toute la durée du sort, la cible bénéficie d'un *avantage* lors des jets de sauvegarde contre le poison et se montre résistante aux dégâts de poison.



Abjuration de niveau 2



PROTECTION CONTRE LES ÉNERGIES

**BBE**

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 heure

Pendant toute la durée du sort, la créature consentante que vous touchez devient résistante à un type de dégâts de votre choix : acide, feu, froid, foudre ou tonnerre.



Abjuration de niveau 3



PURIFICATION DE LA NOURRITURE ET DE L'EAU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 3 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

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

Transmutation de niveau 1





RAPPEL À LA VIE

BBE

TEMPS D'INCANTATION : 1 heure

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 500 po, que le sort consume)

DURÉE : instantanée

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

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

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

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

Nécromancie de niveau 5





RÉGÉNÉRATION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 minute

PORTEE : 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





RÉSISTANCE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action**PORTEE :** contact**COMPOSANTES :** V, S, M (une cape miniature)**DURÉE :** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, elle peut lancer 1d4 et ajouter le résultat obtenu à un unique jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir fait son jet de sauvegarde. Le sort se termine alors.

Abjuration 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 affaiblissent éventuellement la cible à sa mort, mais il ne guérit pas les maladies magiques, les malédicitions et autres effets de même type. Il faut en débarrasser la cible avant de la ressusciter, sans quoi ils l'affligent 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.

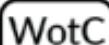
Si ce sort est destiné à une créature décédée depuis un an ou plus, son incantation est extrêmement éprouvante. Après cela, vous ne pouvez plus lancer de sort et vous souffrez d'un désavantage lors des jets d'attaque et de sauvegarde et des tests de caractéristique jusqu'à ce que vous ayez terminé un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

Nécromancie de niveau 7





RÉSURRECTION SUPRÊME



TEMPS D'INCANTATION : 1 heure

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (un peu d'eau bénite à asperger et des diamants d'une valeur minimale de 25000 po, que le sort consume)

DURÉE : instantanée

Vous touchez une créature décédée depuis 200 ans au maximum, de n'importe quelle cause sauf de vieillesse. Si son âme est libre et consentante, elle revient à la vie avec tous ses points de vie.

Le sort referme toutes les plaies, neutralise tous les poisons, guérit toutes les maladies et lève toutes les malédictions qui affectaient éventuellement la cible à sa mort. Il remplace les organes et les membres abîmés ou manquants. Il peut même fournir un nouveau corps à la cible si l'original n'existe plus, mais dans ce cas, vous devez prononcer le nom de la créature à ressusciter. Elle apparaît alors dans un emplacement inoccupé de votre choix dans un rayon de 3 mètres autour de vous.



Nécromancie de niveau 9



REVIGORER

WotC

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

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

Nécromancie de niveau 3



SANCTIFICATION (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 24 heures

PORTÉE : contact

COMPOSANTES : V, S, M (herbes, huiles et encens d'une valeur minimale de 1000 po, que le sort consume)

DURÉE : jusqu'à dissipation

Vous touchez un point et imprégnez la zone qui l'entoure de puissance bénie (ou impie). Cette zone possède un rayon maximal de 18 mètres, sachant que le sort échoue si cette zone chevauche une autre zone déjà sous l'effet d'un sort de *sanctification*. La zone affectée est soumise aux effets suivants.

Premièrement, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants ne peuvent entrer dans la zone. Les créatures qui se trouvent dans la zone ne peuvent être charmées, terrorisées ou possédées par l'une de ces créatures. Une créature déjà charmée, terrorisée ou possédée par l'une de ces créatures ne l'est plus dès qu'elle pénètre dans la zone. Vous pouvez décider qu'un ou plusieurs des types de créatures mentionnés ne seront pas affectés par cet effet.

Deuxièmement, vous pouvez apposer un effet supplémentaire sur la zone. Choisissez l'un des effets de la liste suivante ou optez pour un autre que propose votre MJ. Certains effets s'appliquent aux créatures de la zone. Dans ce cas, vous pouvez préciser s'ils affectent toutes les créatures, uniquement celles qui obéissent à une divinité ou à un chef particulier, ou seulement celles d'un type donné, comme les orcs ou les trolls. Quand une créature susceptible d'être affectée pénètre dans la zone d'effet du sort pour la première fois de son tour ou quand elle y commence son tour, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, elle ignore l'effet supplémentaire jusqu'à ce qu'elle quitte la zone.

