

Sorts

Acquisition de sorts

Avant de pouvoir lancer un sort, celui-ci doit être préparé dans votre esprit ou accessible par le biais d'un objet magique tel qu'un *parchemin de sort*. Vos aptitudes vous indiquent quels sorts vous pouvez lancer, le cas échéant ; si certains d'entre eux sont toujours préparés ; et si vous pouvez modifier la liste de sorts que vous avez préparés.

Préparation des sorts

Si vous disposez d'une liste de sorts du 1^{er} niveau et plus à préparer, l'aptitude Sorts vous indique combien de sorts de votre liste vous pouvez changer et à quelle fréquence, comme résumé dans la table « Préparation des sorts par classe ».

Préparation des sorts par classe

Classe	Changez quand vous...	Nombre de sorts
Barde	gagnez un niveau	Un
Clerc	terminez un Repos long	Libre
Druide	terminez un Repos long	Libre
Ensembleur	gagnez un niveau	Un
Magicien	terminez un Repos long	Libre
Occultiste	gagnez un niveau	Un
Paladin	terminez un Repos long	Un
Rôdeur	terminez un Repos long	Un

La plupart des monstres incantateurs ne modifient pas leur liste de sorts préparés, mais le MJ peut parfaitement modifier ces listes.

Sorts toujours préparés

Certaines aptitudes vous octroient un sort qui est toujours préparé en ce qui vous concerne. Si vous disposez aussi d'une liste de sorts préparés que vous pouvez changer, un sort toujours préparé n'est pas décompté du nombre de sorts de cette liste.

Incantation

La description de chaque sort se compose de données qui vous fournissent les détails propres à son incantation. Les sections qui suivent vous expliquent ces éléments qui suivent le nom du sort.

INCANTATION EN ARMURE

Vous devez avoir la maîtrise de l'armure que vous portez pour lancer un sort. Sans cela, l'armure vous est trop inconfortable pour la moindre incantation.

Niveau du sort

Chaque sort présente un niveau allant de 0 à 9, indiqué dans la description du sort. Le niveau d'un sort est une bonne indication de sa puissance. Les sorts mineurs, sorts rudimentaires que les personnages lancent presque machinalement, sont de niveau 0. Les règles propres à chaque classe d'incantateur indiquent quand les personnages correspondants ont accès aux sorts des différents niveaux.

Emplacements de sort

Lancer un sort du 1^{er} niveau ou supérieur est éreintant, c'est pourquoi tout incantateur ne peut jeter qu'un nombre limité de tels sorts avant de devoir prendre du Repos. Les emplacements de sort constituent le gros du potentiel magique d'un incantateur. Chaque classe d'incantateur octroie un nombre limité d'emplacements de sort de niveaux donnés. Un Magicien de niveau 3 est ainsi doté de quatre emplacements du 1^{er} niveau et de deux du 2^e niveau.

Lorsque vous lancez un sort, vous dépensez un emplacement au moins égal à celui du sort, et « remplissez » en quelque sorte l'emplacement avec le sort. On peut voir les emplacements de sort comme des sillons d'une taille donnée, étroite pour un emplacement du 1^{er} niveau, de plus en plus large pour ceux de niveau supérieur. Un sort du 1^{er} niveau s'insère ainsi dans n'importe quel emplacement, mais un sort du 2^e niveau ne pourra tenir que dans un emplacement du 2^e niveau ou plus. Ainsi, quand une Magicienne de niveau 3 lance *projectile magique*, sort du 1^{er} niveau, elle dépense l'un de ses quatre emplacements du 1^{er} niveau, si bien qu'il lui en reste trois.

Terminer un Repos long restitue tous les emplacements de sort dépensés.

Incantation sans emplacement

Plusieurs biais permettent de lancer un sort sans dépenser d'emplacement :

Sorts mineurs. Un sort mineur se lance sans emplacement de sort.

Rituels. Pour certains sorts, le mot-clé « rituel » apparaît à la ligne Temps d'incantation. On peut lancer un tel sort selon les règles normales d'incantation ou comme rituel. Lancer le sort sous forme de rituel demande 10 minutes de plus que l'incantation normale, mais ne dépense pas d'emplacement de sort. Pour lancer un sort comme rituel, l'incantateur doit l'avoir préparé.

Capacités spéciales. Certains personnages et monstres sont dotés de capacités spéciales leur permettant de lancer certains sorts sans utiliser d'emplacement. Ils restent généralement limités par un autre critère, comme un nombre d'utilisations quotidiennes du sort.

Objets magiques. Les *parchemins de sort* et d'autres objets magiques renferment des sorts que l'on peut lancer sans emplacement. La description d'un tel objet indique le nombre qu'il offre d'incantations du sort.

Emplacement de niveau supérieur

Lorsqu'un personnage incantateur lance un sort en utilisant un emplacement dont le niveau est supérieur à celui du sort, le sort est considéré pour cette incantation comme du niveau correspondant. Ainsi, lorsqu'une Magicienne lance *projectile magique* en utilisant un emplacement du 2^e niveau, ce *projectile magique* est du 2^e niveau. Dans les faits, le sort prend toute la place que lui offre l'emplacement.

Certains sorts, comme *projectile magique* et *soins*, produisent des effets plus puissants lorsqu'on les lance à plus haut niveau, comme l'indique leur description.

Écoles de magie

Chaque sort est associé à une école de magie. Celles-ci sont énumérées dans la table « Écoles de magie ». Ces catégories participent à la description des sorts ; elles n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles s'y réfèrent.

Écoles de magie

École	Effets typiques
Abjuration	Empêche ou inverse les effets nocifs
Divination	Révèle des informations
Enchantement	Influence l'esprit
Évocation	Canalise les énergies pour produire des effets souvent destructeurs
Illusion	Trompe l'esprit ou les sens
Invocation	Transporte des créatures ou des objets
Nécromancie	Manipule la vie et la mort
Transmutation	Transforme des créatures ou des objets

Listes de sorts de classe

Quand un sort figure dans la liste de sorts d'une classe, le nom de celle-ci apparaît entre parenthèses après l'école de magie du sort. Certaines aptitudes ajoutent un sort à la liste d'un personnage alors même qu'il n'est pas issu d'une classe entre parenthèses.

Temps d'incantation

L'incantation de la plupart des sorts demande l'action Magie, mais certains se lancent par une action Bonus ou une Réaction, ou bien au gré de 1 minute ou d'un temps plus long. La ligne Temps d'incantation d'un sort indique cet aspect.

Un sort à emplacement par tour

À un tour donné, vous ne pouvez dépenser qu'un seul emplacement pour lancer un sort. Cette règle implique donc que vous ne pouvez pas, au même tour, lancer un sort à emplacement par l'action Magie et un autre par une action Bonus.

Déclencheurs de Réaction et d'action Bonus

Un sort dont le temps d'incantation est d'une Réaction se lance en réponse à un déclencheur indiqué à la ligne Temps d'incantation du sort. Certains sorts présentant un temps d'incantation d'une action Bonus se lancent aussi en réponse à un déclencheur défini dans la description.

Temps d'incantation supérieurs

L'incantation de certains sorts (notamment ceux qu'on lance comme rituels) demande davantage de temps : plusieurs minutes, voire plusieurs heures. Quand vous lancez un sort dont le temps d'incantation est de 1 minute ou plus, vous devez entreprendre l'action Magie à chaque tour de l'incantation et devez maintenir votre Concentration tout du long (cf. « Glossaire de règles »). Si cette Concentration est rompue, le sort échoue, mais vous ne dépensez aucun emplacement de sort. Pour retenter l'incantation, vous devez recommencer depuis le début.

Portée

La portée d'un sort indique à quelle distance de l'incantateur les effets peuvent prendre leur origine, la description du sort précisant quels effets sont limités par cette portée.

La portée prend généralement l'une des formes suivantes :

Distance. La portée est exprimée en mètres.

Contact. Les effets du sort prennent leur origine sur quelque chose que l'incantateur doit toucher directement, comme indiqué dans la description du sort.

Personnelle. Le sort est lancé sur l'incantateur ou émane de lui, comme indiqué dans la description.

Quand un sort présente des effets mobiles, ceux-ci ne sont pas contraints par la portée sauf mention contraire dans la description.

Composantes

Les composantes d'un sort correspondent aux conditions physiques dans lesquelles l'incantateur doit le lancer. La description de chaque sort indique s'il demande des composantes verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Si le lanceur est dans l'incapacité de fournir l'une ou l'autre de ces composantes, il ne peut pas lancer le sort.

Verbale (V)

Une composante verbale se traduit par des psalmodies mystiques ou ésotériques, incompréhensibles pour les non-initiés. Ces paroles se prononcent à un volume normal. Les paroles seules ne constituent pas la source de puissance du sort, mais l'alliance des sons, des variations de voix et des résonances permet de réveiller la trame de la magie. Ainsi, une créature bâillonnée ou prise dans une zone de silence ne pourra pas lancer un sort doté d'une composante verbale.

Somatique (S)

Une composante somatique correspond à un enchaînement de gestes énergiques ou subtils et complexes. L'incantateur doit avoir au moins une main disponible pour exécuter cette gestuelle.

Matérielle (M)

L'incantation de certains sorts passe par des matériaux spécifiques, indiqués entre parenthèses à la ligne Composantes. Sauf mention contraire, ces matériaux ne sont pas détruits par le sort. L'incantateur doit avoir une main libre pour accéder à ces composantes, sachant que ce peut être la main qui lui permet d'exécuter les composantes somatiques.

Quand un sort ne détruit pas les matériaux et n'associe pas de coût à ceux-ci, l'incantateur peut recourir à une sacoche à composantes (cf. « Équipement ») plutôt que de devoir fournir les matériaux demandés, ou bien à un focaliseur d'incantation s'il dispose d'une aptitude autorisant cette substitution. Vous devez avoir une main libre pour utiliser une sacoche à composantes et vous devez tenir un focaliseur d'incantation dans la main pour vous en servir, sauf mention contraire (descriptions à la section « Équipement »).

Durée

La durée d'un sort représente l'intervalle de temps s'écoulant entre le début et la fin du sort une fois lancé. Elle prend généralement l'une des formes suivantes :

Concentration. Une durée demandant de se concentrer est traitée selon les règles de la Concentration (cf. « Glossaire de règles »).

Instantanée. Une durée « instantanée » indique que le sort ne se produit qu'un instant et disparaît aussitôt.

Intervalle de temps. Une durée exprimée par un intervalle de temps indique combien de temps le sort persiste, en rounds, minutes, heures ou autre. Ainsi, quand la ligne « Durée » indique « 1 minute », le sort prend fin une minute après son incantation. Tant que cet intervalle de temps est en cours, vous pouvez révoquer le sort (pas d'action requise) à condition de ne pas subir l'état Neutralisé.

Effets

Les effets d'un sort sont détaillés après la ligne Durée. Ces détails précisent comment agit le sort, qui n'obéit pas aux lois de la physique ordinaire ; outre les effets décrits, l'interprétation est laissée à la discrétion du MJ. Quels que soient les effets, ils s'accompagnent le plus souvent de cibles, de jets de sauvegarde, de jets d'attaque, ou de ces trois aspects, détaillés ci-après.

Cibles

Un sort demande généralement au lanceur de choisir la ou les cibles qu'il compte affecter par sa magie. La description d'un sort indique s'il cible des créatures, des objets ou autre chose.

Un chemin dégagé jusqu'à la cible. L'incantateur ne peut pas cibler un point, une créature ou un objet disposant d'un Abri total vis-à-vis de lui.

Se cibler. Quand un sort vous permet de cibler une créature de votre choix, vous pouvez vous prendre pour cible, sauf s'il est spécifié que cette créature doit être Hostile ou différente de vous.

Zones d'effet. Certains sorts, comme *vague tonnante*, couvrent une zone appelée zone d'effet, définie dans le « Glossaire de règles ». Cette zone détermine ce que le sort cible. La description d'un sort spécifie s'il s'accompagne d'une zone d'effet, qui prend généralement l'une des formes suivantes : Cône, Cube, Cylindre, Émanation, Ligne ou Sphère.

Conscience d'être ciblé. Si le sort n'a pas d'effet perceptible, les créatures ignorent qu'elles en ont été les cibles. Un sort qui produit des éclairs n'échappera à personne, mais un effet plus subtil comme une tentative de lire les pensées passe inaperçu, sauf si la description du sort spécifie le contraire.

Cibles non valides. Si vous lancez un sort sur quelqu'un ou quelque chose qu'il ne peut pas affecter, il ne se passe rien pour la cible, mais l'emplacement de sort correspondant est dépensé si l'incantation en demandait un.

Si le sort était censé rester sans effet sur une cible ayant réussi son jet de sauvegarde, la cible non valide semble avoir réussi son JS, alors qu'elle n'en a en réalité pas effectué (ce qui ne donne pas d'indice sur la non-validité de la cible). Sans cela, vous remarquez juste que le sort n'a rien produit chez la cible.

Jets de sauvegarde

De nombreux sorts spécifient qu'une cible effectue un jet de sauvegarde pour éviter tout ou partie de leurs effets. La description indique alors quelle caractéristique est associée au JS et ce qui se passe en cas de réussite ou d'échec. Voici comment calculer le DD de vos sorts :

$$\text{DD de sauvegarde des sorts} = 8 + \text{votre modificateur de caractéristique d'incantation} + \text{votre bonus de maîtrise}$$

Jets d'attaque

Certains sorts demandent au lanceur d'effectuer un jet d'attaque pour déterminer si l'effet touche une cible. Voici comment calculer le modificateur d'attaque de vos sorts :

$$\text{Modificateur d'attaque des sorts} = \text{votre modificateur de caractéristique d'incantation} + \text{votre bonus de maîtrise}$$

IDENTIFIER UN SORT ACTIF

Vous pouvez tenter d'identifier un sort non instantané d'après ses effets perceptibles tant qu'il est actif. Pour ce faire, vous devez entreprendre l'action Étude et réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15.

Combiner les effets

Les effets de sorts différents coexistent tant que leurs durées se chevauchent. À l'inverse, les effets d'un même sort lancé plusieurs fois ne se cumulent pas. Au lieu de cela, c'est l'effet le plus puissant qui s'applique (celui qui procure le bonus le plus élevé, par exemple) tant qu'ils sont simultanément actifs. Si les incantations d'un même sort sont de puissance équivalente, c'est l'effet le plus récent qui s'impose tant qu'ils sont simultanément actifs. Ainsi, lorsque deux Clercs lancent *bénédictio*n sur la même cible, celle-ci ne reçoit qu'une fois les bénéfices du sort et non pas deux dés supplémentaires. Si les durées des sorts se chevauchent, toutefois, l'effet se prolonge jusqu'au terme de la deuxième *bénédictio*n.

Description des sorts

Agrandissement/rapetissement

Transmutation du 2^e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, le sort agrandit ou rapetisse une créature ou un objet que vous voyez à portée (voir l'effet retenu ci-après). Dans le cas d'un objet, il ne doit être porté par personne. Si la cible est une créature non consentante, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort est sans effet.

Tout ce que porte une créature ciblée change également de taille. Tout objet qu'elle lâche retrouve aussitôt sa taille normale. Les armes lancées et les projectiles retrouvent aussi leur taille dès qu'ils ont touché ou raté leur cible.

Agrandissement. La taille de la cible augmente d'une catégorie ; de taille M à G, par exemple. La cible a l'Avantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Les attaques que la cible effectue avec une arme agrandie ou à mains nues infligent 1d4 dégâts supplémentaires quand elles touchent.

Rapetissement. La taille de la cible diminue d'une catégorie ; de taille M à P, par exemple. La cible subit le Désavantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Les attaques que la cible effectue avec une arme rapetissée ou à mains nues infligent 1d4 dégâts de moins quand elles touchent (minimum de 1 dégât).

Aide

Abjuration du 2^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une bandelette de tissu blanc)

Durée : 8 heures

Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Le maximum de points de vie de chaque cible et ses points de vie actuels augmentent de 5 pour toute la durée.

Emplacement de niveau supérieur. Les points de vie de chaque cible augmentent de 5 de plus par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Alarme

Abjuration du 1^{er} niveau (Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une cloche et du fil d'argent)

Durée : 8 heures

Vous disposez une alarme contre les intrus. Choisissez une porte, une fenêtre ou une zone à portée dont la taille n'excède pas un Cube de 6 m. Jusqu'à la fin du sort, vous êtes alerté chaque fois qu'une créature touche la zone protégée ou y pénètre. À l'incantation du sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous choisissez également si l'alarme est mentale ou sonore :

Alarme mentale. L'alarme vous alerte par un signal psychique, à condition que vous soyez dans un rayon de 1,5 km de la zone protégée. Si vous dormez, ce signal vous réveille.

Alarme sonore. L'alarme produit le même son qu'une clochette, pendant 10 secondes, audible sur un rayon de 18 m de la zone protégée.

Aliénation

Enchantement du 8^e niveau (Barde, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (l'anneau seul d'un trousseau de clefs)

Durée : instantanée

Vous assailliez l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde d'Intelligence.

En cas d'échec, elle subit 10d12 dégâts psychiques et ne peut pas lancer de sort ni entreprendre l'action Magie. À l'issue de chaque tranche de 30 jours, la cible réitère le JS et met un terme à l'effet en cas de réussite. Les sorts *guérison*, *restauration suprême* et *souhait* mettent également chacun fin à l'effet.

En cas de réussite, la cible subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Allié planaire

Invocation du 6^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous implorez l'assistance d'une entité d'outre-monde. L'être doit vous être familier : un dieu, un prince

démon ou toute autre entité de puissance cosmique. Il dépêche un Céleste, un Élémentaire ou un Fiélon parmi ses fidèles pour vous porter assistance, et la créature désignée se matérialise dans un espace inoccupé à portée. Si vous connaissez un nom spécifique de créature, vous pouvez le prononcer à l'incantation du sort pour la solliciter nommément, mais rien ne vous garantit qu'une autre ne sera pas envoyée à sa place (à la discrétion du MJ).

Quand la créature se présente, rien ne la contraint à se comporter d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez lui demander d'accomplir un service en contrepartie d'autre chose, mais elle n'est pas tenue d'y consentir. La tâche requise peut aller du simple (fais-nous franchir ce gouffre par les airs ou épauler-nous dans un combat) au plus complexe (espionne nos ennemis ou protège-nous durant notre incursion dans ce donjon). Pour pouvoir négocier les services de la créature, vous devez être en mesure de communiquer avec elle.

La contrepartie peut prendre diverses formes. Un Céleste pourra requérir une coquette donation d'or ou d'objets magiques à quelque temple allié, tandis qu'un Fiélon exigera par exemple un sacrifice de sang ou le don d'un trésor. Certaines créatures accepteront de vous rendre service en échange d'une quête que vous devrez entreprendre.

On peut considérer qu'une tâche qui se mesure en minutes correspond à une rétribution de 100 po par minute. Une tâche qui s'exprime en heures, à 1 000 po de l'heure. Une tâche qui s'étale sur plusieurs jours (jusqu'à un maximum de 10), à 10 000 po par jour. Le MJ peut ajuster ces contreparties selon les circonstances dans lesquelles vous lancez le sort. Si la tâche est en adéquation avec l'éthique de la créature, le paiement pourrait être réduit de moitié, voire dispensé. Les tâches sans risque voient généralement la rétribution réduite de moitié, tandis que les plus dangereuses entraînent des dons bien plus importants. Les créatures n'ont pas pour habitude d'accepter les missions qui s'annoncent suicidaires.

Une fois la tâche accomplie par la créature ou la durée convenue pour le service écoulée, la créature retourne sur son plan d'origine après vous avoir fait son rapport dans la mesure du possible. Si vous ne pouvez convenir d'une rémunération pour les services de la créature, elle repart sans attendre sur son plan d'origine.

Amélioration de caractéristique

Transmutation du 2^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une plume ou une touffe de fourrure)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez physiquement une créature et choisissez entre Force, Dextérité, Intelligence, Sagesse et Charisme. Pour toute la durée, la cible a l'Avantage aux

tests de caractéristique associés à la caractéristique retenue.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e. Vous pouvez opter pour une caractéristique différente pour chaque cible.

