

Livre de sorts

SORTS MINEURS

CONTACT GLACIAL

[Chill Touch]

niveau 0 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Vous créez une main squelettique fantomatique dans l'espace d'une créature à portée. Faites une attaque à distance avec un sort contre la créature pour l'étreindre d'une froideur sépulcrale. Si le coup touche, la cible subit 1d8 dégâts nécrotiques, et elle ne peut récupérer ses points de vie avant le début de votre prochain tour. Jusque-là, la main fantomatique s'accroche à la cible. Si vous ciblez un mort-vivant, il aura également un désavantage à ses jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

GLAS FUNÈBRE

[Toll the Dead] [Sonner le glas]

niveau 0 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous pointez une créature que vous pouvez voir à portée, et le son douloureux d'une cloche emplit l'air autour d'elle pendant un moment. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 1d8 dégâts nécrotiques. Si la cible n'est pas à son maximum de points de vie, elle subit 1d12 de dégâts nécrotiques. Les dégâts du sort augmentent de un dé lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8 ou 2d12), le niveau 11 (3d8 ou 3d12) et le niveau 17 (4d8 ou 4d12).

NIVEAU 1

FRAYEUR

[Cause Fear]

niveau 1 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous éveiliez le sens de la mortalité chez une créature que vous pouvez voir à portée. Les morts-vivants et les artificiels sont immunisés contre cet effet. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être effrayée jusqu'à ce que le sort se termine. La cible effrayée peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1. Les créatures doivent être à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous les ciblez.

RAYON EMPOISONNÉ

[Ray of Sickness]

niveau 1 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayon d'énergie verdâtre et contagieuse est envoyé en direction d'une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si le coup touche, la cible subit 2d8 dégâts de poison et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la cible est empoisonnée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

SIMULACRE DE VIE

[False Life]

niveau 1 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une petite quantité d'alcool ou de spiritueux)

Durée : 1 heure

Vous vous protégez avec un semblant nécromantique de vie. Vous gagnez 1d4 + 4 points de vie temporaires pour la durée du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

NIVEAU 2

CÉCITÉ/SURDITÉ

[Blindness/Deafness]

niveau 2 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V

Durée : 1 minute

Vous pouvez aveugler ou assourdir un ennemi. Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle est soit aveuglée, soit assourdie (selon votre choix) pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

PRÉSERVATION DES MORTS

[Gentle Repose] [Doux repos]

niveau 2 - nécromancie (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de sel, et une pièce de cuivre pour chaque œil du corps à préserver. Les pièces doivent rester en place pour la durée du sort)

Durée : 10 jours

Vous touchez un corps ou ce qu'il en reste. Pour la durée du sort, la cible est protégée du pourrissement et ne peut pas devenir un mort-vivant.

Le sort augmente également la durée limite au-delà de laquelle il n'est plus possible de ramener un corps à la vie. Les jours passés sous l'influence de ce sort ne comptent pas dans le total de jours passés à l'état de cadavre pour des sorts comme *rappel à la vie*.

RAYON AFFAIBLISSANT

[Ray of Enfeeblement]

niveau 2 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon noir d'énergie négative s'échappe de votre doigt en direction d'une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si le coup touche, la cible n'inflige plus que demi-dégâts lorsqu'elle attaque avec une arme utilisant la Force, et ce jusqu'à la fin du sort.

À la fin de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution contre le sort. En cas de réussite, le sort prend fin.

NIVEAU 3

ANIMATION DES MORTS

[Animate Dead]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un morceau de chair et une pincée de poussière d'os)

Durée : instantanée

Ce sort crée un serviteur mort-vivant. Choisissez un tas d'ossements ou le cadavre d'un humanoïde de taille M ou P dans la portée du sort. Votre sort insufflé un semblant de vie à la cible pour la relever en tant que créature morte-vivante. La cible devient un squelette si vous avez choisi des ossements, ou un zombi si vous avez choisi un cadavre (le MD possède les caractéristiques de la créature en question).

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 18 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action prise par la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un couloir. Si vous ne donnez aucun ordre, la créature ne fait que se défendre contre les créatures qui lui sont hostiles. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée.

La créature est sous votre contrôle pour une période de 24 heures, à la fin de quoi elle cesse d'obéir à votre commandement. Pour maintenir le contrôle de la créature pour 24 heures supplémentaires, vous devez incanter ce sort sur la créature avant la fin de la période actuelle de 24 heures. L'usage de ce sort réaffirme votre contrôle sur 4 créatures ou moins animées par ce sort, plutôt que d'en animer une nouvelle.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, vous animez ou réaffirmez votre contrôle sur deux créatures mortes-vivantes additionnelles pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3. Chaque créature doit provenir d'un cadavre ou d'un tas d'ossements différent.