Évocation de niveau 5

SANCTIFICATION (2/2)

WotC

Courage. Les créatures affectées ne peuvent être terrorisées tant qu'elles se trouvent dans la zone.

Interférence extradimensionnelle. Les créatures affectées ne peuvent pas se déplacer ni voyager en usant de téléportation, ni de moyens extradimensionnels ou interplanaires.

Langues. Les créatures affectées peuvent communiquer avec n'importe quelle créature de la zone, même si elles ne partagent pas le même langage.

Lumière du jour. Une vive lumière emplit la zone. Les ténèbres magiques issues d'un sort de niveau inférieur à celui de l'emplacement que vous avez utilisé pour lancer sanctification ne peuvent étouffer cette lumière.

Protection contre les énergies. Les créatures affectées situées dans la zone gagnent une résistance contre un type de dégâts de votre choix, à l'exception des dégâts contondants, perforants et tranchants.

Repos éternel. Les cadavres inhumés dans la zone ne peuvent pas se changer en morts-vivants.

Ténèbres. Les ténèbres s'abattent sur la zone. La lumière normale est incapable d'illuminer les lieux, tout comme les lumières magiques issues d'un sort de niveau inférieur à celui de l'emplacement que vous avez utilisé pour lancer sanctification.

Vulnérabilité à l'énergie. Les créatures affectées situées dans la zone sont affligées d'une vulnérabilité à un type de dégâts de votre choix, à l'exception des dégâts contondants, perforants et tranchants.

Silence. Aucun son n'émane de l'intérieur de la zone et aucun son ne peut y pénétrer.

Terreur. Les créatures affectées sont terrorisées tant qu'elles se trouvent dans la zone.

Évocation de niveau 5





SANCTUAIRE

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action bonus**PORTÉE :** 9 mètres**COMPOSANTES :** V, S, M (un petit miroir en argent)**DURÉE :** 1 minute

Vous protégez une créature à portée contre les attaques. Jusqu'à la fin du sort, toute créature qui vise la cible avec une attaque ou un sort néfaste doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le rate, elle doit choisir une nouvelle cible, sans quoi l'attaque ou le sort est perdu. Ce sort ne protège pas la cible contre les effets de zone, comme l'explosion d'une boule de feu.

Ce sort se termine si la créature protégée attaque ou lance un sort affectant une créature ennemie.

Abjuration de niveau 1





SCRUTATION

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 10 minutes

PORTÉE : personnelle

COMPOSANTES : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 1000 po comme une boule de cristal, un miroir en argent ou un bénitier rempli d'eau bénite)

DURÉE : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous voyez et entendez une créature donnée de votre choix, à condition qu'elle se trouve sur le même plan d'existence que vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, modifié par le degré de connaissance que vous avez d'elle et le type de lien physique que vous avez établi avec elle. Si la cible sait que vous lancez ce sort, elle peut rater volontairement son jet de sauvegarde si elle veut que vous l'observiez.

Connaissance : Modificateur du jet de sauvegarde

Deuxième main (vous avez entendu parler de la cible) : +5

Première main (vous avez rencontré la cible) : 0

Familière (vous connaissez bien la cible) : -5

Lien : Modificateur du jet de sauvegarde

Représentation ou portrait : -2

Possession ou vêtement : -4

Partie du corps, cheveux, ongles, etc. : -10

Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et vous ne pouvez plus utiliser ce sort sur elle pendant 24 heures.

Si elle rate son jet, le sort crée un organe sensoriel invisible dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Vous voyez et entendez à travers cet organe comme si vous vous trouviez à sa place. L'organe sensoriel se déplace avec la cible et reste dans un rayon de 3 mètres autour d'elle pendant toute la durée du sort. Une créature capable de voir les objets invisibles perçoit l'organe sensoriel comme un orbe lumineux de la taille de votre poing.

Au lieu de prendre une créature pour cible, vous pouvez choisir un lieu que vous avez déjà vu. L'organe sensoriel apparaît alors à cet endroit et n'en bouge pas.

Divination de niveau 5





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 assourdis. 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





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)



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





TEMPÊTE DE FEU

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 45 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

Une tempête faite de nuages de feu ronflant se forme à l'endroit que vous avez choisi, à portée. La tempête occupe une zone composée d'un maximum de dix cubes de 3 mètres d'arête, que vous pouvez disposer comme bon vous semble. Chaque cube doit avoir au moins une face adjacente à celle d'un autre cube. Chaque créature de la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Celles qui échouent subissent 7d10 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Le feu endommage les objets présents dans la zone et embrase les objets inflammables de la zone que personne ne porte ou ne transporte. Si vous le désirez, les flammes peuvent épargner la végétation présente dans la zone.