Amitié avec les animaux

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

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

Durée : 24 heures

Ciblez une Bête que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée du sort. Si vous ou l'un de vos alliés infligez des dégâts à la cible, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez affecter une Bête supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Animation des morts

Nécromancie du 3^e niveau (Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m

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

Durée : instantanée

Choisissez un tas d'os ou un cadavre à portée, tiré d'un Humanoïde de taille M ou P. La cible devient un Mort-vivant : un **squelette** si vous avez opté pour des os ou un **zombi** si vous avez choisi un cadavre (profil de la créature à « Monstres »).

À chacun de vos tours, vous pouvez consacrer une action Bonus à donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 18 m. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Vous décidez quelle action la créature va entreprendre et où elle se déplacera à son tour suivant, ou pouvez vous contenter de donner une instruction générale, comme garder une salle ou un couloir. Sans instruction de votre part, la créature entreprend l'action Esquive et ne se déplace que pour éviter les dangers. Une fois qu'elle a reçu un ordre, la créature s'y soumet jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

La créature reste sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour en garder le contrôle pendant 24 heures de plus, vous devez relancer ce sort sur lui avant la fin des 24 heures en cours. Relancer le sort ainsi réaffirme votre emprise sur un maximum de quatre créatures que vous avez animées par ce sort, au lieu d'en animer une nouvelle.

Emplacement de niveau supérieur. Vous prenez ou prolongez le contrôle de deux Morts-vivants

supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 3^e. Chacune de ces créatures doit être issue d'un tas d'os ou cadavre différent.

Animation des objets

Transmutation du 5^e niveau (Barde, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets s'animent selon vos ordres. Choisissez des objets non magiques à portée qui ne sont portés par personne, ne sont fixés à aucune surface et ne sont pas de taille Gig. Le maximum d'objets que vous pouvez animer est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation ; dans ce cadre, une cible de taille M ou inférieure compte pour un objet, une cible de taille G pour deux et une cible de taille TG pour trois.

Chaque cible s'anime, se dote de pattes et devient un Artificiel reprenant le profil de l'**objet animé** ; la créature reste sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort ou qu'elle tombe à 0 point de vie. Chaque créature ainsi créée constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, elle partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez par une action Bonus donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 150 m. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Sans instruction de votre part, la créature entreprend l'action Esquive et ne se déplace que pour éviter les dangers. Quand la créature tombe à 0 point de vie, elle retrouve sa forme de départ, tous les dégâts excédentaires étant répercutés sur celle-ci.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de Coup de la créature augmentent de 1d4 (taille M ou inférieure), 1d6 (taille G) ou 1d12 (taille TG) par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Objet animé

Artificiel de taille TG ou inférieure, non aligné

CA 15

Pv 10 (taille M ou inférieure), 20 (G), 40 (TG)

Vitesse 9 m

MOD JS			MOD JS			MOD JS		
FOR	16	+3 +3	DEX	10	+0 +0	CON	10	+0 +0
INT	3	-4 -4	SAG	3	-4 -4	CHA	1	-5 -5

Immunités poison, psychiques ; Charmé, Effrayé, Empoisonné, Épuisement, Paralysé

Sens Vision aveugle 9 m ; Perception passive 6

Langues comprend les langues que vous parlez

FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Actions

Coup. *Corps à corps* : bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché* : dégâts de force égaux à 1d4 + 3 (taille M ou inférieure), 2d6 + 3 + votre modificateur de caractéristique d'incantation (G), ou 2d12 + 3 + votre modificateur de caractéristique d'incantation (TG).

Antidétection

Abjuration du 3^e niveau (Barde, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de diamant d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)

Durée : 8 heures

Pour toute la durée, vous cachez aux sorts de Divination une cible que vous touchez. La cible doit être une créature consentante, ou un lieu ou objet dont aucune dimension n'excède 3 m. Elle ne peut alors être ciblée par quelque sort de Divination que ce soit, ni perçue par des capteurs de scrutation magique.

Apaisement des émotions

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque Humanoïde pris dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sous peine d'être affecté par l'un des effets suivants (choisissez pour chaque créature) :

- La créature est immunisée contre les états Charmé et Effrayé jusqu'à la fin du sort. Si la créature était déjà Charmée ou Effrayée, ces états sont réprimés pour toute la durée.
- Vous pouvez choisir des créatures envers lesquelles la cible est Hostile ; celle-ci devient indifférente à leur égard. Cette indifférence prend fin si la cible subit des dégâts ou est témoin de dégâts subis par ses alliés. Quand le sort prend fin, l'attitude de la créature revient à la normale.

Apparence trompeuse

Illusion du 5^e niveau (Barde, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous modifiez de manière illusoire l'aspect des créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée. Une créature non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, elle n'est pas affectée par le sort.

Vous pouvez donner le même aspect à chaque cible ou varier les illusions. Le sort altère l'aspect du corps des cibles comme de leur équipement. Vous pouvez aussi les faire paraître plus grandes ou plus petites, individuellement, à concurrence de 30 cm, et les faire passer pour plus lourdes ou plus légères. Le nouvel aspect de chaque cible doit présenter la même configuration de membres que la sienne, mais les détails de l'illusion sont pour le reste laissés à votre guise. Le sort persiste pour toute la durée.

Les changements apportés par le sort ne résistent pas à un examen physique. Exemple : si le sort ajoute un chapeau à l'accoutrement d'une créature, ce couvre-chef n'est pas tangible.

Une créature peut entreprendre l'action Étude pour examiner une cible et effectuer un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle se rend compte que la cible est déguisée.

Appel de destrier

Invocation du 2^e niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous convoquez un être d'outre-monde qui se présente comme une monture fidèle en un espace inoccupé que vous choisissez à portée. Cette créature reprend le profil de la **monture d'outre-monde**. Si vous disposez déjà d'une telle monture par le biais de ce sort, elle est remplacée par la nouvelle.

Vous choisissez l'aspect de votre monture, un animal que l'on peut monter de taille G, comme un cheval, un chameau, un loup sanguinaire ou un grand cervidé. Chaque fois que vous lancez le sort, choisissez le type de créature de la monture : Céleste, Fée ou Fiélon, qui détermine certains traits du profil.

Combat. La monture constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, elle partage votre rang d'Initiative et se gère comme une monture contrôlée lorsque vous la chevauchez (comme décrit dans les règles du combat monté). Si vous subissez l'état Neutralisé, la monture joue son tour juste après vous et agit de manière autonome en veillant à vous protéger.

Disparition de la monture. La monture disparaît si elle tombe à 0 point de vie ou si vous mourez. À sa disparition, elle laisse derrière elle tout ce qu'elle portait. Si vous relancez ce sort, vous décidez si vous convoquez la monture disparue ou une autre.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement de sort s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Monture d'outre-monde

Céleste, Fée ou Fiélon (à votre convenance) de taille G, Neutre

CA 10 + 1 par niveau du sort

Pv 5 + 10 par niveau du sort (la monture dispose d'un nombre de DV [d10] égal au niveau du sort)

Vitesse 18 m, vol 18 m (sort du 4^e niveau ou plus)

	MOD JS			MOD JS			MOD JS	
FOR 18	+4	+4	DEX 12	+1	+1	CON 14	+2	+2
INT 6	-2	-2	SAG 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Sens Perception passive 11

Langues télépathie 1,5 km (fonctionne uniquement avec vous)

FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Lien vital. Lorsque vous récupérez des points de vie par un sort du 1^{er} niveau ou supérieur, la monture en récupère autant si vous vous trouvez à 1,50 m ou moins d'elle.

Actions

Coup d'outre-monde. *Corps à corps* : bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 1,50 m. *Touché* : 1d8 plus le niveau du sort dégâts radiants (Céleste), psychiques (Fée) ou nécrotiques (Fiélon).

Actions Bonus

Contact guérisseur (Céleste uniquement ; recharge après un Repos long). Une créature dans un rayon de 1,50 m de la monture récupère un nombre de points de vie égal à 2d8 + le niveau du sort.

Foulée féérique (Fée uniquement ; recharge après un Repos long). La monture se téléporte avec son cavalier en un espace inoccupé de votre choix dans un rayon de 18 m.

Regard fiélon (Fiélon uniquement ; recharge après un Repos long). *JS Sagesse* : votre DD de sauvegarde des sorts, une créature dans un rayon de 18 m que la monture voit. *Échec* : la cible subit l'état Effrayé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Appel de familier

Invocation du 1^{er} niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure ou rituel

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle d'une valeur minimale de 10 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous recevez les services d'un familier, esprit qui prend la forme animale de votre choix : **Araignée, belette, chat, chauve-souris, chouette, corbeau, faucon, grenouille, lézard, pieuvre, rat** ou autre Bête dont le facteur de puissance est de 0. Le familier se présente en un espace inoccupé à portée, avec le

profil de jeu de la forme retenue (cf. « Monstres »), si ce n'est qu'il s'agit d'un Céleste, d'une Fée ou d'un Fiélon (à votre convenance) et non d'une Bête. Votre familier agit indépendamment de vous, mais il obéit à vos instructions.

Lien télépathique. Tant que votre familier se trouve dans un rayon de 30 m de vous, vous pouvez communiquer avec lui par télépathie. De plus, par une action Bonus, vous pouvez voir par ses yeux et entendre par son ouïe jusqu'au début de votre tour suivant, en bénéficiant de ses éventuels sens spéciaux.

Enfin, si vous lancez un sort dont la portée est « contact », votre familier peut appliquer ce contact. Il doit se trouver dans un rayon de 30 m de vous et doit jouer sa Réaction pour appliquer le contact lors de l'incantation.

Combat. Le familier est votre allié, ainsi que celui de vos alliés. Il joue sa propre Initiative et agit à son tour. Un familier ne peut pas attaquer, mais il peut entreprendre normalement d'autres actions.

Disparition du familier. Quand le familier tombe à 0 point de vie, il disparaît. Il réapparaît si vous relancez ce sort. Au prix de l'action Magie, vous pouvez provisoirement révoquer le familier dans une niche dimensionnelle. Vous pouvez également le révoquer à tout jamais. Au prix de l'action Magie, tant qu'il est provisoirement révoqué, vous pouvez le faire réapparaître en un espace inoccupé dans un rayon de 9 m de vous. Quand le familier tombe à 0 point de vie ou disparaît dans une niche dimensionnelle, il laisse tout ce qu'il porte sur lui dans son espace.

Un seul familier. Vous ne pouvez pas disposer de plus d'un familier à la fois. Si vous lancez ce sort alors que vous disposez déjà d'un familier, ce dernier adopte en fait une nouvelle forme adaptée.

Appel de la foudre

Invocation du 3^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nuage menaçant se présente en un point que vous voyez à portée et qui vous surplombe directement. Il prend la forme d'un Cylindre haut de 3 m pour un rayon de 18 m.

À l'incantation du sort, choisissez un point que vous voyez sous le nuage. Un trait de foudre jaillit du nuage vers ce point. Chaque créature située dans un rayon de 1,50 m de ce point effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 3d10 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour invoquer chaque fois un nouvel éclair, en ciblant le même point ou un autre.

Si vous êtes en extérieur et en conditions orageuses à l'incantation du sort, il vous donne le contrôle de l'orage en cours au lieu d'en créer un. Dans de telles conditions, les dégâts du sort augmentent de 1d10.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Arme magique

Transmutation du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, l'arme devient magique, dotée d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts. Le sort prend fin prématurément si vous le relancez.

Emplacement de niveau supérieur. Le bonus passe à +2 avec un emplacement du 3^e, 4^e ou 5^e niveau. Il passe à +3 avec un emplacement du 6^e niveau ou supérieur.

Arme spirituelle

Évocation du 2^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une arme spectrale et flottante à l'image de l'arme de votre choix, qui persiste pour toute la durée. L'arme apparaît à portée dans l'espace de votre choix et vous pouvez aussitôt effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'arme. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de force égaux à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Par une action Bonus à chaque tour consécutif, vous pouvez déplacer l'arme d'un maximum de 6 m et répéter l'attaque contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'arme.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Armure du mage

Abjuration du 1^{er} niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un morceau de cuir traité)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure. Jusqu'à la fin du sort, sa CA de base est de 13 plus son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin prématurément si la cible enfle une armure.

Arrêt du temps

Transmutation du 9^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V
Durée : instantanée

Vous mettez un bref coup d'arrêt à l'écoulement du temps, pour tout le monde sauf vous-même. Le temps s'arrête pour les autres créatures tandis que vous prenez 1d4 +1 tours d'affilée, durant lesquels vous pouvez entreprendre des actions et vous déplacer comme en temps normal.

Ce sort prend fin si l'une des actions que vous entreprenez durant l'intervalle, ou l'un des effets créés, affecte une créature autre que vous ou un objet porté par quelqu'un d'autre que vous. Il se termine également si vous vous déplacez en un lieu distant de plus de 300 m de l'endroit où vous l'avez lancé.

Aspersion acide

Évocation mineure (Ensorceleur, Magicien)

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

Vous créez une bulle acide en un point à portée, où elle explose sous forme de Sphère de 1,50 m de rayon. Chaque créature prise dans la Sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d6 dégâts d'acide.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

Assassin imaginaire

Illusion du 4^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous puisez dans les cauchemars d'une créature que vous voyez à portée pour créer une illusion de ses plus grandes craintes, visible uniquement de la créature. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible subit 4d10 dégâts psychiques, ainsi que le Désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque pour toute la durée. En cas de réussite, la cible subit la moitié de ces dégâts et le sort prend fin.

Pour toute la durée, la cible effectue un JS Sagesse à la fin de chacun de ses tours. En cas d'échec, elle subit de nouveau les dégâts psychiques. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Assistance

Divination mineure (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action
Portée : contact

Composantes : V, S
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature consentante en choisissant une compétence. Jusqu'à la fin du sort, la créature ajoute 1d4 au résultat de tout test de caractéristique associé à cette compétence.

Augure

Divination du 2^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (cartes, os ou bâtonnets gravés spécialement, ou objets divinatoires comparables, d'une valeur minimale de 25 po)

Durée : instantanée

Vous recevez un présage d'une entité surnaturelle vous renseignant sur l'issue d'une opération que vous comptez mener dans les 30 minutes. Le MJ choisit une option de la table Présages :

Présages

Présage	Pour une issue qui s'annonce...
Fortune	favorable
Misère	défavorable
Fortune et misère	favorable et défavorable
Indifférence	ni favorable ni défavorable

Le sort ne tient pas compte des conjonctures qui pourraient peser dans la balance, comme l'incantation de nouveaux sorts.

Si vous lancez le sort plus d'une fois avant de terminer votre prochain Repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il ne vous livre aucune réponse.

Aura de vie

Abjuration du 4^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Une aura rayonne depuis vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 9 m. Toute créature alliée comprise dans l'aura (y compris vous) bénéficie de la Résistance aux dégâts nécrotiques et rien ne peut réduire son maximum de points de vie. Si un allié à 0 point de vie commence son tour dans l'aura, il récupère 1 point de vie.

Aura magique de l'arcaniste

Illusion du 2^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un petit carré de soie)

Durée : 24 heures

D'un contact, vous placez une illusion sur une créature consentante ou un objet qui n'est porté par personne. Une créature reçoit l'effet Masque, tandis qu'un objet reçoit l'effet Aura factice (voir plus loin). Les effets persistent pour toute la durée. Si vous lancez ce sort sur une même créature ou un même objet pendant 30 jours consécutifs, l'illusion persiste jusqu'à dissipation.

Masque (créature). Choisissez un type de créature autre que celui de la cible. Les sorts et effets magiques considèrent désormais la cible comme du type retenu.

Aura factice (objet). Vous altérez la manière dont la cible se dévoile au gré de sorts et effets magiques qui perçoivent les auras magiques, tels que *détection de la magie*. Vous pouvez ainsi faire qu'un objet ordinaire paraisse magique, qu'un objet magique paraisse ordinaire, ou modifier l'aura magique d'un objet pour qu'elle soit associée à l'école de magie de votre choix.

Aura sacrée

Abjuration du 8^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un reliquaire d'une valeur minimale de 1 000 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, vous émettez une aura sous forme d'une Émanation de 9 m. Tant qu'elles sont dans l'aura, les créatures que vous choisissez ont l'Avantage aux jets de sauvegarde et les autres ont contre elle le Désavantage aux jets d'attaque. De plus, lorsqu'un Fiélon ou un Mort-vivant touche une créature affectée avec un jet d'attaque de corps à corps, l'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Aveuglé jusqu'à la fin de son tour suivant.

Aversion/attirance

Enchantement du 8^e niveau (Barde, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un mélange de vinaigre et de miel)

Durée : 10 jours

À l'incantation, choisissez si le sort produit de l'aversion ou de l'attirance, et ciblez une créature ou un objet de taille TG ou inférieure. Spécifiez alors une catégorie de créatures, comme les dragons rouges, les gobelins ou les vampires. Toute créature de la catégorie désignée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse quand elle entre dans un rayon de 36 m de la cible. Ce qui arrive à une telle créature si elle rate son JS dépend de votre choix : attirance ou aversion.

Attirance. La créature subit l'état Charmé. La créature Charmée doit consacrer le déplacement de ses tours à se rapprocher autant que possible de la cible par le chemin le plus sûr. Si la créature se trouve dans un rayon de 1,50 m de la cible, elle ne peut s'en éloigner volontairement. Si la cible inflige des dégâts

à la créature Charmée, cette dernière peut réitérer le JS Sagesse pour mettre un terme à l'effet, comme décrit ci-après.

Aversion. La créature subit l'état Effrayé. La créature Effrayée doit consacrer le déplacement de ses tours à s'éloigner autant que possible de la cible par le chemin le plus sûr.

Mettre fin à l'effet. Une créature ainsi Charmée ou Effrayée qui termine son tour au-delà de 36 m de la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, la créature n'est plus affectée par la cible. Une créature qui réussit son JS contre cet effet est immunisée contre celui-ci pendant 1 minute, après quoi elle peut de nouveau être affectée.

Bagou

Enchantement du 8^e niveau (Barde, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, chaque fois que vous effectuez un test de Charisme, vous pouvez substituer 15 au nombre que vous obtenez sur le dé. De plus, quoi que vous disiez, toute magie censée vérifier que vous ne mentez pas identifie vos paroles comme sincères.

Baies nourricières

Invocation du 1^{er} niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une branche de gui)

Durée : 24 heures

Dix baies se matérialisent dans votre main, gorgées de magie pour toute la durée. Une créature peut manger l'une de ces baies par une action Bonus. L'ingestion d'une baie fait récupérer 1 point de vie et fournit l'équivalent d'une journée de sustentation pour une créature.

Les baies non consommées disparaissent quand le sort prend fin.

Bannissement

Abjuration du 4^e niveau (Clerc, Enorceleur, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un pentacle)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être transportée dans un demi-plan sans danger pour toute la durée. Tant qu'elle y reste, la cible subit l'état Neutralisé. Lorsque le sort prend fin, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté ou, si celui-ci n'est plus libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Si la cible est de type Aberration, Céleste, Élémentaire, Fée ou Fiélon, elle ne revient pas si le

sort persiste pendant 1 minute. Au lieu de cela, elle est transportée en un lieu aléatoire d'un plan (choisi par le MJ) associé à son type de créature.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Barrière de lames

Évocation du 6^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de lames tourbillonnantes d'énergie magique. Le mur apparaît à portée et persiste pour toute la durée. Vous érigez ainsi un mur dont la hauteur n'excède pas 6 m et l'épaisseur 1,50 m ; pour le reste, vous avez le choix entre créer un mur droit long de 30 m au maximum ou un mur circulaire dont le diamètre ne dépasse pas 18 m. Le mur octroie un Abri supérieur et son espace constitue un Terrain difficile.