COMMUNICATION AVEC LES MORTS

[Speak with Dead]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)

Durée : 10 minutes

Vous accordez un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre de votre choix dans la portée du sort, ce qui lui permet de répondre aux questions que vous lui posez. Le cadavre doit encore avoir une bouche et ne peut pas être un mort-vivant. Le sort échoue si le cadavre a été la cible de ce sort durant les 10 derniers jours.

Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez poser cinq questions au cadavre. Le cadavre ne connaît que ce qu'il savait durant son vivant, y compris les langues. Les réponses sont généralement brèves, énigmatiques ou répétitives, et le cadavre n'est pas obligé de donner une réponse honnête si vous lui êtes hostile ou s'il vous reconnaît comme étant un ennemi. Ce sort ne permet pas le retour de l'âme de la créature à son corps ; il ne fait qu'animer son esprit. Ainsi, le défunt ne peut pas apprendre de nouvelles informations, ne comprend pas tout ce qui s'est passé depuis son trépas et ne peut pas spéculer sur les événements futurs.

CONVOCAION DE MORT-VIVANT

[Summon Undead]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (un crâne doré d'une valeur d'au moins 300 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Description non disponible (non OGL). Résumé :

invoque 1 esprit de mort-vivant (fantomatique, putride ou squelettique) amical (bloc stat/votre niv).

MALÉDICTION

[Bestow curse]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature, elle doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affligée d'une malédiction pour toute la durée du sort. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez la nature de la malédiction parmi les options qui suivent :

- Choisissez une valeur de caractéristique. Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage à ses jets de caractéristique et de sauvegarde effectués avec la caractéristique en question.
- Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage aux jets d'attaque qu'elle effectue contre vous.
- Tant qu'elle est maudite, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. En cas d'échec, elle gaspille l'action de son tour à ne rien faire.
- Tant que la cible est maudite, vos attaques et sorts lui infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Un sort de *délivrance des malédictions* met fin à cet effet. À la discrétion du MD, vous pouvez choisir une autre option de malédiction que celles présentées, mais elle ne devrait pas être plus puissante que celles-ci-dessus. Le MD a le dernier mot concernant l'effet de la malédiction.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, la durée de concentration maximale monte à 10 minutes. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, le sort dure 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le sort dure 24 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 9, le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Utiliser un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur permet de s'affranchir de la concentration en ce qui concerne la durée du sort.

MORT SIMULÉE

[Feign Death] [État cadavérique]

niveau 3 - nécromancie (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de terre prélevée sur une tombe)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante et la plongez dans un état cataleptique impossible à différencier de la mort.

Pour tout la durée du sort, ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour toucher la cible et annuler le sort, la cible passe pour morte auprès de toute personne ne faisant pas une inspection approfondie ou face à des sorts censés donner l'état de santé de la cible. La cible est incapable d'agir et aveuglée, sa vitesse de déplacement tombe à 0. La cible obtient la résistance à tous les types de dégâts, à l'exception des dégâts psychiques. Si la cible est malade ou empoisonnée lorsque vous lancez ce sort, ou tombe malade ou empoisonnée alors qu'elle est déjà soumise à ce sort, la maladie ou le poison n'ont aucun effet jusqu'à ce que ce sort prenne fin.

TOUCHER DU VAMPIRE

[Vampiric Touch] [Caresse du vampire]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Le contact de votre main nimbée d'ombres peut aspirer la force vitale des autres et soigner vos plaies. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à votre portée. Si vous touchez, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques, et vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts nécrotiques infligés. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez attaquer de nouveau à chacun de vos tours en utilisant une action.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

TRANSFERT DE VIE

[Life Transference]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous sacrifiez une partie de votre santé pour soigner les blessures d'une autre créature. Vous subissez 4d8 dégâts nécrotiques, qui ne peuvent être diminués d'aucune manière [E], et une créature de votre choix que vous pouvez voir à portée récupère un nombre de points de vie égal à deux fois les dégâts nécrotiques que vous avez perdus.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

VOILE SPIRITUEL

[Spirit Shroud]

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Description non disponible (non OGL). Résumé :

Si l'attaque touche, inflige 1d8 dégâts radiants, nécrotiques ou de froid extra. La cible ne regagne de pv ce tour (dégâts/niv).