Évocation de niveau 7





THAUMATURGIE

WotC

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

Vous créez une manifestation merveilleuse mineure ou un signe de puissance surnaturelle à portée, ce qui génère l'un des effets magiques suivants à portée.

- Votre voix retentit jusqu'à trois fois plus fort que la normale pendant 1 minute.
- Les flammes vacillent, se ravivent, se réduisent ou changent de couleur pendant une minute.
- Vous provoquez des secousses inoffensives qui agitent le sol pendant 1 minute.
- Vous émettez un son instantané qui émane d'un point de votre choix situé à portée, comme un roulement de tonnerre, le croassement d'un corbeau ou des murmures inquiétants.
- Vous provoquez la fermeture ou l'ouverture violente et immédiate d'une porte ou d'une fenêtre non verrouillée.
- Vous modifiez l'apparence de vos yeux pendant 1 minute.

Si vous lancez ce sort à plusieurs reprises, vous ne pouvez avoir que trois effets d'une minute actifs à la fois. Vous pouvez révoquer un tel effet par une action.

Transmutation de niveau 0



TREMBLEMENT DE TERRE (1/2)

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 150 mètres

COMPOSANTES : V, S, M (une pincée de poussière, un caillou et un peu d'argile)

DURÉE : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une perturbation sismique en un point situé au niveau du sol, dans votre champ de vision et à portée. Pendant toute la durée du sort, d'intenses secousses agitent le sol dans un cercle de 30 mètres de rayon centré sur le point choisi. Elles ébranlent toutes les créatures et structures en contact avec le sol de cette zone.

Le sol affecté devient un terrain difficile. Toute créature qui se trouve en contact avec le sol et en pleine concentration doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de voir sa concentration brisée.

Quand vous lancez ce sort, et à la fin de chacun de vos tours passés à vous concentrer dessus, toutes les créatures en contact avec le sol de la zone affectée doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber à terre.

Le sort a des effets supplémentaires selon le terrain affecté. C'est au MJ de déterminer cela.

Évocation de niveau 8

TREMBLEMENT DE TERRE (2/2)

WotC

Fissures. Une fois que vous avez lancé le sort, des fissures s'ouvrent dans toute la zone affectée au début de votre tour suivant. 1d6 fissures s'ouvrent en des points choisis par le MJ. Chacune fait $1d10 \times 3$ mètres de profondeur pour 3 mètres de large et s'étend d'un bout de la zone sismique à l'autre. Une créature qui se tient sur l'emplacement d'une fissure en train de s'ouvrir doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle le rate, elle tombe dedans, sinon elle réussit à s'écartier à temps.

Une structure s'effondre automatiquement si une fissure s'ouvre sous elle (voir plus loin).

Structures. Les secousses infligent 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol au moment où vous lancez le sort et au début de chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort. Si l'une d'elles tombe à 0 point de vie, elle s'effondre et blesse peut-être les créatures voisines. Une créature qui se trouve près d'un bâtiment en train de s'effondrer, à une distance égale ou inférieure à la moitié de la hauteur de ce bâtiment, doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle échoue, elle subit 5d6 dégâts contondants, elle tombe à terre et elle est ensevelie sous les décombres. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 via une action pour y échapper. Le MJ peut modifier le DD en fonction de la nature des décombres. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, elle subit seulement la moitié des dégâts, ne tombe pas à terre et n'est pas ensevelie.

Évocation de niveau 8



TROUVER LES PIÈGES

WotC

TEMPS D'INCANTATION : 1 action

PORTÉE : 36 mètres

COMPOSANTES : V, S

DURÉE : instantanée

Vous percevez la présence de tout piège se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Concernant ce sort, le terme de piège désigne toute chose qui inflige soudainement ou de façon inattendue un effet considéré comme néfaste ou indésirable et que son créateur a conçu dans ce but. Ainsi, le sort prévient si une zone est affectée par une alarme, un glyphe de garde ou une fosse piégée mécanique, mais il ne révèle pas une faiblesse naturelle dans un plancher, un plafond instable ou une doline cachée.

Le sort indique simplement qu'il y a un piège ; il ne précise pas où, mais vous donne une idée générale de la nature du danger qu'il représente.

Divination de niveau 2





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





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





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