Toute créature prise dans l'espace du mur effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 6d10 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature effectue aussi ce JS si elle pénètre dans l'espace du mur ou y termine son tour. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Bénédiction

Enchantement du 1^{er} niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un symbole sacré d'une valeur minimale de 5 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures à portée. Chaque fois qu'une de ces cibles effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle ajoute 1d4 au résultat correspondant.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Blessure

Nécromancie du 1^{er} niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La créature que vous touchez physiquement effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 2d10 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Bouche magique

Illusion du 2^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (poudre de jade d'une valeur minimale de 10 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous chargez un objet à portée d'un message qui sera prononcé lorsqu'une condition de déclenchement se présentera. Choisissez un objet que vous voyez et qui n'est pas porté par une autre créature. Prononcez alors un message d'un maximum de 25 mots (vous disposez toutefois de 10 minutes pour le peaufiner). Enfin, déterminez les circonstances qui déclencheront la transmission du message par le sort.

Quand cette condition se présente, une bouche magique apparaît sur l'objet et récite le message avec votre voix, au même volume que vous. Si l'objet choisi est lui-même doté d'une ouverture qui peut passer pour une bouche (comme sur une statue d'humanoïde), la bouche magique s'y manifeste et les mots semblent en émaner. À l'incantation du sort, vous pouvez décider que le sort prenne fin après avoir livré son message ou qu'il reste en place et répète son annonce chaque fois que le déclencheur se présente.

Les circonstances de déclenchement peuvent être générales ou détaillées, à votre convenance, mais doivent correspondre à des conditions visuelles ou auditives intervenant dans un rayon de 9 m de l'objet. Vous pourriez ainsi statuer que la bouche s'exprime quand une créature s'approche à 9 m ou moins de l'objet ou quand une cloche d'argent sonne dans ce même rayon.

Bouclier

Abjuration du 1^{er} niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez lorsqu'un jet d'attaque vous touche ou que le sort *projectile magique* vous cible

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Une barrière imperceptible de force magique vous protège. Jusqu'au début de votre tour suivant, vous recevez un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne subissez aucun dégât de *projectile magique*.

Bouclier de feu

Évocation du 4^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un peu de phosphore ou une luciole)

Durée : 10 minutes

Des flammes ondoyantes vous enveloppent pour toute la durée en produisant une Lumière vive dans un rayon de 3 m et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Les flammes vous procurent un écran chaud ou frais, à votre convenance. Un écran chaud vous octroie la Résistance aux dégâts de froid, un écran frais la Résistance aux dégâts de feu.

De plus, chaque fois qu'une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous vous touche avec un jet d'attaque de corps à corps, les flammes s'attisent brusquement. L'assaillant subit 2d8 dégâts de feu si l'écran est chaud, 2d8 dégâts de froid s'il est frais.

Bouclier de la foi

Abjuration du 1^{er} niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un parchemin de prière)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant enveloppe une créature de votre choix à portée et lui octroie un bonus de +2 à la CA pour toute la durée.

Bouffée de poison

Nécromancie mineure (Druide, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez une brume toxique vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d12 dégâts de poison.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d12 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d12), 11 (3d12) et 17 (4d12).

Boule de feu

Évocation du 3^e niveau (Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une boulette de guano de chauve-souris et de soufre)

Durée : instantanée

Une zébrure éblouissante jaillit de vous jusqu'au point que vous choisissez à portée, produisant une déflagration au grondement sourd. Chaque créature prise dans la Sphère de 6 m de rayon centrée sur ce point d'origine effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 8d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'explosion embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Boule de feu à retardement

Évocation du 7^e niveau (Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une boulette de guano de chauve-souris et de soufre)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière jaune jaillit de vous pour se condenser en un point que vous choisissez à portée, sous forme d'une bille luisante pour toute la durée. Lorsque le sort prend fin, la bille explose et toute créature prise dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur ce point effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit des dégâts de feu égaux aux dégâts accumulés en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les dégâts de base du sort sont de 12d6 et les dégâts augmentent de 1d6 chaque fois que votre tour prend fin tandis que le sort persiste.

Si une créature touche physiquement la bille avant la fin de l'intervalle, elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, le sort prend fin et la bille explose. En cas de réussite, la créature peut projeter la bille d'un maximum de 12 m. Si la bille pénètre dans l'espace d'une créature ou heurte un objet solide, le sort prend fin et la bille explose.

Quand la bille explose, les objets inflammables pris dans la déflagration s'embrasent s'ils ne sont portés par personne.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de base augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 7^e.

Bourrasque

Évocation du 2^e niveau (Druide, Enorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une graine de légumineuse)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une Ligne de vent fort longue de 18 m et large de 3 m souffle depuis vous dans la direction de votre choix pour toute la durée. Toute créature prise dans la Ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être repoussée de 4,50 m de vous selon la direction de la Ligne. Une créature qui termine son tour dans la Ligne est soumise au même JS.

Toute créature prise dans la Ligne qui se déplace vers vous doit consacrer le double du déplacement normal pour toute distance parcourue.

La bourrasque disperse les gaz et vapeurs, éteint les bougies et autres flammes exposées de la zone. Les flammes protégées, comme celles des lanternes, vacillent vigoureusement avec un risque de 50 % de s'éteindre.

Par une action Bonus à vos tours suivants, vous pouvez changer la direction dans laquelle la Ligne jaillit de vous.

Brume mortelle

Invocation du 5^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une Sphère de 6 m de rayon constituée de brouillard d'un jaune verdâtre, centrée sur un point à portée. La brume persiste pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) la disperse et mette fin au sort. Sa zone présente une Visibilité nulle.

Chaque créature prise dans la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 5d8 dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Toute créature qui voit la Sphère se déplacer dans son espace, ou qui pénètre dans la Sphère ou y termine son tour est également soumise à ce JS. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

La Sphère s'éloigne de vous de 3 m au début de chacun de vos tours.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Cage de force

Évocation du 7^e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 30 m

Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 500 po, que le sort détruit)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une prison cubique, immobile et Invisible de force magique se matérialise autour d'une zone que vous choisissez à portée. Il peut s'agir d'une cage ou d'une cellule aux parois pleines, à votre convenance.

Une prison qui se présente comme une cage peut atteindre 6 m par côté. Elle se compose de barreaux de 1,25 cm de diamètre, espacés d'autant. Une prison aux parois pleines peut atteindre 3 m par côté. Ses parois empêchent toute matière d'y pénétrer et bloquent tout sort qui tenterait de les franchir dans un sens ou dans l'autre.

À l'incantation du sort, toute créature entièrement comprise dans la zone de la prison s'y retrouve bloquée. Les créatures partiellement comprises dans la zone, ou trop grandes pour y loger, sont écartées du centre de la prison jusqu'à se retrouver entièrement en dehors.

Une créature bloquée dans la prison ne peut en sortir par des moyens non magiques. Si un détenu tente de recourir à la téléportation ou au voyage interplanaire pour s'évader, il effectue d'abord un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, la créature peut se servir de cette magie pour quitter la prison. En cas d'échec, elle ne sort pas de la zone et gaspille l'utilisation du sort ou de l'effet

correspondant. La cage de force s'étend en outre dans le Plan Éthéré, ce qui empêche le voyage éthéré.

Dissipation de la magie ne permet pas de dissiper ce sort.

Caresse du vampire

Nécromancie du 3^e niveau (Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Le contact de votre main nimbée d'ombres siphonne l'énergie vitale d'autrui pour refermer vos plaies. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une créature à portée d'allonge. Si l'attaque touche, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques et vous récupérez autant de points de vie que la moitié des dégâts nécrotiques infligés.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez répéter l'attaque à chacun de vos tours, au prix de l'action Magie, en ciblant la même créature ou une autre.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Cécité/surdité

Transmutation du 2^e niveau (Barde, Clerc, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V

Durée : 1 minute

Une créature que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sous peine de subir l'état Assourdi ou Aveuglé (vous choisissez) pour toute la durée. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Cercle de mort

Nécromancie du 6^e niveau (Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une perle noire d'une valeur minimale de 500 po réduite en poudre)

Durée : instantanée

Des ondes d'énergie négative rayonnent sous forme d'une Sphère de 18 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 8d8 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 2d8 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Cercle de téléportation

Invocation du 5^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m

Composantes : V, M (encres rares d'une valeur minimale de 50 po, que le sort détruit)

Durée : 1 round

À l'incantation du sort, vous tracez un cercle de 1,50 m de diamètre au sol, composé de symboles qui relient votre emplacement à un cercle de téléportation permanent de votre choix dont vous connaissez la séquence de runes et situé sur le même plan d'existence que vous. Un portail chatoyant s'ouvre au sein du cercle ainsi tracé et reste ouvert jusqu'à la fin de votre tour suivant. Toute créature qui pénètre dans le portail apparaît aussitôt dans un rayon de 1,50 m du cercle de destination ou, si cet espace n'est pas libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

De nombreux temples et guildes importants disposent d'un cercle de téléportation permanent dans leurs locaux. Chaque cercle comprend toujours sa propre séquence de runes, une suite de symboles à l'agencement unique.

La première fois que vous acquérez la faculté de lancer ce sort, vous apprenez la séquence de runes de deux destinations du Plan Matériel, déterminées par le MJ. Vous y ajouterez éventuellement d'autres séquences au fil de vos aventures. Graver une nouvelle séquence de runes dans votre mémoire nécessite de l'étudier pendant 1 minute.

Vous pouvez créer un cercle de téléportation permanent en lançant quotidiennement ce sort au même endroit pendant 365 jours.

Cercle magique

Abjuration du 3^e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (poudre d'argent et sel d'une valeur minimale de 100 po, que le sort détruit)

Durée : 1 heure

Vous créez un Cylindre d'énergies magiques, de 3 m de rayon et 6 m de haut, centré sur un point du sol que vous voyez à portée. Des runes luisantes apparaissent sur toute surface comprise dans le Cylindre, y compris le sol.

Choisissez un ou plusieurs types parmi les suivants : Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Le cercle affecte les créatures du ou des types retenus des façons suivantes :

- La créature ne peut pénétrer dans le Cylindre de son plein gré sans recourir à des moyens magiques.

Si la créature recourt à la téléportation ou au voyage interplanétaire pour ce faire, elle doit d'abord réussir un jet de sauvegarde de Charisme.

- La créature a le Désavantage aux jets d'attaque contre les cibles situées dans le Cylindre.
- La créature ne peut pas posséder une cible comprise dans le Cylindre ni lui imposer l'état Charmé ou Effrayé.

À chaque incantation du sort, vous pouvez inverser l'orientation de sa magie, c'est-à-dire en empêchant toute créature du ou des types retenus de quitter le Cylindre et en protégeant les cibles qui se trouvent à l'extérieur.

Emplacement de niveau supérieur. La durée augmente de 1 heure par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Chaîne d'éclairs

Évocation du 6^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (trois broches en argent)

Durée : instantanée

Vous projetez un trait de foudre vers une cible que vous voyez à portée. Trois éclairs jaillissent alors de cette cible vers un maximum de trois autres cibles, que vous choisissiez, distantes de 9 m ou moins de la première. Toutes ces cibles peuvent être des créatures ou des objets, et ne peuvent être ciblées par plus d'un éclair.

Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 10d8 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Un éclair supplémentaire jaillit de la première cible vers une autre par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Charme-monstre

Enchantement du 4^e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Une créature que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Ce jet s'effectue avec l'Avantage si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé jusqu'à la fin du sort ou que vous ou vos alliés lui infligiez des dégâts. La créature ainsi Charmée vous est Amicale. Lorsque le sort prend fin, la cible sait que vous l'avez Charmée.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Charme-personne

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Un Humanoïde que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Ce jet s'effectue avec l'Avantage si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé jusqu'à la fin du sort ou que vous ou vos alliés lui infligiez des dégâts. La créature ainsi Charmée vous est Amicale. Lorsque le sort prend fin, la cible sait que vous l'avez Charmée.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Champ antimagie

Abjuration du 8^e niveau (Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (limaille de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une aura d'antimagie vous entoure sous forme d'une Émanation de 3 m. Nul ne peut lancer de sorts dans la zone, ni y entreprendre l'action Magie ou y produire des effets magiques. De tels effets, quelle que soit leur source, n'ont en outre aucun effet sur les cibles dans la zone. Les propriétés magiques des objets magiques ne fonctionnent pas à l'intérieur de l'aura ni sur ce qui s'y trouve.

Les zones d'effet produites par des sorts ou effets magiques n'englobent pas l'aura et nul ne peut se téléporter ou recourir au voyage planaire pour entrer dans l'aura ou en sortir. Les portails sont fermés tant qu'ils sont dans l'aura.

Les sorts en cours, à l'exception de ceux qui émanent d'un artefact ou d'une divinité, sont réprimés dans l'aura. Tant qu'un effet est réprimé, il n'est pas actif, mais tout le temps qu'il passe ainsi réprimé est décompté de sa durée.

Dissipation de la magie reste sans effet sur l'aura, et les auras créées par plusieurs sorts *champ antimagie* ne s'annulent pas mutuellement.

Changement de forme

Transmutation du 9^e niveau (Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (diadème de jade d'une valeur minimale de 1 500 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous vous métamorphosez en une autre créature pour toute la durée, mais avez la possibilité d'entreprendre l'action Magie pour adopter une autre forme couverte

par le sort. La nouvelle forme doit être une créature dont le facteur de puissance n'est pas supérieur à votre niveau ou FP. Vous devez avoir déjà vu une telle créature, qui ne peut être ni un Artificiel ni un Mort-vivant.

En lançant ce sort, vous recevez autant de points de vie temporaires que les points de vie de la première forme adoptée. Ces points de vie temporaires disparaissent s'il en reste à la fin du sort.

Votre profil de jeu est remplacé par celui de la créature retenue, mais vous conservez certains de vos aspects : type de créature, alignement, personnalité, valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, points de vie, dés de vie, maîtrises et facultés de communication. Si vous disposez de l'aptitude Sorts ou Incantation, vous la conservez aussi.

Lors de la transformation, vous déterminez si votre équipement tombe au sol ou change de taille et de configuration pour s'adapter à votre nouvelle forme.

Changement de plan

Invocation du 7^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une badine métallique fourchue d'une valeur minimale de 250 po, accordée avec un plan d'existence.)

Durée : instantanée

Vous et un maximum de huit créatures consentantes avec lesquelles vous formez un cercle en vous tenant par la main êtes transportés sur un autre plan d'existence. Vous pouvez spécifier une destination en des termes généraux, comme une cité donnée du Plan Élémentaire du Feu ou un palais précis sur la deuxième strate des Neuf Enfers, auquel cas vous apparaissez à destination ou à proximité (à l'appréciation du MJ).

Ou bien, si vous connaissez la séquence de runes d'un cercle de téléportation sur un autre plan d'existence, ce sort vous transporte directement dans le cercle. Si le cercle de téléportation est trop petit pour accueillir toutes les créatures transportées, elles apparaissent dans les espaces inoccupés les plus proches du cercle.

Châtiment de fournaise

Évocation du 1^{er} niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une cible avec une arme de corps à corps ou à mains nues

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : 1 minute

Alors que vous touchez la cible, elle subit 1d6 dégâts de feu supplémentaires de l'attaque. Au début de chacun de ses tours jusqu'à la fin du sort, la cible subit 1d6 dégâts de feu et effectue un jet de sauvegarde de

Constitution. En cas d'échec, le sort se poursuit. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Tous les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Châtiment de révélation

Transmutation du 2^e niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une créature avec une arme de corps à corps ou une attaque à mains nues

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

La cible touchée par l'attaque subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires. Jusqu'à la fin du sort, la cible émet une Lumière vive dans un rayon de 1,50 m, les jets d'attaque contre elle ont l'Avantage et elle ne peut pas bénéficier de l'état Invisible.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Châtiment divin

Évocation du 1^{er} niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une cible avec une arme de corps à corps ou à mains nues

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantanée

L'attaque inflige à la cible 2d8 dégâts radiants supplémentaires. Ces dégâts supplémentaires augmentent de 1d8 si la cible est un Fiélon ou un Mort-vivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Chien de garde

Invocation du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un sifflet en argent)

Durée : 8 heures

Vous invoquez un chien de garde fantomatique en un espace inoccupé que vous voyez à portée. Le molosse reste pour toute la durée (il disparaît toutefois si vous et lui vous retrouvez éloignés de plus de 90 m).

En dehors de vous, personne ne voit le chien de garde, qui est à la fois intangible et invulnérable. Quand une créature de taille S ou supérieure s'approche dans un rayon de 9 m de lui sans prononcer au préalable le mot de passe que vous avez spécifié à l'incantation du sort, le chien se met à aboyer furieusement. Le molosse est doté de la Vision lucide avec une portée de 9 m.

Au début de chacun de vos tours, le molosse tente de mordre un ennemi situé dans un rayon de 1,50 m

de lui. Cet ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 4d8 dégâts de force.

À vos tours suivants, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour déplacer le molosse d'un maximum de 9 m.

Clairvoyance

Divination du 3^e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 1,5 km

Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 100 po : une corne ornée pour écouter, un œil de verre pour observer)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un capteur Invisible à portée en un lieu que vous connaissez (pour l'avoir déjà visité ou vu) ou en un lieu que vous ne connaissez pas, mais que vous pouvez imaginer (derrière une porte, au coin d'un couloir ou dans un bosquet d'arbres). Ce capteur intangible et invulnérable reste en place pour toute la durée.

À l'incantation du sort, choisissez entre écouter et observer. Vous pouvez alors recourir au sens retenu (ouïe ou vision) comme si vous vous trouviez dans l'espace du capteur. Par une action Bonus, vous pouvez passer de l'ouïe à la vision, ou réciproquement.

Une créature qui voit le capteur (parce qu'elle bénéficie de *détection de l'invisibilité* ou de la Vision lucide, par exemple) perçoit un globe lumineux de la taille de votre poing.

Clignotement

Transmutation du 3^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Lancez 1d6 à la fin de chacun de vos tours, pour toute la durée. Sur un résultat de 4 à 6, vous disparaîsez de votre plan d'existence actuel pour réapparaître sur le Plan Éthéré (si vous êtes déjà sur ce dernier plan, le sort prend aussitôt fin). Tant que vous êtes sur le Plan Éthéré, vous percevez le plan d'où vous venez, mais tout est nuances de gris et votre vision ne porte que sur 18 m. Vous pouvez affecter d'autres créatures du Plan Éthéré (et elles peuvent vous affecter), tandis que les créatures situées sur l'autre plan ne vous perçoivent pas, sauf celles qui disposent d'une faculté spéciale leur permettant de percevoir ce qui se trouve sur le Plan Éthéré.

Vous retournez sur l'autre plan au début de votre tour suivant, ainsi que si le sort prend fin alors que vous êtes sur le Plan Éthéré. Vous réapparaîsez alors en un espace inoccupé que vous voyez et choisissez dans un rayon de 3 m de l'espace que vous aviez quitté. Si aucun espace n'est libre dans ce rayon, vous apparaissez dans l'espace inoccupé le plus proche.

Clone

Nécromancie du 8^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 1 000 po que le sort détruit et un récipient d'une valeur minimale de 2 000 po, assez grand pour contenir la créature à cloner)

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement une créature ou au moins 15 cm³ de sa chair. Une réplique inerte se forme à l'intérieur d'un récipient utilisé pour l'incantation, sa croissance jusqu'à maturité demandant 120 jours. Vous décidez si le clone est une version plus jeune de la créature ou du même âge. Le clone reste inerte et immarcescible tant que le récipient n'est pas endommagé.

Si, une fois le clone formé, la créature d'origine meurt, son âme (à condition qu'elle soit libre et consentante) est transférée dans le clone. Le clone est identique à l'original sur le plan physique et présente la même personnalité ; ses souvenirs sont les mêmes, ainsi que ses caractéristiques, mais il ne récupère rien de l'équipement de la créature clonée. La dépouille du cloné, si elle existe, devient inerte et ne pourra être ramenée à la vie, étant donné que l'âme de la créature est ailleurs.