NIVEAU 4

FLÉTRISSEMENT

[Blight]

niveau 4 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

De l'énergie nécromantique déferle sur une créature de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, drainant ses liquides corporels et sa vitalité. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, subissant 8d8 dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Ce sort n'a pas d'effet sur un mort-vivant ou un artificiel. Si vous ciblez une créature de type plante ou une plante magique, elle effectue son jet de sauvegarde avec un désavantage, et le sort lui inflige les dégâts maximums.

Si vous ciblez une plante non magique qui n'est pas non plus une créature, comme un arbre ou un buisson, elle n'effectue pas de jet de sauvegarde ; elle se flétrit simplement et meurt.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 4.

NIVEAU 5

DANSE MACABRE

[Dance Macabre]

niveau 5 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Description non disponible (non OGL). Résumé :

Jusqu'à 5 corps de taille M ou P deviennent des zombies ou des squelettes sous le contrôle du lanceur (+2 corps/niv).

DÉLUGE D'ÉNERGIE NÉGATIVE

[Negative Energy Flood]

niveau 5 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, M (un os cassé et un carré de soie noire)

Durée : instantanée

Description non disponible (non OGL). Résumé :

La cible doit réussir un JdS de Con. ou subir 5d12 dégâts nécrotiques. Morte, la cible devient un zombie.

ÉNERVATION

[Enervation]

niveau 5 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Description non disponible (non OGL). Résumé :

La cible doit réussir un JdS de Dex. ou subir 4d8 dégâts nécrotiques à chaque round (+1d8/niv).

NIVEAU 6

CAGE DES ÂMES

[Soul Cage]

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 reaction, which you take when a humanoid you can see within 60 feet of you dies
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une petite cage d'argent d'une valeur d'au moins 100 po)
Durée : 8 heures

Description non disponible (non OGL). Résumé :

Vole une âme pour gagner des pv, lui poser des questions, obtenir l'avantage à un dé ou voir un lieu qu'elle connaissait.

CERCLE DE MORT

[Circle of Death]

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (de la poudre provenant d'une perle noire broyée, d'une valeur d'au moins 500 po)
Durée : instantanée
Une sphère d'énergie négative s'étend dans un rayon de 18 mètres à partir d'un point à portée. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, subissant 8d6 dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 6.

CRÉATION DE MORT-VIVANT

[Create Undead]

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S, M (un pot d'argile rempli de terre prélevée sur une tombe, un pot d'argile rempli d'eau croupie, et une pierre d'onyx noire valant au moins 150 po pour chaque cadavre)
Durée : instantanée

Vous ne pouvez lancer ce sort que durant la nuit. Choisissez jusqu'à trois cadavres d'humanoïdes de taille M ou P à portée. Chaque cadavre devient une goule sous votre contrôle (le MD possède les statistiques de ces créatures).
Par une action bonus, à chacun de vos tours, vous pouvez mentalement donner des ordres à toute créature que vous avez animée avec ce sort, si elle se trouve à 36 mètres ou moins de vous (si vous contrôlez de nombreuses créatures, vous pouvez donner vos ordres à plusieurs d'entre elles, voire à toutes, en même temps, à condition qu'elles reçoivent toutes le même ordre). Vous décidez quelle action la créature va effectuer et où elle va se déplacer au cours de son prochain tour, ou bien vous pouvez lui donner un ordre général, comme garder une chambre ou un couloir. Si vous ne donnez aucun ordre, la créature ne fait que se défendre contre les créatures hostiles. Une fois que vous avez donné votre ordre, la créature continue de le suivre jusqu'à ce que sa tâche soit accomplie.
La créature est sous votre contrôle pour 24 heures. Passé ce délai, elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour conserver votre contrôle sur la créature pour 24 heures supplémentaires, vous devez lancer ce sort sur la créature avant que la première période de 24 heures ne se termine. Cette utilisation de ce sort réaffirme votre contrôle sur trois créatures que vous avez déjà animées, plutôt que d'en animer de nouvelles.
Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur quatre goules. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur cinq goules ou deux blêmes ou deux nécrophages. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 9, vous pouvez animer ou réaffirmer votre contrôle sur six goules ou trois blêmes ou trois nécrophages ou deux momies.

MAUVAIS OEIL

[Eyebite]

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vos yeux prennent un couleur d'encre noire sont imprégnés du pouvoir de la mort. Une créature de votre choix, se trouvant à 18 mètres de vous et que vous pouvez voir, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affectée par l'un des effets suivants (au choix) pour la durée du sort. À chacun de vos tours, jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez utiliser votre action pour cibler une autre créature, vous ne pouvez cependant pas cibler une créature qui a déjà réussi son jet de sauvegarde contre ce sort de mauvais œil.
Sommeil. La cible tombe inconsciente. Elle se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la ramener du pays des songes en la secouant.
Panique. Vous effrayez la cible. À chacun de ses tours, la créature effrayée doit prendre l'action Foncer et s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr et le plus court, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Si la cible atteint une zone située à au moins 18 mètres de vous et d'où elle ne peut pas vous voir, l'effet prend fin.
Fièvre. La cible a un désavantage à ses jets d'attaque et à ses jets de caractéristique. À la fin de chacun de ses tours, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, l'effet prend fin.

URNE MAGIQUE

[Magic Jar] [Possession]

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une gemme, du cristal, un reliquaire et un quelconque récipient ornemental valant au moins 500 po)
Durée : jusqu'à dissipation

Votre corps sombre dans un état catatonique alors que votre âme le quitte pour se loger dans le récipient employé en tant que composante matérielle. Tant que votre âme demeure dans le récipient, vous êtes conscient de votre environnement comme si vous étiez à la place du récipient. Vous ne pouvez vous déplacer ou réagir. La seule action dont vous disposez est de projeter votre âme jusqu'à 30 mètres hors du récipient, soit pour retourner dans votre corps (et mettre fin au sort), soit pour tenter de posséder le corps d'un humanoïde.
Vous pouvez tenter de posséder un humanoïde visible à 30 mètres ou moins de vous. Les créatures protégées par un sort de *protection contre le mal et le bien* ou un sort de *cercle magique* ne peuvent être possédées. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi votre âme prend place dans le corps de la cible et l'âme de la cible est séquestrée dans le récipient. En cas de réussite, la cible résiste à votre effort de la posséder, et vous ne pouvez pas tenter de la posséder à nouveau pour les 24 prochaines heures.
Lorsque vous prenez possession du corps d'une créature, vous le contrôlez. Vos caractéristiques sont remplacées par celle de la créature. Vous conservez néanmoins votre alignement et votre Intelligence, votre Sagesse et votre Charisme. Vous conservez aussi les bénéfices de vos capacités de classe. Si la cible est dotée de niveaux de classe, vous ne pouvez pas faire usage de ses caractéristiques.
Entre temps, l'âme de la créature possédée peut percevoir à partir du récipient avec ses propres sens, mais elle ne peut se déplacer ni prendre action.
Pendant que vous possédez un corps, vous pouvez utiliser votre action pour que votre âme retourne dans le récipient s'il se trouve à 30 mètres ou moins de vous. Ainsi, l'âme de la créature d'accueil retourne dans son corps. Si le corps d'accueil meurt pendant que vous y êtes, la créature meurt et vous devez réussir un jet de sauvegarde de Charisme contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si vous réussissez et que le récipient est à 30 mètres ou moins de vous, vous réintégrez le récipient. Sinon, vous mourrez.
Si le récipient est détruit ou si le sort prend fin, votre âme retourne immédiatement dans votre corps. Si votre corps est à plus de 30 mètres de vous ou si votre corps est mort lorsque vous tentez d'y retourner, vous mourrez. Si l'âme d'une autre créature est dans le récipient au moment où il est détruit, l'âme de la créature retourne à son corps s'il est toujours vivant et à 30 mètres ou moins. Sinon, la créature meurt.
Lorsque le sort prend fin, le récipient se détruit.

NIVEAU 7

DOIGT DE MORT

[Finger of Death]

niveau 7 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous envoyez de l'énergie négative à travers une créature visible dans la portée du sort, lui causant d'affreuses souffrances. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, subissant 7d8 + 30 dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
Un humanoïde tué par ce sort se relève au début de votre prochain tour, comme un zombi que vous commandez en permanence et qui suit vos ordres verbaux au mieux de sa capacité.