Coffre secret

Invocation du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un coffre de 90 cm par 60 et 60, fait de matériaux rares d'une valeur minimale de 5 000 po, et sa réplique de taille TP faite des mêmes matériaux d'une valeur minimale de 50 po)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous cachez un coffre et son contenu sur le Plan Éthéré. Vous devez toucher le coffre et la réplique miniature qui sert de composante matérielle pour le sort. Le coffre peut renfermer un maximum de 0,3 m³ de matière non vivante (90 x 60 x 60 cm).

Tant que le coffre reste sur le Plan Éthéré, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour toucher la réplique et rappeler le coffre. Il réapparaît au sol, en un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 m de vous. Vous pouvez le renvoyer sur le Plan Éthéré au prix de l'action Magie, en touchant simultanément le coffre et sa réplique.

Au bout de 60 jours, 5 % de risque s'accumulent chaque jour que le sort prenne fin. Le sort prend aussi fin si vous le relancez ou si la réplique de taille TP est détruite. Si le sort prend fin alors que le grand coffre se trouve sur le Plan Éthéré, celui-ci reste sur ce plan en attendant d'être retrouvé.

Colonne de flamme

Évocation du 5^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une pincée de soufre)

Durée : instantanée

Une colonne verticale de flammes radieuses surgit des hauteurs. Chaque créature prise dans un Cylindre d'un rayon de 3 m, haut de 12 m et centré sur un point à portée effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 5d6 dégâts de feu et 5d6 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de feu et les dégâts radiants augmentent chacun de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Communication avec les animaux

Divination du 1^{er} niveau (Barde, Druide, Occultiste, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Pour toute la durée, vous avez la faculté de comprendre les Bêtes et de communiquer verbalement avec elles, et toutes les options de compétence de l'action Influence vous sont accessibles avec elles.

La plupart des Bêtes ont peu à dire au-delà des sujets de survie et d'affection, mais toutes sont capables de vous informer sur les environs et les monstres locaux, notamment ce qu'elles ont perçu au cours de la dernière journée.

Communication à distance

Divination du 3^e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : illimitée

Composantes : V, S, M (du fil de cuivre)

Durée : instantanée

Vous envoyez un bref message n'excédant pas 25 mots à une créature que vous avez rencontrée (ou qu'une personne qui l'a rencontrée vous a décrite). L'esprit de la cible perçoit le message, celle-ci vous identifie comme expéditeur si elle vous connaît et peut vous répondre aussitôt dans le même mode. Le sort permet aux cibles de comprendre le sens de votre message.

La distance qui vous sépare du destinataire n'a pas d'importance et vous pouvez même atteindre d'autres plans d'existence, mais si la cible se trouve sur un plan différent, il y a 5 % de chance pour que le message n'aboutisse pas. Si la transmission ne s'est pas faite, vous le savez.

À la réception du message, la créature peut vous empêcher de la recontacter par ce sort pour les 8 prochaines heures. Si vous tentez de lui envoyer un autre message dans cet intervalle, vous savez qu'elle vous a bloqué et le sort échoue.

Communication avec les morts

Nécromancie du 3^e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 3 m

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

Durée : 10 minutes

Vous octroyez un semblant de vie à un cadavre que vous choisissez à portée, pour qu'il puisse répondre aux questions que vous lui posez. La dépouille doit disposer d'une bouche et le sort échoue si la créature décédée était un Mort-vivant au moment de trépasser. Le sort échoue également si le cadavre a déjà été ciblé par ce sort au cours des 10 derniers jours.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez poser jusqu'à cinq questions à la dépouille. Elle ne sait rien de plus que de son vivant et parle toujours les mêmes langues. Ses réponses ont tendance à se montrer brèves, sibyllines ou répétitives, d'autant que le cadavre n'est nullement contraint de vous répondre avec sincérité si vous lui êtes antipathique ou s'il vous voit comme un ennemi. Ce sort ne ramène pas l'âme de la créature dans son corps ; il ne fait qu'animer son esprit. Ainsi, le cadavre ne peut rien apprendre de nouveau ni comprendre ce qui a pu se passer depuis son décès, et ne peut pas davantage conjecturer sur l'avenir.

Communication avec les plantes

Transmutation du 3^e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous investissez la flore comprise dans une Émanation immobile de 9 m d'une conscience limitée et de mouvements, de quoi lui permettre de communiquer avec vous et de suivre vos instructions rudimentaires. Vous pouvez interroger ces plantes sur ce qui s'est passé dans la zone du sort depuis un jour, notamment la nature des créatures qui l'ont traversée, le temps qu'il a fait et autres détails.

Vous pouvez également transformer tout Terrain difficile engendré par la végétation (buissons et sous-bois, par exemple) en terrain ordinaire qui persiste pour toute la durée. Ou bien transformer un terrain ordinaire pourvu de végétation en Terrain difficile qui persiste pour toute la durée.

Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent agiter leurs branches, leurs vrilles et leurs pédoncules.

Si une créature de type Plante se trouve dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle comme si vous parliez une langue commune.

Communion

Divination du 5^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (encens)

Durée : 1 minute

Vous contactez une divinité ou un intermédiaire divin pour lui poser trois questions auxquelles on peut répondre par l'affirmative ou la négative. Vous devez poser vos questions avant la fin du sort. Vous recevez une réponse juste à chaque question.

Les êtres divins ne sont pas forcément omniscients, si bien que vous pouvez recevoir « incertain » comme réponse (au lieu de « oui » ou « non ») si la question fait appel à des éléments qui s'écartent du domaine de connaissance de la déité. Si une réponse en un mot peut s'avérer trompeuse ou contraire aux intérêts de la divinité, le MJ peut se fendre d'une courte phrase en guise de réponse.

Si vous lancez le sort plus d'une fois avant de terminer votre prochain Repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il ne vous livre aucune réponse.

Communion avec la nature

Divination du 5^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous communiez avec des esprits de la nature en quête d'informations sur les environs. En extérieur, le sort vous investit des connaissances de la zone dans un rayon de 4,5 km. Dans une grotte et en milieu souterrain naturel, ce rayon est limité à 90 m. Le sort reste sans effet dans les endroits où la nature a laissé place aux constructions, comme dans un château ou dans un bourg.

Choisissez trois éléments parmi les suivants ; vous prenez connaissance de ces éléments, en relation avec la zone concernée :

- Position des communautés implantées
- Position des portails vers d'autres plans d'existence
- Position d'une créature dont le facteur de puissance est d'au moins 10 (choisie par le MJ) et dont le type est Céleste, Élémentaire, Fée, Fiélon ou Mort-vivant
- Type de plante, minéral ou Bête le plus courant (choisissez sur quel aspect vous informer)
- Localisation des plans et cours d'eau

Ainsi, vous pouvez déterminer où se trouve un puissant monstre de la zone, les plans et cours d'eau, et les bourgs des environs.

Compréhension des langues

Divination du 1^{er} niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)

Durée : 1 heure

Pour toute la durée, vous comprenez le sens littéral de toute langue parlée que vous entendez. Vous comprenez également tout écrit que vous voyez, à condition de toucher la surface sur laquelle il est rédigé. Il vous faut environ 1 minute pour lire une page de texte. Ce sort ne décrypte pas les symboles ni les messages secrets.

Compulsion

Enchantement du 4^e niveau (Barde)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé jusqu'à la fin du sort.

Pour toute la durée, vous pouvez par une action Bonus désigner une direction qui vous est horizontale. Chaque cible Charmée doit, à son tour suivant, consacrer autant de son déplacement que possible à se déplacer dans cette direction, selon le chemin le plus sûr. Une fois ce déplacement terminé, la cible réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Cône de froid

Évocation du 5^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (petit Cône de verre ou de cristal)

Durée : instantanée

Vous libérez une gerbe d'air glacial. Chaque créature prise dans un Cône de 18 m émanant de vous effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 8d8 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature tuée par ce sort se transforme en statue givrée, jusqu'à ce qu'elle dégèle.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Confusion

Enchantement du 4^e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature prise dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sous peine de ne pas pouvoir jouer de Réaction ni entreprendre d'action Bonus et de devoir jeter 1d10 au début de chacun de ses tours pour savoir comment elle se comporte à ce tour, selon la table ci-après.

Id10 Comportement du tour

1 La cible n'entreprend aucune action et consacre tout son déplacement à se déplacer. Lancez Id4 pour la direction : 1, nord ; 2, est ; 3, sud ; 4, ouest.

2-6 La cible ne se déplace pas et n'entreprend aucune action.

7-8 La cible ne se déplace pas et entreprend l'action Attaque pour effectuer une attaque de corps à corps contre une créature aléatoire à portée d'allonge. Si aucune créature n'est à portée d'allonge, la cible n'entreprend aucune action.

9-10 La cible agit et se déplace à sa guise.

La cible affectée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Le rayon de la Sphère augmente de 1,50 m par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Contact avec les plans

Divination du 5^e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : 1 minute

Vous contactez mentalement un demi-dieu, l'esprit d'un sage défunt ou quelque autre entité érudite d'un autre plan. Le contact avec une telle conscience extraplanaire peut vous anéantir l'esprit. À l'incantation du sort, effectuez un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas de sauvegarde réussie, vous pouvez poser jusqu'à cinq questions à l'entité. Vous devez les poser avant la fin du sort. Le MJ répond à chaque question par un seul mot, comme « oui », « non », « peut-être », « jamais », « inconséquent » ou « incertain » (si l'entité ne connaît pas la réponse). Si une réponse en un mot risque de s'avérer trompeuse, le MJ peut se fendre d'une courte phrase.

En cas d'échec, vous subissez 6d6 dégâts psychiques, ainsi que l'état Neutralisé jusqu'à ce que vous terminiez un Repos long. Le sort *restauration suprême* lancé sur vous met un terme à cet effet.

Contact glacial

Nécromancie mineure (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous canalisez l'étreinte d'outre-tombe et effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une cible à portée d'allonge. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts nécrotiques et ne peut pas récupérer de points de vie jusqu'à la fin de votre tour suivant

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

Contagion

Nécromancie du 5^e niveau (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 7 jours

Votre contact transmet une maladie magique. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 11d8 dégâts nécrotiques, ainsi que l'état Empoisonné. Vous désignez également une caractéristique à l'incantation. Tant que la cible est Empoisonnée, elle subit le Désavantage aux jets de sauvegarde associés à la caractéristique retenue.

La cible réitère le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours jusqu'à ce qu'elle ait obtenu trois réussites ou trois échecs. Si la cible réussit trois de ces JS, le sort prend fin sur elle. Si elle rate trois de ces JS, le sort persiste sur elle pendant 7 jours.

Chaque fois que la cible Empoisonnée reçoit un effet censé mettre fin à son état Empoisonné, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi l'état Empoisonné ne prend pas fin.

Contamination

Nécromancie du 6^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous libérez une magie virulente sur une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 14d6 dégâts nécrotiques et son maximum de points de vie est réduit d'autant que les dégâts nécrotiques subis. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts. Ce sort ne peut réduire son maximum de points de vie en dessous de 1.

Contresort

Abjuration du 3^e niveau (Ensorteleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez en voyant dans un rayon de 18 m une créature lancer un sort avec une composante verbale, somatique ou matérielle

Portée : 18 m

Composantes : S

Durée : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature en pleine incantation. La créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, son sort se dissipe sans effet et l'action, l'action Bonus ou la Réaction entreprise pour l'incantation est gaspillée.

Si ce sort était lancé par un emplacement, celui-ci n'est pas dépensé.

Contrôle de l'eau

Transmutation du 4^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (un mélange d'eau et de poussière)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez tout volume d'eau compris dans la zone que vous désignez, un Cube dont l'arête ne dépasse pas 30 m, en y appliquant l'un des effets suivants. Au prix de l'action Magie à vos tours suivants, vous pouvez répéter le même effet ou en choisir un autre.

Contrôle du courant. Vous réorientez le cours des eaux de la zone à votre guise, même si les flots doivent surmonter des obstacles, grimper aux murs ou couler dans une direction insolite. Les eaux s'écoulent selon vos instructions, mais une fois qu'elles quittent la zone, la nature reprend ses droits et le courant s'adapte au terrain. Les eaux continuent à couler dans la direction de votre choix jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet.

Crue. Vous faites monter le niveau de toutes les eaux dormantes de la zone d'un maximum de 6 m. Si vous choisissez une zone comprise dans un grand plan d'eau, vous engendrez en fait une vague haute de 6 m qui part d'un côté de la zone et déferle vers l'autre avant de s'écraser. Tous les véhicules de taille TG ou inférieure pris sur son passage sont emportés de l'autre côté. Tous les véhicules de taille TG ou inférieure frappés par la vague ont 25 % de risque de chavirer.

Le niveau de l'eau reste haut jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet. Si cet effet a produit une vague, celle-ci se répète au début de votre tour suivant tant que persiste l'effet de crue.

Séparation des eaux. Vous scindez les eaux de la zone pour créer une tranchée. Cette fosse s'étend sur toute la zone du sort, les eaux séparées formant une paroi verticale de chaque côté. La tranchée reste en place jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet. Les eaux la remplissent ensuite progressivement en l'espace d'un round, jusqu'à retrouver leur niveau initial.

Tourbillon. Vous engendrez la création d'un tourbillon au centre de la zone, d'une surface minimale de 15 m de côté et d'une profondeur d'au moins 7,50 m. Le tourbillon persiste jusqu'à ce que vous optiez pour un autre effet ou que le sort prenne fin. Les remous sont larges de 1,50 m à leur base pour atteindre jusqu'à 15 m au sommet, pour une hauteur de 7,50 m. Toute créature immergée dans l'eau et située dans un rayon de 7,50 m du tourbillon est tirée de 3 m vers les remous. Lorsqu'une créature entre dans les remous pour la première fois d'un tour ou y termine son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle subit 2d8 dégâts contondants. En cas

de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts. Une créature peut s'éloigner du tourbillon à la nage à condition de consacrer au préalable une action à s'en extraire et de réussir un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts.

Contrôle du climat

Transmutation du 8^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

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

Durée : Concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle du climat dans un rayon de 7,5 km pour toute la durée. Vous devez vous trouver en extérieur pour lancer ce sort, qui prend fin prématurément dès que vous êtes à l'intérieur.

À l'incantation du sort, vous altérez les conditions climatiques du moment, déterminées par le MJ. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Les nouvelles conditions mettent 1d4 x 10 minutes à prendre effet. Après ce laps de temps, vous pouvez à nouveau altérer les conditions. Quand le sort prend fin, le temps revient progressivement à la normale.

Lorsque vous changez les conditions climatiques, identifiez celles du moment dans les tables qui suivent et changez-en le stade d'un cran, vers le haut ou le bas. Lorsque vous modifiez le vent, vous pouvez en changer la direction.

Précipitations

Stade	Conditions
1	Ciel dégagé
2	Quelques nuages
3	Ciel chargé ou brume au sol
4	Pluie, grêle ou neige
5	Pluie torrentielle, grêle battante ou blizzard

Température

Stade	Conditions
1	Caniculaire
2	Chaud
3	Doux
4	Frais
5	Froid
6	Glacial

Vent

Stade	Conditions
1	Calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Vent violent
5	Tempête

Convocation de dragon

Invocation du 5^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un objet gravé d'une représentation de dragon, d'une valeur minimale de 500 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un esprit draconique. Il se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée en reprenant le profil de l'**esprit draconique**. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Esprit draconique

Dragon de taille G, Neutre

CA 14 + niveau du sort

Pv 50 + 10 par niveau du sort au-delà du 5^e

Vitesse 9 m, nage 9 m, vol 18 m

MOD JS			MOD JS			MOD JS		
FOR 19	+4	+4	DEX 14	+2	+2	CON 17	+3	+3
INT 10	+0	+0	SAG 14	+2	+2	CHA 14	+2	+2

Résistances acide, feu, froid, foudre, poison

Immunités Charmé, Effrayé, Empoisonné

Sens Vision aveugle 9 m, Vision dans le noir 18 m ;

Perception passive 12

Langues draconique, comprend les langues que vous connaissez

FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Résistances partagées. Lorsque vous convoquez l'esprit, choisissez l'une de ses Résistances aux dégâts. Vous bénéficiez de la Résistance au type de dégâts choisi jusqu'à la fin du sort.

Actions

Attaques multiples. L'esprit effectue autant d'attaques de Saignée que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur) et il recourt à Souffle.

Saignée. *Corps à corps* : Bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 3 m. *Touché* : 1d6 + 4 + le niveau du sort dégâts perforants.

Souffle. *JS Dextérité* : DD égal à votre DD de sauvegarde des sorts, chaque créature dans un cône de 9 m. *Échec* : 2d6 dégâts d'un type auquel l'esprit a la Résistance (vous choisissez à l'incantation du sort). *Réussite* : 1/2 dégâts.

Convocations instantanées

Invocation du 6^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un saphir d'une valeur minimale de 1 000 po)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez le saphir de l'incantation et un objet d'un poids maximal de 5 kg et dont la dimension la plus grande n'excède pas 1,80 m. Le sort laisse une marque Invisible sur l'objet et inscrit invisiblement le nom de l'objet sur le saphir. Chaque fois que vous lancez ce sort, vous devez utiliser un saphir différent.

Par la suite, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour prononcer le nom de l'objet et broyer le saphir. L'objet apparaît aussitôt dans votre main, quelle que soit la distance qui vous en sépare, même s'il est sur un autre plan, puis le sort prend fin.

Si une autre créature tient ou porte l'objet, broyer le saphir ne le transporte pas, mais vous savez en revanche qui est cette créature et où elle se trouve à l'instant même.

Coquille antivie

Abjuration du 5^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une aura rayonne depuis vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 3 m. L'aura empêche les créatures autres que les Artificiels et les Morts-vivants de la franchir ou même d'y passer quelque partie de leur anatomie. Une créature affectée peut en revanche lancer des sorts ou effectuer des attaques à distance (ou avec des armes à allonge) à travers la barrière.

Si votre déplacement oblige une créature affectée à traverser la barrière, le sort prend fin.

Corde enchantée

Transmutation du 2^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la corde)

Durée : 1 heure

Vous touchez une corde. Une extrémité de la corde se dresse dans les airs jusqu'à ce que toute la corde soit perpendiculaire au sol ou qu'elle atteigne un plafond. À son extrémité supérieure, un portail Invisible de 1,50 m sur 90 cm donne sur un espace extradimensionnel qui persiste jusqu'à la fin du sort. On peut accéder à cet espace en grimpant au sommet de la corde qu'on peut haler dans l'espace ou laisser choir de l'ouverture.

L'espace peut accueillir un maximum de huit créatures de taille M ou inférieure. Les attaques, sorts et autres effets ne peuvent franchir l'entrée de l'espace extradimensionnel, dans un sens comme dans l'autre, mais ses occupants voient ce qui se passe à l'extérieur. Tout ce qui se trouve à l'intérieur de l'espace tombe quand le sort prend fin.

Couleurs dansantes

Illusion du 1^{er} niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de sable coloré)

Durée : instantanée

Vous projetez une gerbe éblouissante de lumière colorée. Chaque créature prise dans un Cône de 4,50 m émanant de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Aveuglé jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Coup au but

Divination mineure (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : S, M (une arme dont vous avez la maîtrise, d'une valeur minimale de 1 pc)

Durée : instantanée

Une fulgurance magique vous guide pour effectuer une attaque avec l'arme utilisée pour l'incantation. Les jets d'attaque et de dégâts correspondants se basent sur votre caractéristique d'incantation, au lieu de la Force ou la Dextérité. Si l'attaque inflige des dégâts, il peut s'agir de dégâts radiants ou des dégâts normaux de l'arme (à votre convenance).

Amélioration de sort mineur. Que vous infligiez des dégâts radiants ou les dégâts normaux de l'arme, l'attaque inflige des dégâts radiants supplémentaires lorsque vous atteignez les niveaux 5 (1d6), 11 (2d6) et 17 (3d6).

Couteau de glace

Invocation du 1^{er} niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : S, M (une goutte d'eau ou un morceau de glace)

Durée : instantanée

Vous créez un fragment de glace que vous lancez sur une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts perforants. Que l'attaque touche ou rate, le fragment explose alors. La cible et toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 m d'elle doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sous peine de subir 2d6 dégâts de froid.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de froid augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Création

Illusion du 5^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un pinceau)

Durée : spéciale

Vous extrayez des volutes de matière ombreuse issue de Gisombre pour créer un objet à portée. L'objet est soit en matière végétale (textile, corde, bois, etc.) soit en matière minérale (pierre, cristal, métal et autres). L'objet doit rentrer dans un Cube de 1,50 m et sa forme comme sa matière doivent correspondre à quelque chose que vous avez déjà vu.

La durée du sort dépend de la matière de l'objet, comme indiqué sur la table Matières. Si l'objet est composé de plusieurs matières, c'est la durée la plus courte qui s'applique. Recourir à un objet créé par ce sort comme composante matérielle d'un autre sort fait échouer celui-ci.

Matières

Matière	Durée
Matière végétale	24 heures
Pierre ou cristal	12 heures
Métal précieux	1 heure
Gemme	10 minutes
Adamantium ou mithral	1 minute

Emplacement de niveau supérieur. L'arête du Cube augmente de 1,50 m par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Création de mort-vivant

Nécromancie du 6^e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (un onyx noir d'une valeur minimale de 150 po pour chaque cadavre)

Durée : instantanée

Vous ne pouvez lancer ce sort que de nuit. Choisissez jusqu'à trois cadavres d'Humanoïdes de taille M ou P à portée. Chaque cadavre devient une **goule** sous votre contrôle (profil dans « Monstres »).

Par une action Bonus à chacun de vos tours, vous pouvez donner des ordres mentaux à toute créature que vous avez créée par ce sort et qui se trouve dans un rayon de 36 m de vous. Vous pouvez ainsi contrôler plusieurs créatures, en les choisissant, à condition de leur intimer le même ordre. Vous décidez quelle action la créature va entreprendre et où elle se déplacera à son tour suivant, ou pouvez vous contenter de donner une instruction générale, comme garder un lieu donné. Sans instruction de votre part, la créature entreprend l'action Esquive et ne se déplace que pour éviter les dangers. Une fois qu'elle a reçu un ordre, la créature s'y soumet jusqu'à ce que la tâche soit accomplie.

La créature reste sous votre contrôle pendant 24 heures, après quoi elle cesse d'obéir aux ordres que vous lui avez donnés. Pour garder le contrôle du Mort-vivant pendant 24 heures de plus, vous devez relancer ce sort sur lui avant la fin des 24 heures en cours.

Relancer le sort ainsi réaffirme votre emprise sur un maximum de trois créatures que vous avez animées par ce sort, au lieu d'en animer de nouvelles.

Emplacement de niveau supérieur. Avec un emplacement du 7^e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de quatre **goules**. Avec un emplacement du 8^e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de cinq **goules**, ou de deux **blêmes** ou **nécrontes**. Avec un emplacement du 9^e niveau, vous prenez ou prolongez le contrôle de six **goules**, de trois **blêmes** ou **nécrontes**, ou de deux **momies**. Vous trouverez ces profils à la section « Monstres ».

Création de nourriture et d'eau

Invocation du 3^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous créez 22,5 kg de nourriture et 120 litres d'eau potable qui apparaissent au sol ou dans des récipients à portée, de quoi mettre à l'abri de la faim et de la soif. La nourriture est fade, mais nourrissante, avec l'aspect des aliments de votre choix, et l'eau est propre. La nourriture se gâte si elle n'est pas consommée dans les 24 heures.

Création ou destruction d'eau

Transmutation du 1^{er} niveau (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un mélange d'eau et de sable)

Durée : instantanée

Vous accomplissez l'une des tâches suivantes :

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau propre dans un récipient ouvert à portée. Une autre option consiste à faire pleuvoir cette eau dans un Cube de 9 m à portée, ce qui éteint les flammes nues de la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau dans un récipient ouvert à portée. Au lieu de cela, vous pouvez chasser le brouillard dans un Cube de 9 m à portée.

Emplacement de niveau supérieur. Vous créez ou détruisez 40 litres supplémentaires d'eau (ou l'arête du Cube augmente de 1,50 m) par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Croissance d'épines

Transmutation du 2^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (sept épines)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Le sol dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point à portée laisse émerger des pointes et épines

coriaces. La zone devient un Terrain difficile pour toute la durée. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone ou s'y déplace, elle subit 2d4 dégâts perforants par tranche de 1,50 m qu'elle y parcourt.

La transformation du sol paraît naturelle. Toute créature qui ne voit pas la zone au moment de l'incantation doit entreprendre l'action Observation et réussir un test de Sagesse (Perception ou Survie) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour reconnaître le danger avant de fouler ce sol.

Croissance végétale

Transmutation du 3^e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action (Embroussaillement) ou 8 heures (Fertilisation)

Portée : 45 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Ce sort gorge les plantes de vitalité. La durée d'incantation employée détermine l'effet du sort : Embroussaillement ou Fertilisation, ci-après.

Embroussaillement. Choisissez un point à portée. Toutes les plantes normales dans une Sphère d'un rayon de 30 m centré sur ce point grossissent et grandissent. Une créature qui se déplace dans la zone doit dépenser le quadruple de déplacement pour toute distance parcourue. Vous pouvez désigner une ou plusieurs zones de n'importe quelle taille dans la zone d'effet du sort pour qu'elles ne soient pas affectées.

Fertilisation. Toutes les plantes dans un rayon de 750 m d'un point à portée gagnent en fécondité pendant 365 jours. Ces plantes produisent le double des apports alimentaires normaux lors des récoltes. Elles ne peuvent tirer profit de *croissance végétale* qu'une fois par an.

Crosse des druides

Transmutation mineure (Druide)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (du gui)

Durée : 1 minute

Le bois d'un gourdin ou d'un bâton de combat que vous tenez s'imprègne du pouvoir de la nature. Pour toute la durée, vous pouvez recourir à votre caractéristique d'incantation plutôt qu'à la Force pour les jets d'attaque et de dégâts de vos attaques de corps à corps effectuées avec cette arme. Le dé de dégâts de l'arme passe en outre à d8. Si l'attaque inflige des dégâts, il peut s'agir de dégâts de force ou des dégâts normaux de l'arme (à votre convenance).

Le sort prend fin prématurément si vous le relancez ou si vous lâchez l'arme.

Amélioration de sort mineur. Le dé de dégâts change lorsque vous atteignez les niveaux 5 (d10), 11 (d12) et 17 (2d6).

Danse irrésistible

Enchantement du 6^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous voyez à portée ; elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, la cible entame une danse grotesque sur place en y consacrant tout son déplacement jusqu'à la fin de son tour suivant.

En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé pour toute la durée. Ainsi Charmée, la cible danse grotesquement en y consacrant tout son déplacement sans quitter son espace, et elle a le Désavantage aux jets de sauvegarde de Dextérité et aux jets d'attaque, tandis que les autres créatures ont l'Avantage aux jets d'attaque contre elle. À chacun de ses tours, la cible peut consacrer une action à tenter de retrouver ses esprits et réitérer le JS ; elle met fin au sort sur elle-même en cas de réussite.

Déblocage

Transmutation du 2^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Choisissez un objet que vous voyez à portée. Il peut s'agir d'une porte, d'une boîte, d'un coffre, de menottes, d'un cadenas ou autre objet muni d'un système de fermeture, magique ou non.

Une cible verrouillée par une serrure ordinaire, barrée ou coincée est aussitôt déverrouillée, débloquée ou décoincée. Si l'objet présente plusieurs verrous, un seul d'entre eux est débloqué.

Si la cible est fermée par *verrou magique*, ce sort est réprimé pendant 10 minutes, durant lesquelles vous pouvez ouvrir et fermer l'objet.

À l'incantation du sort, un cognement sonore audible à 90 m émane de la cible.

Décharge occulte

Évocation mineure (Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez un rayon d'énergie crépitante. Effectuez une attaque de sort à distance contre une créature ou un objet à portée. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts de force.

Amélioration de sort mineur. Le sort produit deux rayons au niveau 5, trois au niveau 11 et quatre au niveau 17. Vous pouvez viser la même cible avec ces

rayons ou les répartir entre plusieurs cibles. Effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque rayon.

Dédale

Invocation du 8^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous bannissez une créature que vous voyez à portée dans un demi-plan labyrinthe. La cible y reste pour toute la durée, à moins qu'elle n'en trouve la sortie.

La cible peut entreprendre l'action Étude pour tenter de s'évader. Ce faisant, elle effectue un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. En cas de réussite, elle s'évade et le sort prend fin.

Lorsque le sort prend fin, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle avait quitté ou, si celui-ci n'est plus libre, dans l'espace inoccupé le plus proche.

Déguisement

Illusion du 1^{er} niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous vous donnez un aspect différent jusqu'à la fin du sort ; vous pouvez ainsi altérer l'apparence de vos vêtements, de votre armure, de vos armes et autres biens portés. Vous pouvez paraître jusqu'à 30 cm plus grand ou plus petit, sembler plus léger ou plus lourd. Vous devez adopter une forme présentant la même répartition de membres que vous. Pour le reste, les détails de l'illusion vous appartiennent.

Les changements apportés par le sort ne résistent pas à un examen physique. Exemple : si le sort ajoute un chapeau à votre accoutrement, ce couvre-chef n'est pas tangible, si bien que quiconque cherche à le toucher ne sentira sous ses doigts que de l'air.

Pour comprendre que vous êtes déguisé, une créature doit consacrer l'action Étude à vous examiner et réussir un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts.

Délivrance des malédictions

Abjuration du 3^e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

À votre contact, toutes les malédictions qui affectent une créature ou un objet prennent fin. Si la cible est un objet magique maudit, la malédiction reste en place, mais le sort rompt l'Harmonisation du propriétaire avec l'objet, si bien que celui-ci peut s'en débarrasser.

Demi-plan

Invocation du 8^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : S

Durée : 1 heure

Vous créez une porte ombreuse de taille M sur une surface solide plate que vous voyez à portée. Cette porte peut s'ouvrir et se fermer, et ouvre sur un demi-plan : une salle vide dont chaque dimension est de 9 m, faite de bois ou de pierre (à votre convenance).

Quand le sort prend fin, la porte disparaît et tous les objets encore dans le demi-plan y restent. Toute les créatures qui s'y trouvent encore y restent, sauf si celles qui décident d'être renvoyées à la disparition de la porte, qui se retrouvent dans les espaces inoccupés les plus proches de l'espace de la porte, avec l'état À terre.

Chaque fois que vous lancez ce sort, vous pouvez créer un nouveau demi-plan ou décider que la porte ombreuse ouvre sur un demi-plan que vous aviez engendré par une précédente incantation du même sort. Par ailleurs, si vous connaissez la nature et le contenu d'un demi-plan créé par ce sort, mais lancé par une autre créature, vous pouvez décider que votre porte ombreuse donne sur ce demi-plan.

Désintégration

Transmutation du 6^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une magnétite et de la poussière)

Durée : instantanée

Vous projetez un rayon vert vers une cible que vous voyez à portée. La cible peut être une créature, un objet non magique ou une création de force magique, telle que la paroi formée par *mur de force*.

Une créature ciblée par ce sort effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 10d6 + 40 dégâts de force. Si ces dégâts la font tomber à 0 point de vie, elle est désintégrée en poussière grise avec tout objet non magique ce qu'elle porte. La cible ne peut être ramenée à la vie que par *résurrection suprême* ou *souhait*.

Ce sort désintègre automatiquement un objet de taille G ou inférieure non magique, de même qu'une création de force magique dans la limite de cette taille. Dans le cas d'une taille TG ou supérieure, la désintégration ne concerne qu'une portion équivalente à un Cube de 3 m.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 3d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Détection de l'invisibilité

Divination du 2^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de talc)

Durée : 1 heure

Pour toute la durée, vous voyez les créatures et objets dotés de l'état Invisible comme s'ils étaient visibles, et vous percevez le Plan Éthéré. Les créatures et objets qui s'y trouvent ont un aspect spectral.

Détection de la magie

Divination du 1^{er} niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez la présence des effets magiques dans un rayon de 9 m. Si vous percevez de tels effets, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour voir une faible aura autour de chaque créature et objet visibles et porteurs de magie de la zone, et vous apprenez l'école de magie correspondante dans le cas d'un effet produit par un sort.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Détection des pensées

Divination du 2^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (1 pièce de cuivre)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous activez l'un des effets ci-après. À vos tours suivants jusqu'à la fin du sort, vous pouvez activer l'un des deux effets au prix de l'action Magie.

Perception des pensées. Vous percevez la présence de pensées dans un rayon de 9 m, si elles émanent de créatures maîtrisant une langue ou télépathes. Vous ne lisez pas les pensées, mais savez qu'une créature pensante est présente, le cas échéant.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Lecture des pensées. Dans un rayon de 9 m, ciblez une créature que vous voyez ou une créature que vous avez détectée avec l'option Perception des pensées. Vous savez ce qui occupe son esprit à l'instant présent. Si la cible ne connaît aucune langue et n'est pas télépathe, vous n'apprenez rien.

Au prix de l'action Magie à votre tour suivant, vous pouvez tenter de sonder davantage l'esprit de la cible. Dans ce cas, la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, vous saisissez comment elle raisonne, vous percevez son état émotionnel et ce qui

l'anime ou la tracasse (une angoisse, une passion ou une haine, par exemple). En cas de réussite, le sort prend fin. Dans les deux cas, la cible sait que vous sondez son esprit. De plus, à moins que vous reportiez votre attention sur les pensées d'une autre créature, la cible peut consacrer l'action de son tour à effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) contre votre DD de sauvegarde des sorts ; en cas de réussite, le sort prend fin.

Détection des pièges

Divination du 2^e niveau (Clerc, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous percevez la présence de tout piège à la fois à portée et dans votre champ de vision. Un piège, dans le cadre de ce sort, correspond à tout objet ou mécanisme conçu pour infliger des dégâts ou présenter un danger. Dans ces conditions, ce sort peut percevoir le sort *alarme*, un *glyphe de garde* ou une fosse qui s'ouvre mécaniquement, mais il ne révèle pas l'usure d'un plancher, l'instabilité d'un plafond ou un gouffre naturel caché par l'environnement.

Le sort se contente de révéler la présence d'un piège, pas son emplacement. Vous avez une notion de la nature du danger qu'il présente.

Détection du mal et du bien

Divination du 1^{er} niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez la position de toutes les créatures suivantes dans un rayon de 9 m : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Vous percevez également si le sort *sanctification* est actif dans la zone, et où.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Détection du poison et des maladies

Divination du 1^{er} niveau (Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une feuille d'if)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez la position de tous les poisons, créatures venimeuses et vénéneuses, et maladies magiques dans un rayon de 9 m. Vous percevez dans chaque cas de quel genre de poison, créature ou maladie il s'agit.

Le sort est bloqué par 30 cm de pierre, de terre ou de bois, par 2,5 cm de métal (une simple feuille dans le cas du plomb).

Discours captivant

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous composez une formulation verbale fascinante qui contraint les créatures de votre choix, parmi celles que vous voyez à portée, à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Toute créature que vous ou vos compagnons êtes en train d'affronter réussit automatiquement ce JS. En cas d'échec, la cible subit un malus de -10 aux tests de Sagesse (Perception) et en Perception passive jusqu'à la fin du sort.

Disque flottant

Invocation du 1^{er} niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une goutte de mercure)

Durée : 1 heure

Ce sort crée un plan horizontal et circulaire de force, de 90 cm de diamètre pour 2,5 cm d'épaisseur, qui flotte 90 cm au-dessus du sol en un espace inoccupé que vous voyez et choisissez à portée. Le disque persiste pour toute la durée et supporte 250 kg. Si on y pose un excédent de poids, le sort prend fin et tout ce qui se trouvait sur le disque tombe au sol.

Le disque est immobile tant que vous restez dans un rayon de 6 m de lui. Si vous vous en écarter de plus de 6 m, le disque vous suit pour rester dans ce rayon. Il peut traverser un Terrain difficile, monter ou descendre des marches, une pente ou équivalent, mais ne peut pas franchir une dénivellation abrupte de 3 m ou plus. Le disque ne peut ainsi pas franchir une fosse profonde de 3 m, pas plus qu'il ne pourra en sortir s'il a été créé en son fond.

Si vous vous éloignez de plus de 30 m du disque (parce qu'il n'a pu contourner un obstacle pour vous suivre, notamment), le sort prend fin.

Dissimulation suprême

Transmutation du 7^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de gemme d'une valeur minimale de 5 000 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

D'un contact, vous isolez magiquement un objet ou une créature consentante. Pour toute la durée, la cible a l'état Invisible et les sorts de Divination ne peuvent pas la cibler, aucune magie ne peut la détecter ni l'observer à distance.

Si la cible est une créature, elle sombre dans un état d'animation suspendue ; elle subit l'état Inconscient, ne vieillit pas et se passe de nourriture, d'eau et d'air.

Vous pouvez fixer une condition qui mettra un terme prématuré au sort. Vous êtes libre de choisir n'importe quelle condition, mais elle doit intervenir ou être visible dans un rayon de 1,5 km de la cible. Ce peut être « au bout de 1 000 ans » ou « lorsque la tarasque s'éveillera », par exemple. Le sort prend également fin si la cible subit des dégâts.

Dissipation de la magie

Abjuration du 3^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique à portée. Tout sort du 3^e niveau ou inférieur affectant la cible prend fin. Pour chaque sort du 4^e niveau ou supérieur affectant la cible, effectuez un test de caractéristique d'incantation (DD 10 plus le niveau du sort concerné). En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Vous mettez automatiquement un terme aux sorts qui affectent la cible et sont d'un niveau qui ne dépasse pas celui de votre emplacement de sort.

Dissipation du mal et du bien

Abjuration du 5^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (poudre d'argent et de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants ont le Désavantage aux jets d'attaque contre vous. Vous pouvez mettre un terme prématuré au sort en recourant à l'une des fonctions spéciales suivantes.

Annulation d'enchantement. Au prix de l'action Magie, vous touchez une créature possédée ou subissant l'état Charmé ou Effrayé par au moins une créature d'un type précité. La cible n'est plus possédée, Charmée ou Effrayée par cette autre créature.

Renvoi. Au prix de l'action Magie, vous ciblez une créature que vous voyez dans un rayon de 1,50 m, d'un type précité. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être renvoyée dans son plan d'origine (si elle ne s'y trouve pas déjà). S'ils ne sont pas sur leur plan d'origine, les Morts-vivants sont envoyés en Gisombre et les Fées en Féerie.

Divination

Divination du 4^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (encens d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Ce sort vous met en contact avec un dieu ou ses serviteurs. Vous posez une question au sujet d'un objectif précis, d'un événement ou d'une activité censés intervenir dans les 7 jours. Le MJ vous répond par la vérité, qui peut s'énoncer par une courte phrase ou un vers abscons. Le sort ne tient pas compte des conjonctures qui pourraient peser dans la balance, comme l'incantation de nouveaux sorts.

Si vous lancez le sort plus d'une fois avant de terminer votre prochain Repos long, vous courez dès la deuxième incantation 25 % de risques cumulatifs qu'il ne vous livre aucune réponse.

Doigt de mort

Nécromancie du 7^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous libérez des énergies négatives vers une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 7d8 + 30 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Un Humanoïde tué par ce sort se relève au début de votre tour suivant comme **zombi** (cf. « Monstres ») obéissant à vos instructions verbales.

Domination de bête

Enchantement du 4^e niveau (Druide, Ensorceleur, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une Bête que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée. La cible a l'Avantage au JS si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Un lien télépathique persiste entre vous et la cible Charmée tant que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence. À votre tour, vous pouvez profiter de ce lien pour donner des ordres à la cible (pas d'action requise), tels que « Attaque cette créature », « File là-bas » ou « Attrape cet objet ». La cible fait de son mieux pour vous obéir à son tour. Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle agit et se déplace à sa guise, en cherchant avant tout à se protéger.