NIVEAU 8

CLONE

[Clone]

niveau 8 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur d'au moins 1 000 po et au moins 1 cube de 2,50 cm d'arête de chair de la créature qui doit être clonée, que le sort consomme, et un récipient d'une valeur d'au moins 2 000 po qui a un couvercle scellable et qui est suffisamment grand pour contenir la créature à cloner, comme une grande urne, un coffre, un kyste rempli de boue sur le sol ou un contenant en cristal rempli d'eau salée)
Durée : instantanée

Ce sort crée le double inerte d'une créature vivante, servant de protection contre la mort. Ce clone se forme à l'intérieur du récipient utilisé par le sort et atteint sa taille maximale et sa maturité au bout de 120 jours ; vous pouvez également choisir d'avoir un clone d'une version plus jeune de la même créature. Ce clone reste inerte et persiste indéfiniment, tant que son contenant n'est pas dérangé.
À n'importe quel moment, une fois le clone mature, si la créature originale meurt, son âme est transférée dans le clone, à condition que l'âme soit libre et qu'elle soit consentante à son retour à la vie. Le clone est physiquement identique à l'original et a la même personnalité, les mêmes souvenirs, et les mêmes caractéristiques, mais pas l'équipement d'origine. Le corps original de la créature reste où il est, s'il existe encore, il devient inerte et ne peut revenir à la vie tant que son âme est ailleurs.

FLÉTRISSION ÉPOUVANTABLE D'ABI-DALZIM

[Abi-Dalzim's Horrid Wilting] [Épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim]

niveau 8 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action**Portée** : 45 mètres**Composantes** : V, S, M (un morceau d'éponge)**Durée** : instantanée

Vous absorbez l'humidité de chaque créature dans un cube de 9 mètres d'arête centré sur un point de votre choix dans la portée du sort. Chaque créature dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Les morts-vivants et les artificiels ne sont pas affectés ; les plantes et les élémentaires d'eau font ce jet de sauvegarde avec un désavantage. Une créature subit 12d8 dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Les plantes non magiques dans la zone qui ne sont pas des créatures, comme les arbres et les arbustes, se flétrissent et meurent instantanément.

NIVEAU 9

PROJECTION ASTRALE

[Astral Projection]

niveau 9 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure**Portée** : 3 mètres

Composantes : V, S, M (pour chaque créature que vous ciblez avec ce sort, vous devez fournir une jacinthe valant au moins 1 000 po et un lingot d'argent orné de gravures valant au moins 100 po, que le sort consomme)

Durée : spéciale

Vous et jusqu'à huit créatures consentantes dans la portée du sort projetez vos corps astraux dans le plan Astral (le sort échoue et l'incantation est perdue si vous êtes déjà sur ce plan). Les corps matériels laissés derrière sont inconscients et dans un état d'animation suspendue. Ils ne requièrent ni sustentation ni air et ils ne vieillissent pas.

Votre corps astral est similaire à votre forme mortelle à presque tous les égards. Vos possessions et vos statistiques de jeu sont ainsi répliquées. La principale différence est l'ajout d'un cordon argenté qui prend son origine entre vos omoplates et qui traîne derrière vous, pour disparaître après 30 cm. Ce cordon est votre attache avec votre corps matériel. Aussi longtemps que l'attache demeure intacte, vous pouvez retourner sur votre plan. Si le cordon est tranché, un incident qui ne survient que si un effet spécifique que c'est le cas, votre âme et votre corps sont séparés, vous tuant sur le coup.

Votre forme astrale peut se déplacer librement à travers le plan Astral et elle peut emprunter des portails vous menant sur tout autre plan. Si vous entrez sur un nouveau plan ou si vous retournez sur le plan d'où le sort fut incanté, votre corps et vos possessions sont transportés le long du cordon argenté, vous permettant de reprendre votre forme matérielle lors de votre arrivée sur le nouveau plan. Votre forme astrale est une incarnation distincte. Les dégâts ou les effets qu'elle subit n'ont pas d'impact sur votre corps physique et ils ne l'affectent pas lorsque vous y retournez.

Le sort prend fin pour vous et vos compagnons lorsque vous utilisez une action pour le dissiper. Lorsque le sort se termine, les créatures ciblées retournent à leur corps physique puis elles reprennent conscience.

Le sort peut aussi se terminer prématurément pour vous ou un de vos compagnons. Une *dissipation de la magie* réussie sur un corps astral ou physique interrompt le sort pour cette créature. Si le corps d'origine ou sa forme astrale tombe à 0 point de vie, le sort s'interrompt pour cette créature. Si le sort se termine et que le cordon argenté est toujours intact, le cordon ramène la forme astrale de la créature à son corps, ce qui met un terme à l'état d'animation suspendue.

Si vous êtes retourné à votre corps prématurément, vos compagnons conservent leur forme astrale et ils doivent trouver eux-mêmes le chemin du retour, en tombant à 0 point de vie, habituellement.