Vous pouvez aussi lui faire jouer une Réaction, au prix toutefois de votre propre Réaction.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 5^e niveau (jusqu'à 10 minutes), du 6^e (jusqu'à 1 heure), ou du 7^e et supérieur (jusqu'à 8 heures).

Domination de monstre

Enchantement du 8^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée. La cible a l'Avantage au JS si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Un lien télépathique persiste entre vous et la cible Charmée tant que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence. À votre tour, vous pouvez profiter de ce lien pour donner des ordres à la cible (pas d'action requise), tels que « Attaque cette créature », « File là-bas » ou « Attrape cet objet ». La cible fait de son mieux pour vous obéir à son tour. Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle agit et se déplace à sa guise, en cherchant avant tout à se protéger.

Vous pouvez aussi lui faire jouer une Réaction, au prix toutefois de votre propre Réaction.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 9^e niveau (jusqu'à 8 heures).

Domination de personne

Enchantement du 5^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un Humanoïde que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée. La cible a l'Avantage au JS si vous ou vos alliés êtes en train de l'affronter. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle réitère le JS et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Un lien télépathique persiste entre vous et la cible Charmée tant que vous êtes tous deux sur un même plan d'existence. À votre tour, vous pouvez profiter de ce lien pour donner des ordres à la cible (pas d'action requise), tels que « Attaque cette créature », « File là-bas » ou « Attrape cet objet ». La cible fait de son mieux pour vous obéir à son tour. Si la créature accomplit sa tâche et ne reçoit pas d'autre instruction de votre part, elle agit et se déplace à sa guise, en cherchant avant tout à se protéger.

Vous pouvez aussi lui faire jouer une Réaction, au prix toutefois de votre propre Réaction.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 6^e niveau (jusqu'à 10 minutes),

du 7^e (jusqu'à 1 heure), ou du 8^e et supérieur (jusqu'à 8 heures).

Don des langues

Divination du 3^e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, M (une ziggourat miniature)

Durée : 1 heure

Ce sort octroie à la créature que vous touchez la faculté de comprendre toute langue parlée qu'elle entend et tout langage des signes qu'elle voit. De plus, lorsque la cible communique par signes ou par la voix, toute créature qui connaît au moins une langue comprend ce que la cible exprime à condition d'entendre ce qu'elle dit ou de voir sa gestuelle.

Double illusoire

Illusion du 5^e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous recevez l'état Invisible et, dans le même temps, votre double illusoire se présente à l'endroit où vous vous tenez. Ce double persiste pour toute la durée, mais l'invisibilité prend fin si vous effectuez un jet d'attaque, infligez des dégâts ou lancez un sort.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez déplacer votre double à concurrence du double de votre Vitesse et le faire bouger, parler et se comporter à votre guise. Il est intangible et invulnérable.

Vous voyez et entendez comme si vous vous trouviez au même endroit que lui.

Doux repos

Nécromancie du 2^e niveau (Clerc, Magicien, Paladin)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : contact

Composantes : V, S, M (2 pièces de cuivre, que le sort détruit)

Durée : 10 jours

Vous touchez physiquement un cadavre ou autre dépouille. Pour toute la durée, la cible est protégée contre la putréfaction et rien ne peut en faire un Mort-vivant.

Ce sort prolonge également le délai au-delà duquel la cible ne pourra plus être ramenée d'entre les morts, les jours passés sous l'influence de ce sort n'étant pas décomptés dans le cadre de sorts tels que *rappel à la vie*.

Druidisme

Transmutation mineure (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous murmurez aux esprits de la nature pour créer l'un des effets suivants à portée :

Capteur climatique. Vous produisez un effet sensoriel inoffensif de taille TP qui prédit le temps qu'il fera où vous vous trouvez dans les 24 prochaines heures. L'effet peut se manifester sous forme d'un globe doré pour un ciel dégagé, d'un nuage pour la pluie, de flocons qui tombent pour la neige, etc. Cet effet persiste pendant 1 round.

Floraison. Vous faites instantanément s'épanouir une fleur, s'ouvrir une cosse de graines ou fleurir un bourgeon.

Effet sensoriel. Vous créez un effet sensoriel inoffensif ; feuilles qui tombent, petites fées spectrales qui dansent, douce brise, bruit animal, vague odeur de scone, etc. L'effet doit tenir dans un Cube de 1,50 m.

Jeu avec le feu. Vous allumez ou éteignez une bougie, une torche ou un petit feu de camp.

Éclair

Évocation du 3^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une touffe de fourrure et une tige de cristal)

Durée : instantanée

Un éclair foudroyant jaillit de vous sous la forme d'une Ligne de 30 m de long et 1,50 m de large, dans la direction de votre choix. Chaque créature prise dans la Ligne effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 8d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Éclat du soleil

Évocation du 8^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (un morceau d'héliolite)

Durée : instantanée

La lumière du soleil brille soudain dans une Sphère de 18 m de rayon, centrée sur un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 12d6 dégâts radiants, ainsi que l'état Aveuglé pendant 1 minute. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Une créature Aveuglée par ce sort réitère le jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Le sort dissipe dans la zone toutes les Ténèbres qui résultent d'un sort.

Élémentalisme

Transmutation mineure (Druide, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous exercez votre contrôle sur les éléments, ce qui produit l'un des effets suivants à portée.

Appel d'air. Vous produisez une brise suffisante pour faire ondoyer les vêtements, soulever la poussière, bruisser les feuilles et fermer les portes et volets ouverts compris dans un Cube de 1,50 m. Les portes et volets maintenus ouverts par quelqu'un ou quelque chose ne sont pas affectés.

Appel d'eau. Vous produisez des embruns frais qui humectent les créatures et objets dans un Cube de 1,50 m. Ou bien, vous créez 20 cl d'eau claire dans un récipient ouvert ou sur une surface ; cette eau s'évapore au bout de 1 minute.

Appel de feu. Vous produisez un nuage de fumée parfumée, colorée et ardente, mais inoffensive, dans un Cube de 1,50 m. Vous en choisissez la teinte et l'odeur ; les flammèches embrasent les bougies, torches et lampes de la zone. L'odeur de la fumée persiste pendant 1 minute.

Appel de terre. Vous produisez un lincol de poussière ou de sable qui tapisse les surfaces d'une zone de 1,50 m de côté ou vous faites apparaître sur la terre ou le sable un mot unique qui reprend votre écriture.

Façonnage élémentaire. De la terre, du sable, des flammes, de la fumée, de la brume ou de l'eau qui tiennent dans un Cube de 30 cm adoptent grossièrement une forme (celle d'une créature, par exemple) pendant 1 heure.

Embruns prismatiques

Évocation du 7^e niveau (Barde, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Huit rayons de lumière jaillissent de vous dans un Cône de 18 m. Chaque créature prise dans le Cône effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour chaque cible, lancez 1d8 pour déterminer le rayon de couleur qui l'affecte selon la table Rayons prismatiques.

Rayons prismatiques

1d8 Rayon

- | | |
|---|---|
| 1 | Rouge. Échec au JS : 12d6 dégâts de feu. JS réussi : 1/2 dégâts. |
| 2 | Orange. Échec au JS : 12d6 dégâts d'acide. JS réussi : 1/2 dégâts. |

1d8 Rayon

- | | |
|---|--|
| 3 | Jaune. Échec au JS : 12d6 dégâts de foudre. JS réussi : 1/2 dégâts. |
|---|--|

- | | |
|---|---|
| 4 | Vert. Échec au JS : 12d6 dégâts de poison. JS réussi : 1/2 dégâts. |
|---|---|

- | | |
|---|--|
| 5 | Bleu. Échec au JS : 12d6 dégâts de froid. JS réussi : 1/2 dégâts. |
|---|--|

- | | |
|---|--|
| 6 | Indigo. Échec au JS : La cible subit l'état Entravé et effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois, l'état prend fin. Si elle rate trois fois le JS, elle subit l'état Pétrifié jusqu'à en être libérée par un effet tel que <i>restauration suprême</i> . Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la cible atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre. |
|---|--|

- | | |
|---|---|
| 7 | Violet. Échec au JS : La cible subit l'état Aveuglé et effectue un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre tour suivant. En cas de réussite, l'état prend fin. En cas d'échec, l'état prend fin, et la créature est téléportée dans un autre plan d'existence (choisi par le MJ). |
|---|---|

- | | |
|---|---|
| 8 | Spécial. La cible est frappée par deux rayons. Lancez deux fois le dé, en rejouant tout 8. |
|---|---|

Emprisonnement

Abjuration du 9^e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une statuette à l'effigie de la cible d'une valeur minimale de 5 000 po)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez des entraves magiques pour retenir une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, la cible n'est pas affectée et elle est immunisée contre ce sort pendant 24 heures. En cas d'échec, la cible est emprisonnée. Tant qu'elle est emprisonnée, la cible se passe de respirer, de s'alimenter et de s'hydrater, et ne vieillit pas. Les sorts de Divination ne permettent pas de localiser ni de percevoir la cible emprisonnée, qui ne peut en outre pas user de téléportation.

Jusqu'à la fin du sort, la cible est aussi affectée par l'un des effets suivants (choisissez) :

Chaînes. Des chaînes fermement ancrées au sol retiennent la cible. La cible subit l'état Entravé et rien ne peut la déplacer.

Détention miniature. La cible est réduite à une taille de 2,5 cm pour se retrouver bloquée dans une gemme indestructible ou un objet équivalent. La lumière traverse cette pierre (ce qui permet à la cible de voir à l'extérieur et aux autres créatures de voir à l'intérieur), mais rien d'autre ne peut y pénétrer.

Enterrement. La cible est inhumée dans les entrailles de la terre, à l'intérieur d'un globe creux de force magique juste assez grand pour la contenir. Rien ne peut entrer dans le globe ni en sortir.

Léthargie. La cible subit l'état Inconscient, et rien ne peut la réveiller.

Prison isolée. La cible est bloquée dans un demi-plan protégé contre la téléportation et le voyage planaire. Vous choisissez si ce demi-plan est un labyrinthe, une cage, une tour ou autre structure confinée.

Mettre fin au sort. À l'incantation du sort, spécifiez un déclencheur qui y mettra un terme. Le déclencheur peut être aussi spécifique et sophistiqué que vous le souhaitez, mais le MJ doit convenir qu'il a une grande chance de se présenter dans la décennie à venir. Il peut aussi se traduire par une action perceptible, comme une offrande spécifique au temple de votre divinité, le sauvetage de votre grand amour ou l'élimination d'une menace donnée.

Le sort *dissipation de la magie* ne peut mettre un terme au sort que s'il est lancé au 9^e niveau et s'il cible soit la prison, soit la composante utilisée pour créer celle-ci.

Enchevêtrement

Invocation du 1^{er} niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Des plantes grimpantes émergent du sol dans un carré de 6 m de côté à portée. Pour toute la durée, cette végétation transforme le sol de la zone en Terrain difficile. Elle disparaît quand le sort prend fin.

Chaque créature autre que vous prise dans la zone à l'incantation du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force pour ne pas subir l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. Une créature Entravée peut entreprendre une action pour effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle se libère des plantes grimpantes et n'est plus Entravée par cette végétation.

Ennemi subconscient

Illusion du 9^e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de produire une terreur illusoire dans l'esprit d'autrui. Chaque créature que vous choisissiez dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur un point à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle subit 10d10 dégâts psychiques, ainsi que l'état Effrayé pour toute la durée. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Une cible Effrayée effectue un JS Sagesse à la fin de chacun de ses tours. En cas d'échec, elle subit 5d10

dégâts psychiques. En cas de réussite, le sort prend fin pour elle.

Entrave planaire

Abjuration du 5^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un joyau d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : 24 heures

Vous tentez de soumettre un Céleste, un Élémentaire, une Fée ou un Fiélon à votre service. La créature doit être à portée pendant toute l'incantation. (Le plus souvent, on commence par convoquer la créature au centre d'un *cercle magique* inversé pour l'y séquestrer pendant l'incantation du présent sort.) À la fin de l'incantation, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être liée à votre service pour toute la durée. Si la créature a été convoquée ou créée par un autre sort, la durée de celui-ci augmente pour correspondre à la durée de cette entrave planaire.

Une créature ainsi liée à votre service obéit à vos instructions de son mieux. Vous pouvez lui ordonner de vous accompagner à l'aventure, de garder un site ou de livrer un message. Si la créature est Hostile, elle cherche à détourner vos ordres à ses propres fins. Si la créature mène à bien toutes vos instructions avant la fin du sort, elle se transporte auprès de vous pour faire son rapport si vous êtes sur le même plan d'existence. Si vous vous trouvez sur un plan différent, elle repart vers le lieu où vous l'avez assujettie et y reste jusqu'à la fin du sort.

Emplacement de niveau supérieur. La durée augmente avec un emplacement du 6^e niveau (10 jours), du 7^e (30 jours), du 8^e (180 jours) et du 9^e (366 jours).

Épée arcanique

Évocation du 7^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (une épée miniature d'une valeur minimale de 250 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une épée spectrale qui flotte dans les airs à portée. Elle persiste pour toute la durée.

À l'apparition de l'épée, vous effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une cible dans un rayon de 1,50 m de l'épée. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de force égaux à 4d12 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

À chacun de vos tours suivants, vous pouvez par une action Bonus déplacer l'épée d'un maximum de 9 m vers un point que vous voyez et réitérer l'attaque, contre la même cible ou une autre.

Épine mentale

Divination du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous enfoncez une pointe d'énergie psionique dans l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse et subit 3d8 dégâts psychiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. En cas d'échec, vous connaissez également la position de la cible tant que le sort persiste et que vous demeurez tous deux sur le même plan d'existence. Tant que vous savez par ce biais où se trouve la cible, elle ne peut être cachée vis-à-vis de vous et ne tire aucun bénéfice de l'état Invisible vis-à-vis de vous.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Éruption ensorcelée

Évocation mineure (Ensorceleur)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez des énergies ensorcelées vers une créature ou un objet à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts du type choisi : acide, feu, foudre, froid, poison, psychiques ou tonnerre.

Si vous obtenez un 8 sur un d8 du sort, vous pouvez en lancer un autre pour l'ajouter aux dégâts. Quand vous lancez ce sort, le maximum de d8 supplémentaires que vous pouvez ainsi ajouter aux dégâts du sort est égal à votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Esprit impénétrable

Abjuration du 8^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 24 heures

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez physiquement bénéficie de l'Immunité contre les dégâts psychiques et l'état Charmé. La cible n'est pas davantage affectée par tout ce qui permet de percevoir les émotions ou l'alignement, de lire les pensées ou de détecter magiquement sa position, et aucun sort (pas même *souhait*) ne peut affecter l'esprit de la cible, l'observer à distance ou se renseigner sur son compte.

Esprits gardiens

Invocation du 3^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un parchemin de prière)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Des esprits protecteurs volètent autour de vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 4,50 m. Si vous êtes bon ou neutre, ces formes spectrales paraissent angéliques ou féeriques (à votre convenance). Si vous êtes mauvais, elles paraissent fiélonnes.

À l'incantation du sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne seront pas affectées par ces esprits. Toutes les autres créatures voient leur Vitesse réduite de moitié dans la zone ; de plus, lorsque l'Émanation pénètre dans l'espace d'une telle créature ou que celle-ci entre dans l'Émanation pour la première fois d'un tour ou y termine son propre tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle subit 3d8 dégâts radiants (si vous êtes bon ou neutre) ou 3d8 dégâts nécrotiques (si vous êtes mauvais). En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Éveil

Transmutation du 5^e niveau (Barde, Druide)

Temps d'incantation : 8 heures

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une agate d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous consacrez le temps d'incantation à tracer des voies magiques à l'intérieur d'une gemme, puis touchez la cible. Celle-ci doit être une créature de type Bête ou Plante dotée d'une Intelligence inférieure à 4, ou une plante naturelle qui n'est pas une créature. La cible reçoit une Intelligence de 10 et la faculté de parler une langue que vous connaissez. Si la cible est une plante naturelle, elle devient une créature de type Plante et reçoit la capacité de se déplacer sur ses racines, pédoncules, lianes ou autres appendices, et bénéficie de sens comparables à ceux d'un humain. Votre MJ choisit un profil adapté à la Plante éveillée, comme le profil de l'**arbuste éveillé** ou de l'**arbre éveillé** (cf. « Monstres »).

La cible éveillée subit l'état Charmé pendant 30 jours, sauf si vous-même ou l'un de vos compagnons lui infligez des dégâts. Quand cet état prend fin, la créature éveillée choisit l'attitude qu'elle adopte à votre égard.

Fabrication

Transmutation du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous convertissez des matières premières en produits finis. Vous pouvez ainsi fabriquer un pont de bois à partir d'un massif d'arbres, une corde à partir d'un tas de chanvre et des vêtements avec de la laine ou du lin en vrac.

Choisissez des matières premières que vous voyez à portée. Vous pouvez fabriquer un objet de taille G ou inférieure (qui loge dans un Cube de 3 m ou huit Cubes contigus de 1,50 m), à condition de disposer de suffisamment de matières premières. Si vous optez pour du métal, de la pierre ou toute autre substance minérale, l'objet fabriqué ne peut toutefois pas dépasser une taille M (qui loge dans un Cube de 1,50 m). La facture des objets ainsi confectionnés est à la mesure de la qualité des matières premières.

Vous ne pouvez pas créer d'objet magique ni de créature avec ce sort. De même, vous ne pouvez pas créer d'objets dont la confection demande un savoir-faire exceptionnel, comme des armes ou des armures, sauf si vous disposez de la maîtrise des outils d'artisan correspondants.

Façonnage de la pierre

Transmutation du 4^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la terre glaise)

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement un objet de pierre de taille M ou inférieure ou une section de pierre dont aucune dimension n'excède 1,50 m, pour les modeler à votre guise. Vous pouvez ainsi façonner un gros rocher en arme, en statue ou en caisson, ou pratiquer un passage dans une paroi dont l'épaisseur ne dépasse pas 1,50 m. Vous pourriez aussi modeler une porte de pierre ou en refaçonner l'encadrement pour la condamner. L'objet confectionné peut être doté d'un maximum de deux charnières et d'un loquet, mais les éléments mécaniques plus sophistiqués sont proscrits.

Faveur divine

Transmutation du 1^{er} niveau (Paladin)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Jusqu'à la fin du sort, vos attaques avec une arme infligent 1d4 dégâts radiants supplémentaires quand elles touchent.

Festin des héros

Invocation du 6^e niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un vase incrusté de gemmes d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous invoquez un festin qui se présente sur une surface dans un Cube inoccupé de 3 m, à côté de vous. Il faut 1 heure pour ingérer ce festin, tous les plats disparaissant à l'issue de cet intervalle. Les bénéfices ne se font pas sentir avant la fin de l'heure. Un maximum de douze créatures peuvent participer au banquet.

Une créature qui a figuré parmi les convives reçoit plusieurs bénéfices, qui persistent pendant 24 heures. Elle bénéficie de la Résistance aux dégâts de poison et de l'Immunité contre les états Effrayé et Empoisonné. Son maximum de points de vie augmente en outre de 2d10 et elle reçoit ce même nombre de points de vie.

Feuille morte

Transmutation du 1^{er} niveau (Barde, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez quand vous ou une créature dans un rayon de 18 m chutez

Portée : 18 m

Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)

Durée : 1 minute

Choisissez jusqu'à cinq créatures qui chutent à portée. La vitesse de chute de chacune passe à 18 m par round jusqu'à la fin du sort. Si la créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit aucun dégât de chute et le sort prend fin en ce qui la concerne.

Flamme éternelle

Évocation du 2^e niveau (Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 50 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Une flamme jaillit d'un objet que vous touchez physiquement. L'effet produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. La flamme paraît ordinaire, mais elle ne produit aucune chaleur et s'alimente d'elle-même. On peut recouvrir ou cacher la flamme, mais ni l'éteindre ni l'éteindre.

Flamme sacrée

Évocation mineure (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une radiance embrasée s'abat sur une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d8 dégâts radiants. Les Abris partiels et supérieurs ne confèrent aucun bénéfice dans le cadre de ce jet de sauvegarde.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Flammes

Invocation mineure (Druide)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Une flamme vacillante prend vie dans votre main et y persiste pour toute la durée. Tant qu'elles sont dans votre main, les flammes ne produisent pas de chaleur et n'embrasent rien, mais projettent une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. Le sort prend fin si vous le relancez.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour projeter des flammes sur une créature ou un objet dans un rayon de 18 m. Effectuez une attaque de sort à distance. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Fléau d'insectes

Invocation du 5^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (un criquet)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Des nuées grouillantes de criquets emplissent une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. La Sphère persiste pour toute la durée, et sa zone est à Visibilité réduite et constitue un Terrain difficile.

Chaque créature prise dans la nuée à son apparition effectue un jet de sauvegarde de Constitution, et subit 4d10 dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature effectue aussi ce JS lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou qu'elle y termine son tour. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Flèche acide

Évocation du 2^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (une feuille de rhubarbe en poudre)

Durée : instantanée

Une flèche d'un vert chatoyant fuse vers une cible à portée avant de produire une gerbe d'acide. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit aussitôt 4d4 dégâts d'acide, puis 2d4 dégâts d'acide à la fin de son tour suivant. Si l'attaque rate, la flèche asperge la cible d'acide en lui infligeant uniquement la moitié des dégâts initiaux.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts (initiaux et consécutifs) augmentent de 1d4 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Flétrissement

Nécromancie du 4^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une créature que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 8d8 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une Plante rate automatiquement ce JS.

Au lieu de cela, vous pouvez cibler une plante non magique qui n'est pas une créature, comme un arbre ou un arbuste. Elle n'effectue pas de JS, mais se flétrit et meurt.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Flou

Illusion du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Votre corps devient flou. Pour toute la durée, les créatures ont le Désavantage aux jets d'attaque contre vous. Un assaillant qui vous perçoit par la Vision aveugle ou la Vision lucide est immunisé contre cet effet.

Force fantasmagorique

Illusion du 2^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de concevoir une illusion dans l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde d'Intelligence. Si elle le rate, vous créez un objet, une créature ou autre forme fantasmagique dont le volume n'excède pas un Cube de 3 m. Seule la cible le perçoit pour toute la durée.

L'illusion fait intervenir l'ouïe, la perception de la température et d'autres sens de la créature.

Au prix de l'action Étude, la cible peut examiner la manifestation en effectuant un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde du sort. En cas de réussite, elle perce l'illusion et le sort prend fin.

Tant qu'elle est affectée par le sort, la cible considère ce qu'elle perçoit comme réel et tout ce qui est incohérent dans ses interactions avec l'illusion se justifie à son sens. Exemple : si une cible foule un pont fantasmagique enjambant un gouffre et survit à la chute, elle reste convaincue de l'existence du pont et attribue sa chute à autre chose.

Une cible affectée peut même subir des dégâts de l'illusion si celle-ci représente une créature redoutable ou un danger autre. À chacun de vos tours, si la cible se trouve dans un rayon de 1,50 m de l'illusion ou dans sa zone, une telle force fantasmagique peut lui infliger 2d8 dégâts psychiques. Dans son esprit, les dégâts sont du type adapté à l'illusion.

Forme éthérée

Invocation du 7^e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 8 heures

Vous pénétrez dans les régions frontalières du Plan Éthéré, bordure où il chevauche votre plan actuel. Vous demeurez dans la Frontière éthérée pour toute la durée. Durant cet intervalle, vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction. Si vous vous déplacez vers le haut ou le bas, toute distance parcourue vous coûte le double. Vous percevez ce qui se passe sur le plan d'où vous venez, mais tout est nuances de gris et votre vision ne porte que sur 18 m.

Tant que vous êtes sur le Plan Éthéré, seuls les créatures, objets et effets de ce plan peuvent vous affecter, et réciproquement. Les créatures qui ne s'y trouvent pas ne vous perçoivent pas et ne peuvent interagir avec vous, à moins de disposer d'une aptitude qui leur en donne la possibilité.

Quand le sort prend fin, vous retournez aussitôt sur votre plan de départ, à l'endroit équivalent à l'espace que vous occupez actuellement dans la Frontière éthérée. Si vous apparaissez dans un espace occupé, vous subissez un transfert dans l'espace inoccupé le plus proche, chaque tranche de 30 cm de ce transfert forcé vous infligeant 2 dégâts de force.

Ce sort prend fin sur-le-champ si vous le lancez tandis que vous êtes sur le Plan Éthéré ou un plan avec lequel il n'a pas de frontière, comme les Plans Extérieurs.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler un maximum de trois créatures consentantes (y compris vous) par niveau d'emplacement au-delà du 7^e. Ces créatures doivent se trouver dans un rayon de 3 m de vous à l'incantation du sort.

Forme gazeuse

Transmutation du 3^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un peu de gaze)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Pour toute la durée, une créature consentante que vous touchez se métamorphose, ainsi que tout ce qu'elle porte, en nuage de brume. Le sort prend fin si la cible tombe à 0 point de vie ou si elle entreprend l'action Magie pour y mettre fin sur elle-même.

Sous cette forme, la cible n'a qu'un seul mode de déplacement : une Vitesse de vol de 3 m, avec le vol stationnaire. Elle peut pénétrer dans l'espace d'une autre créature et l'occuper. La cible bénéficie de la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants, et de l'Immunité contre l'état À terre ; elle a aussi l'Avantage aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution. Elle peut se glisser dans les ouvertures les plus étroites, mais les liquides sont traités dans son cas comme des surfaces solides.

La cible ne peut ni parler ni manipuler d'objets, et il lui reste impossible de lâcher ou d'utiliser ce qu'elle portait, ou d'interagir avec cet équipement. La cible ne peut ni attaquer ni lancer de sorts.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Fou rire

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une tartelette et une plume)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle subit les états À terre et Neutralisé pour toute la durée. Tout ce temps, elle est prise d'un fou rire si elle a la faculté de rire et ne peut se relever d'elle-même.

À la fin de chacun de ses tours et chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible réitère le JS Sagesse. Elle a l'Avantage à ce JS s'il est déclenché par des dégâts. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Foulée brumeuse

Invocation du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantanée

Une brume argentée vous enveloppe brièvement et vous vous téléportez d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé que vous voyez.

Fracassement

Évocation du 2^e niveau (Barde, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un fragment de mica)

Durée : instantanée

Un vacarme éclate en un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans une Sphère de 3 m de rayon centrée sur ce point effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 3d8 dégâts de tonnerre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Un Artificiel a le Désavantage à ce JS.

Un objet non magique qui n'est porté par personne subit lui aussi les dégâts s'il est dans la zone d'effet du sort.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Frappe piégeuse

Invocation du 1^{er} niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus, que vous entreprenez aussitôt après avoir touché une créature avec une arme

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Alors que vous touchez la cible, des plantes grim-pantes se matérialisent sur elle et elle effectue un jet de sauvegarde de Force. Si la créature est de taille G ou supérieure, elle a l'Avantage au jet. En cas d'échec, elle subit l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. En cas de réussite, les plantes disparaissent en se flétrissant et le sort prend fin.

Tant qu'elle est Entravée, la cible subit 1d6 dégâts perforants au début de chacun de ses tours. La cible ou une créature à portée d'allonge de celle-ci peut entreprendre une action pour effectuer un test de Force (Athlétisme) contre votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, le sort prend fin.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Fusion dans la pierre

Transmutation du 3^e niveau (Clerc, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous pénétrez d'un pas dans un objet ou une surface de pierre suffisants pour accueillir l'intégralité de votre corps et fusionnez avec tout votre équipement

dans cette masse minérale pour toute la durée. Pour ce faire, vous devez toucher physiquement la pierre. Votre présence n'est aucunement visible ni détectable par des moyens non magiques.

Tant que vous fusionnez avec la pierre, vous ne voyez pas ce qui se passe à l'extérieur et tous vos tests de Sagesse (Perception) visant à entendre les bruits extérieurs ont le Désavantage. Vous gardez la notion du temps et pouvez lancer des sorts sur vous-même tant que vous ne faites qu'un avec la pierre. Vous pouvez consacrer 1,50 m de votre déplacement à émerger de la pierre à l'endroit par lequel vous l'avez intégrée, ce qui met fin au sort. Pour le reste, vous ne pouvez pas vous déplacer.

Les dommages physiques superficiels subis par la pierre ne vous font aucun mal, mais sa destruction partielle et toute altération de sa forme, si elles sont telles que vous n'y logez plus entièrement, vous éjectent de la pierre en vous infligeant 6d6 dégâts de force. La destruction totale de la pierre (ou sa transmutation dans une autre matière) vous éjecte aussi, en vous infligeant 50 dégâts de force. Lors de toute éjection, vous vous retrouvez avec l'état À terre dans l'espace inoccupé le plus proche de l'endroit par lequel vous aviez intégré la pierre.

Gardien de la foi

Invocation du 4^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : 8 heures

Un gardien spectral de taille G apparaît pour toute la durée et flotte en un espace inoccupé que vous voyez à portée. Le gardien, invulnérable, occupe cet espace et se présente sous une forme adaptée à votre divinité ou panthéon.

Tout ennemi qui se déplace dans un espace à 3 m ou moins du gardien pour la première fois d'un tour ou qui y commence son tour effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 20 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Le gardien disparaît après avoir infligé un total de 60 dégâts.

Glissement de terrain

Transmutation du 6^e niveau (Druide, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une pelle miniature)

Durée : Concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez à portée une zone de terrain dont la longueur ne dépasse pas 12 m. Vous pouvez remodeler la terre, le sable ou l'argile de la zone à votre guise pour toute la durée. Vous pouvez accroître ou diminuer la hauteur de la zone, créer une tranchée ou en combler une, ériger un mur ou l'aplanir, ou former une colonne. Aucune de ces altérations ne peut excéder en taille

la moitié de la dimension la plus grande de la zone. Exemple : si vous affectez une zone carrée de 12 m de côté, vous pouvez créer une colonne de 6 m, augmenter ou réduire la hauteur du carré de 6 m, creuser une tranchée profonde de 6 m, etc. Ces modifications s'accomplissent en 10 minutes. Ces transformations ne s'opérant que lentement, les créatures situées dans la zone ne se font généralement pas piéger ni blesser par les mouvements de terrain.

À la fin de chaque tranche de 10 minutes passées à vous concentrer sur le sort, vous pouvez choisir une nouvelle zone de terrain à portée pour l'affecter.

Ce sort ne peut pas manipuler la pierre naturelle ni les bâtiments en pierre. La roche et les édifices se contentent de s'adapter au terrain modifié. Si l'altération du terrain menace de rendre un édifice instable, il peut effectivement s'effondrer.

De même, ce sort n'affecte pas directement le développement de la flore. La terre déplacée emporte avec elle les plantes qui l'occupent.

Globe d'invulnérabilité

Abjuration du 6^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une perle en verre)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile qui chatoie se matérialise sous forme d'une Émanation de 3 m qui persiste pour toute la durée.

Tout sort du 5^e niveau ou inférieur lancé depuis l'extérieur de la barrière ne peut affecter ce qui se trouve à l'intérieur. Un tel sort peut cibler les créatures et objets situés dans le globe, mais il reste sur eux sans effet. De même, la zone comprise dans la barrière est exclue des zones d'effet créées par de tels sorts.

Emplacement de niveau supérieur. La barrière bloque les sorts d'un niveau de plus par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Glyphe de garde

Abjuration du 3^e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 200 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation ou activation

Vous inscrivez un glyphe qui produira ultérieurement des effets magiques. Vous le tracez soit sur une surface (comme une table ou une section de sol), soit à l'intérieur d'un objet que l'on peut fermer (comme un livre ou un coffre) de manière à dissimuler le symbole. Le glyphe peut recouvrir une zone dont le diamètre ne dépasse pas 3 m. Si vous optez pour un objet, celui-ci doit rester à sa place ; si on le déplace de plus de 3 m de l'endroit où vous avez lancé le sort, le glyphe est rompu et le sort prend fin sans avoir été activé.

Le glyphe est pratiquement imperceptible, au point qu'il faut réussir un test de Sagesse (Perception) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour le remarquer.

À l'inscription du glyphe, vous déterminez son déclencheur et décidez s'il s'agit d'une rune explosive ou d'un glyphe à sort (voir ci-après).

Déclencheur. Vous décidez ce qui le déclenche à l'incantation du sort. Dans le cas des glyphes de surface, les déclencheurs courants sont les suivants : toucher le glyphe, le fouler, retirer un objet qui le recouvre ou s'approcher dans un certain rayon. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs courants sont l'ouverture de l'objet et la vue du glyphe. Une fois le glyphe déclenché, le sort prend fin.

Vous pouvez préciser le déclencheur afin que seules les créatures d'un type donné l'activent (le glyphe ne pourrait ainsi affecter que les Aberrations). Vous pouvez aussi définir les critères de créatures qui ne déclenchent pas le glyphe, comme le fait de prononcer un certain mot de passe.

Rune explosive. Quand il se déclenche, le glyphe produit une explosion d'énergies magiques sous forme d'une Sphère de 6 m de rayon centrée sur le glyphe. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 5d8 dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre (type que vous choisissez en inscrivant le glyphe) en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Glyphe à sort. Vous pouvez charger le glyphe d'un sort du 3^e niveau ou inférieur lors de l'incantation et de la création du glyphe. Le sort doit cibler une seule créature ou une zone. Le sort ainsi appliqué au glyphe n'a pas d'effet immédiat lorsque vous le lancez.

C'est seulement lors du déclenchement du glyphe que le sort chargé prend effet. Si le sort a une cible, celle-ci devient la créature qui a provoqué le déclenchement du glyphe. Si le sort affecte une zone, celle-ci est centrée sur cette créature. Si le sort convoque une créature Hostile ou crée un objet nuisible ou un piège, l'élément concerné se matérialise aussi près que possible de l'intrus et l'attaque. Si le sort requiert normalement la Concentration, il persiste jusqu'à la fin de la durée maximale.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts d'une rune explosive augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e. Si vous créez un glyphe à sort, vous pouvez y stocker un sort dont le niveau ne dépasse pas celui de l'emplacement utilisé pour votre *glyphe de garde*.

Graisse

Invocation du 1^{er} niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un peu de couenne de porc ou de beurre)

Durée : 1 minute

Une graisse glissante non inflammable recouvre le sol sur un carré de 3 m de côté centré sur un point à portée, ce qui en fait un Terrain difficile pour toute la durée.

À l'apparition de la graisse, toute créature se tenant debout dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état À terre. Une créature qui pénètre dans la zone ou qui y termine son tour doit également réussir ce JS sous peine de se retrouver À terre.

Grande foulée

Transmutation du 1^{er} niveau (Barde, Druides, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

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

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. La Vitesse de la cible augmente de 3 m jusqu'à la fin du sort.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Guérison

Abjuration du 6^e niveau (Clerc, Druides)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez une créature que vous voyez à portée. Une vague d'énergie positive baigne la créature, qui récupère 70 points de vie. Ce sort met également fin aux éventuels états Assourdi, Aveuglé et Empoisonné de la cible.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 10 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Guérison de groupe

Abjuration du 9^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez une vague d'énergie curative vers les créatures qui vous entourent. Vous restituez un maximum de 700 points de vie, répartis à votre guise entre les créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée. Les créatures soignées par ce sort se débarrassent en outre des états Assourdi, Aveuglé et Empoisonné.

Hâte

Transmutation du 3^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un copeau de racine de réglisse)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature consentante que vous voyez à portée. Jusqu'à la fin du sort, la cible voit sa Vitesse doubler, sa classe d'armure reçoit un bonus de +2, elle a l'Avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité et bénéficie d'une action supplémentaire à chacun de ses tours. Cette action ne peut servir qu'à entreprendre l'action Attaque (une seule attaque d'arme), Désengagement, Furtivité, Pointe ou Utilisation.

Lorsque le sort prend fin, jusqu'à la fin de son tour suivant, la cible en proie à une vague de léthargie subit l'état Neutralisé et sa vitesse est de 0.

Héroïsme

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature consentante que vous touchez est investie de vaillance. Jusqu'à la fin du sort, la créature est immunisée contre l'état Effrayé et reçoit autant de points de vie temporaires que votre modificateur de caractéristique d'incantation au début de chacun de ses tours.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Identification

Divination du 1^{er} niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur minimale de 100 po)

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement un objet tout au long de l'incantation. S'il s'agit d'un objet magique ou imprégné de magie, vous en apprenez les propriétés et savez les utiliser ; vous savez également si l'Harmonisation est requise et de combien de charges l'objet dispose, le cas échéant. Vous apprenez aussi quels sorts éventuels affectent l'objet. Si l'objet a été créé par un sort, vous apprenez lequel.

Si au lieu d'un objet, vous touchez une créature pendant toute l'incantation, vous apprenez quels sorts éventuels l'affectent.

Illusion mineure

Illusion mineure (Barde, Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : S, M (un peu de laine brute)

Durée : 1 minute

Vous créez à portée un son ou l'image d'un objet qui persiste pour toute la durée. La description qui suit

détaille les effets pour chacun. L'illusion prend fin si vous relancez ce sort.

Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner le son ou l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion continue de la percevoir, quoiqu'amointrie.

Son. Si vous créez un son, son volume peut aller du murmure au cri. Il peut prendre votre voix, celle de quelqu'un d'autre, imiter le rugissement du lion, un roulement de tambour ou une autre forme de votre choix. Le son se prolonge sans discontinuer pour toute la durée, à moins que vous préfériez ne le faire intervenir que de temps à autre jusqu'à la fin du sort.

Image. Si vous créez l'image d'un objet, comme une chaise, des empreintes boueuses ou un petit coffre, il doit pouvoir tenir dans un Cube de 1,50 m. L'image ne peut créer ni son, ni lumière, ni odeur, ni autre effet sensoriel. Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible.

Illusion programmée

Illusion du 6^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (poudre de jade d'une valeur minimale de 25 po)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez l'illusion d'un objet, d'une créature ou d'un autre phénomène visible à portée, qui s'active lorsqu'un déclencheur spécifique se présente. L'illusion reste imperceptible jusque-là. Elle doit loger dans un Cube de 9 m et vous décidez à l'incantation du sort comment l'illusion se comporte et quels sons elle produit. Cette performance scénarisée peut durer jusqu'à 5 minutes.

Quand le déclencheur se présente, l'illusion prend vie selon le scénario que vous avez décrit. Une fois qu'elle a terminé son numéro, l'illusion disparaît et reste en veilleuse pendant 10 minutes, après quoi on peut la réactiver.

Les circonstances de déclenchement peuvent être générales ou détaillées, à votre convenance, mais doivent correspondre à des conditions visuelles ou auditives intervenant dans un rayon de 9 m de la zone. Vous pourriez ainsi créer une illusion de vous-même apparaissant pour mettre autrui en garde contre l'ouverture d'une porte piégée.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image, tout son produit par l'illusion sonnait par ailleurs creux à ses oreilles.

Image majeure

Illusion du 3^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou autre phénomène visible dont la taille ne dépasse pas celle d'un Cube de 6 m. L'image apparaît en un endroit que vous voyez à portée et persiste pour toute la durée. Elle semble réelle, avec les sons, les odeurs et la température attendus, mais elle ne peut infliger de dégâts ni d'états.

Si vous êtes à portée de l'illusion, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour déplacer l'image vers un autre point à portée du sort. Lors de ce déplacement, vous pouvez modifier l'aspect de l'image afin que ses mouvements paraissent naturels. Exemple : si vous créez l'image d'une créature que vous faites déplacer, vous pouvez faire en sorte qu'elle donne l'impression de marcher. De même, vous pouvez lui faire produire des sons à votre guise et même la faire participer à une conversation.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit au travers et ne perçoit que de manière amoindrie les propriétés sensorielles produites par l'image.

Emplacement de niveau supérieur. Lancé par un emplacement du 4^e niveau ou supérieur, le sort persiste jusqu'à dissipation sans besoin de Concentration.

Image miroir

Illusion du 2^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Trois répliques illusoires de vous-même apparaissent dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, les répliques se déplacent avec vous et reproduisent vos actions en changeant constamment de position, si bien qu'il est impossible de savoir quelle version est réelle.

Chaque fois qu'une créature vous touche avec une attaque avant la fin du sort, lancez un d6 pour chacune de vos répliques. Si au moins l'un de ces d6 obtient un résultat de 3 ou plus, c'est l'une des répliques qui est touchée à votre place et qui est détruite. Pour le reste, les dégâts et effets ne s'appliquent pas aux répliques. Le sort prend fin quand les trois répliques sont détruites.

Toute créature subissant l'état Aveuglé, ou dotée de la Vision aveugle ou de la Vision lucide, n'est pas affectée par ce sort.

Image projetée

Illusion du 7^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 750 km

Composantes : V, S, M (une statuette à votre effigie d'une valeur minimale de 5 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 jour

Vous créez une réplique illusoire de vous-même qui persiste pour toute la durée. Ce double peut apparaître en n'importe quel lieu à portée que vous avez déjà vu, quels que soient les obstacles qui vous en séparent. L'illusion présente votre aspect et sonne comme vous, mais elle est intangible. Si elle subit des dégâts, l'illusion disparaît et le sort prend fin.

Vous voyez et entendez comme si vous vous trouviez dans son espace. Au prix de l'action Magie, vous pouvez déplacer votre double d'un maximum de 18 m et le faire bouger, parler et se comporter à votre guise. Il reproduit à merveille votre façon d'être.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image, tout son produit par l'illusion sonnait par ailleurs creux à ses oreilles.

Image silencieuse

Illusion du 1^{er} niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un peu de laine brute)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou autre phénomène visible dont la taille ne dépasse pas celle d'un Cube de 4,50 m. L'image apparaît en un endroit à portée et persiste pour toute la durée. Elle est purement visuelle, dépourvue de son, d'odeur et de tout autre effet sensoriel.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez déplacer l'image en un point à portée. Lors de ce déplacement, vous pouvez modifier l'aspect de l'image afin que ses mouvements paraissent naturels. Exemple : si vous créez l'image d'une créature que vous faites se déplacer, vous pouvez faire en sorte qu'elle donne l'impression de marcher.

Toute interaction physique avec l'image percera l'illusion, car elle n'est pas tangible. Une créature qui entreprend l'action Étude pour examiner l'image peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. Une créature qui perce l'illusion voit à travers l'image.

Immobilisation de monstre

Enchantement du 5^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un brin de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Paralysé pour toute la durée du sort. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Immobilisation de personne

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un brin de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un Humanoïde que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Paralysé pour toute la durée du sort. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler un Humanoïde supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Imprécation

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Clerc, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

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

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un maximum de trois créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée effectuent un jet de sauvegarde de Charisme. Chaque fois qu'une créature ayant raté ce JS effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle soustrait 1d4 au résultat correspondant.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Injonction

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous adressez un simple mot de commande à une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de devoir s'y soumettre à son tour suivant. Choisissez votre ordre parmi les options suivantes :

Approche. La cible se déplace dans votre direction par le chemin le plus court et direct, et termine son tour si elle se retrouve dans un rayon de 1,50 m de vous.

Fuis. La cible consacre son tour à s'éloigner de vous par le moyen le plus rapide.

Halte. À son tour, la cible ne se déplace pas, et n'entreprend ni action ni action Bonus.

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

Rampe. La cible subit l'état À terre et termine son tour.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez affecter une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Insecte géant

Invocation du 4^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous convoquez une araignée, une guêpe ou un mille-pattes (choisissez à l'incantation du sort), en version géante. La créature se manifeste en un espace inoccupé que vous voyez à portée et reprend le profil de l'**insecte géant**. La forme retenue détermine certains détails du profil. La créature disparaît quand le sort prend fin, mais également si elle tombe à 0 point de vie.

La créature constitue un allié pour vous et vos alliés. Au combat, la créature partage votre rang d'Initiative, mais elle joue son tour juste après vous. Elle obéit à vos instructions verbales (pas d'action requise de votre part). Sans ordre de votre part, elle entreprend l'action Esquive et consacre son déplacement à se mettre à l'abri du danger.

Emplacement de niveau supérieur. Le niveau de l'emplacement de sort s'applique chaque fois que le profil de jeu y fait référence.

Insecte géant

Bête de taille G, non alignée

CA 11 + niveau du sort

Pv 30 + 10 par niveau du sort au-delà du 4^e

Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 12 m (guêpe uniquement)

	MOD JS			MOD JS			MOD JS	
FOR	17	+3 +3	DEX	13	+1 +1	CON	15	+2 +2
INT	4	-3 -3	SAG	14	+2 +2	CHA	3	-4 -4

Sens Vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12

Langues comprend les langues que vous parlez

FP aucun (PX 0 ; BM égal à votre bonus de maîtrise)

Traits

Pattes d'araignée. L'insecte peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans passer par un test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. L'insecte effectue autant d'attaques que la moitié du niveau de ce sort (arrondir à l'inférieur).

Piqûre toxique. *Corps à corps* : bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, allonge 3 m. *Touché* : 1d6 + 3 + niveau du sort dégâts perforants, plus 1d4 dégâts de poison.

Jet de toile (araignée uniquement). *À distance* : bonus égal à votre modificateur d'attaque des sorts, portée 18 m. *Touché* : 1d10 + 3 + niveau du sort dégâts contondants, et la vitesse de la cible tombe à 0 jusqu'au début du tour suivant de l'insecte.

Actions Bonus

Crachat venimeux (mille-pattes uniquement).

JS Constitution : votre DD de sauvegarde des sorts, une créature que l'insecte voit dans un rayon de 3 m. *Échec* : la cible subit l'état Empoisonné jusqu'au début du tour suivant de l'insecte.

Interdiction

Abjuration du 6^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 10 minutes ou rituel

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 000 po)

Durée : 1 jour

Vous créez une barrière contre le voyage magique qui protège jusqu'à 3 600 m² d'espace au sol, sur une hauteur de 9 m. Pour toute la durée, aucune créature ne peut se téléporter dans la zone ou y pénétrer par le biais d'un accès magique comme celui que crée le sort *portail*. Le sort proscriit tout voyage planaire dans la zone, ce qui empêche quiconque de s'y rendre depuis le Plan Astral, le Plan Éthéré, la Féerie ou la Gisombre, ou par le biais du sort *changement de plan*.

De plus, le sort inflige des dégâts aux types de créature que vous désignez à l'incantation. Choisissez un ou plusieurs types parmi les suivants : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Lorsqu'une créature désignée entre dans la zone pour la première fois d'un tour ou y termine son tour, elle subit 5d10 dégâts nécrotiques ou radiants (vous choisissez à l'incantation du sort).

Vous pouvez choisir un mot de passe à l'incantation du sort. Une créature qui prononce ce sésame en pénétrant dans la zone ne subit aucun dégât du sort.

La zone du sort ne peut pas chevaucher celle d'un autre sort d'*interdiction*. Si vous lancez chaque jour *interdiction* au même endroit pendant 30 jours, le sort persiste jusqu'à dissipation, les composantes matérielles étant détruites à la dernière incantation.

Inversion de la gravité

Transmutation du 7^e niveau (Druide, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 30 m

Composantes : V, S, M (une magnétite et de la limaille de fer)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort inverse la gravité dans un Cylindre de 15 m de rayon et 30 m de haut centré sur un point à portée. Tous les objets et créatures de la zone qui ne sont pas ancrés au sol « chutent » vers le haut pour atteindre le sommet du Cylindre. Une créature a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité pour saisir un objet fixé à portée d'allonge et ainsi éviter la « chute ».

Si un plafond ou un objet ancré se présente en travers de la chute, les objets et créatures qui tombent le heurtent comme ils le feraient lors d'une chute normale. Les objets et créatures qui atteignent le sommet du Cylindre sans rien heurter y restent en suspension pour toute la durée. À la fin du sort, les objets et créatures affectés retombent vers le bas.

Invisibilité

Illusion du 2^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un cil dans de la sève)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

La créature que vous touchez physiquement reçoit l'état Invisible jusqu'à la fin du sort. Le sort prend fin prématurément si la cible effectue un jet d'attaque, inflige des dégâts ou lance un sort.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Invisibilité suprême

Illusion du 4^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

La créature que vous touchez physiquement reçoit l'état Invisible jusqu'à la fin du sort.

Invocation d'animaux

Invocation du 3^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez des esprits de la nature qui prennent la forme d'une « meute » de taille G d'animaux intangibles apparaissant en un espace inoccupé que vous

voyez à portée. Cette meute persiste pour toute la durée et vous choisissez la forme animale des esprits (loups, serpents ou oiseaux, par exemple).

Vous avez l'Avantage aux jets de sauvegarde de Force tant que vous êtes dans un rayon de 1,50 m de la meute. Lorsque vous vous déplacez à votre tour, vous pouvez également déplacer la meute d'un maximum de 9 m jusqu'à un espace inoccupé que vous voyez.

Chaque fois que la meute se déplace dans un rayon de 3 m d'une créature que vous voyez, ainsi que chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans un espace à 3 m ou moins de la meute ou y termine son tour, vous pouvez contraindre cette créature à un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 3d10 dégâts tranchants. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Invocation d'élémentaire

Invocation du 5^e niveau (Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez un esprit intangible de taille G issu des Plans Élémentaires, qui apparaît en un espace inoccupé à portée. Choisissez l'élément de l'esprit, qui définit son type de dégâts : air (foudre), eau (froid), feu (feu) ou terre (tonnerre). L'esprit persiste pour toute la durée.

Chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans l'espace de l'esprit ou commence son tour dans un rayon de 1,50 m de celui-ci, vous pouvez la contraindre à un jet de sauvegarde de Dextérité si l'esprit n'a pas de créature Entravée. En cas d'échec, la cible subit 8d8 dégâts du type associé à l'esprit, ainsi que l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. Au début de chacun de ses tours, la cible Entravée réitère le JS. En cas d'échec, elle subit 4d8 dégâts du type de l'esprit. En cas de réussite, elle n'est plus Entravée par l'esprit.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Invocation d'élémentaires mineurs

Invocation du 4^e niveau (Druide, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez des esprits issus des Plans Élémentaires qui volètent autour de vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 4,50 m. Jusqu'à la fin du sort, toute attaque que vous effectuez inflige 2d8 dégâts supplémentaires lorsque vous touchez une créature prise dans l'Émanation. Ces dégâts sont

d'acide, de feu, de foudre ou de froid (vous choisissez en effectuant l'attaque).

De plus, le sol dans l'Émanation constitue un Terrain difficile pour vos ennemis.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Invocation d'êtres sylvestres

Invocation du 4^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez des esprits de la nature qui volètent autour de vous pour toute la durée, sous forme d'une Émanation de 3 m. Chaque fois que l'Émanation pénètre dans l'espace d'une créature que vous voyez, ainsi que chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans l'Émanation ou y termine son tour, vous pouvez la contraindre à un jet de sauvegarde de Sagesse. Elle subit 5d8 dégâts de force en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

De plus, pour toute la durée du sort, vous pouvez entreprendre l'action Désengagement par une action Bonus.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Invocation de céleste

Invocation du 7^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez un esprit des Plans Supérieurs, qui se manifeste telle une colonne de lumière ; un Cylindre de 3 m de rayon et 12 m de haut, centré sur un point à portée. Pour chaque créature que vous voyez dans le Cylindre, choisissez par laquelle des lumières suivantes elle est baignée :

Lumière calcinante. La cible effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 6d12 dégâts radiants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Lumière guérisseuse. La cible récupère autant de points de vie que 4d12 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Jusqu'à la fin du sort, le Cylindre est rempli d'une Lumière vive et, quand vous vous déplacez à votre tour, vous pouvez également déplacer le Cylindre d'un maximum de 9 m.

Chaque fois que le Cylindre se déplace dans l'espace d'une créature que vous voyez, ainsi que chaque fois qu'une créature que vous voyez pénètre dans le Cylindre ou y termine son tour, vous pouvez la baigner

de l'une des lumières. Une même créature ne peut être affectée par ce sort plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins et les dégâts augmentent de 1d12 par niveau d'emplacement au-delà du 7^e.

Invocation de fée

Invocation du 6^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous invoquez un esprit de taille M issu de Féerie, en un espace inoccupé que vous voyez à portée. L'esprit persiste pour toute la durée, avec l'aspect de la Fée de votre choix. Quand l'esprit apparaît, vous pouvez effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'esprit. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts psychiques égaux à 3d12 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation, et subit l'état Effrayé jusqu'au début de votre tour suivant, l'esprit et vous-même étant considérés comme source de sa frayeur.

Par une action Bonus à vos tours suivants, vous pouvez téléporter l'esprit en un espace inoccupé que vous voyez dans un rayon de 9 m de l'espace que vous lui faites quitter et effectuer l'attaque contre une créature située à 1,50 m ou moins de lui.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d12 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Lame de feu

Évocation du 2^e niveau (Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une feuille d'amarante)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous faites apparaître une lame ardente dans votre main libre. La lame est comparable en taille et forme à un cimeterre. Elle persiste pour toute la durée. Si vous la lâchez, la lame disparaît, mais vous pouvez la faire réapparaître par une action Bonus.

Au prix de l'action Magie, vous pouvez effectuer une attaque de sort avec la lame enflammée. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de feu : 3d6 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation.

La lame ardente projette une Lumière vive sur un rayon de 3 m, et une Lumière faible sur 3 m de plus.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Lenteur

Transmutation du 3^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une goutte de mélasse)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous altérez le temps autour d'un maximum de six créatures de votre choix dans un Cube de 12 m à portée. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affectée par ce sort pour toute la durée.

Une cible affectée voit sa Vitesse réduite de moitié, subit un malus de -2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité, et ne peut pas jouer de Réactions. À ses tours, elle peut entreprendre une action ou une action Bonus, mais pas les deux, et elle ne peut effectuer qu'une attaque dans le cadre de l'action Attaque. Si elle lance un sort avec une composante somatique, il y a 25 % de chances que le sort échoue en raison de la torpeur de sa gestuelle.

Une cible affectée réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort sur elle-même en cas de réussite.

Lévitation

Transmutation du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un ressort métallique)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet de votre choix que vous voyez à portée monte verticalement d'un maximum de 6 m et y reste, en suspension, pour toute la durée. Le sort peut faire léviter un objet dont le poids n'excède pas 250 kg. Une créature non consentante qui réussit un jet de sauvegarde de Constitution n'est pas affectée.

La cible ne peut se déplacer qu'en prenant appui sur des objets et surfaces fixes à portée (murs, plafonds, etc.), comme si elle escaladait. À votre tour, vous pouvez modifier l'altitude de la cible d'un maximum de 6 m vers le haut ou vers le bas. Si vous êtes la cible, vous pouvez vous déplacer ainsi dans le cadre de votre déplacement. Sans cela, vous devez entreprendre l'action Magie pour déplacer la cible, qui doit rester à portée du sort.

Lorsque le sort prend fin, la cible redescend en flottant vers le sol si elle est toujours dans les airs.

Liberté de mouvement

Abjuration du 4^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une bandelette de cuir)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Pour toute la durée, les déplacements de la cible ne sont pas affectés par le Terrain difficile, et les sorts et effets magiques ne peuvent ni réduire sa Vitesse, ni lui infliger l'état Paralysé ou Entravé. La cible dispose aussi d'une Vitesse de nage égale à sa Vitesse.

De plus, la cible peut consacrer 1,50 m de son déplacement à s'extraire automatiquement d'entraves non magiques, comme des menottes ou l'étreinte d'une créature qui lui impose l'état Agrippé.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Lien de protection

Abjuration du 2^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (deux bagues de platine d'une valeur de 50 po chacune, que la cible et vous devez porter pour toute la durée)

Durée : 1 heure

Vous touchez physiquement une créature consentante pour forger un lien magique entre elle et vous jusqu'à la fin du sort. Tant que la cible se trouve dans un rayon de 18 m de vous, elle reçoit un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde, et bénéficie de la Résistance à tous les dégâts. Par ailleurs, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous en subissez autant.

Le sort prend fin si vous tombez à 0 point de vie ou si la cible et vous vous retrouvez distants de plus de 18 m. Il prend également fin s'il est relancé sur l'une des deux créatures ainsi liées.

Lien télépathique

Divination du 5^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (deux œufs)

Durée : 1 heure

Vous forgez un lien télépathique entre un maximum de huit créatures consentantes que vous choisissez à portée, chacune se retrouvant en relation psychique avec toutes les autres pour toute la durée. Les créatures incapables de communiquer par le biais d'une langue ne sont pas affectées par ce sort.

Jusqu'à la fin du sort, les cibles peuvent communiquer par télépathie via le lien psychique, qu'elles parlent ou non une même langue. La communication, possible quelle que soit la distance, ne s'étend toutefois pas d'un plan d'existence à l'autre.

Localisation d'animaux ou de plantes

Divination du 2^e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une touffe de poils de limier)

Durée : instantanée

Décrivez ou nommez une sorte de créature de type Bête ou Plante, ou une plante non magique. Vous savez alors dans quelle direction et à quelle distance se trouve, le cas échéant, la créature ou la plante de cette sorte la plus proche dans un rayon de 7,5 km.

Localisation d'objet

Divination du 2^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une brindille fourchue)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous percevez dans quelle direction l'objet se trouve, à condition qu'il soit situé dans un rayon de 300 m. Si l'objet est en mouvement, vous savez dans quelle direction il se déplace.

Le sort peut localiser un objet donné que vous connaissez, à condition que vous l'ayez déjà vu de près (9 m ou moins). Une autre option vous permet de localiser l'objet d'une certaine catégorie le plus proche, en mentionnant par exemple un certain genre de vêtement, de bijou, de meuble, d'outil ou d'arme.

Ce sort ne trouve pas l'objet si la moindre épaisseur de plomb vous en sépare.

Localisation de créature

Divination du 4^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une touffe de poils de limier)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

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

Le sort peut localiser une créature donnée que vous connaissez ou la créature d'une certaine catégorie (un humain ou une licorne, par exemple) la plus proche, à condition que vous ayez déjà vu une telle créature de près (9 m ou moins). Si la créature décrite ou nommée se trouve sous une forme différente, parce qu'elle est sous les effets du sort *métamorphose* ou *pétrification* par exemple, le sort ne parvient pas à la localiser.

Ce sort ne trouve pas davantage la créature si la moindre épaisseur de plomb vous sépare d'elle.

Lueur d'espoir

Abjuration du 3^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez autant de créatures que vous le souhaitez à portée. Pour toute la durée, chaque cible a l'Avantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et JS contre la mort, et récupère le maximum possible de points de vie chaque fois qu'on la soigne.

Lueurs féériques

Évocation du 1^{er} niveau (Barde, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Le contour des objets compris dans un Cube de 6 m à portée luit de bleu, de vert ou de violet, à votre convenance. Chaque créature prise dans le Cube est elle aussi nimbée si elle rate un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour toute la durée, les objets et les créatures affectées projettent une Lumière faible sur un rayon de 3 m, et ne peuvent bénéficier de l'état Invisible.

Les jets d'attaque contre une créature ou un objet affectés ont l'Avantage si l'assaillant voit la cible.

Lumière

Évocation mineure (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)

Durée : 1 heure

Vous touchez physiquement un objet de taille G ou inférieure qui n'est porté par personne d'autre. Jusqu'à la fin du sort, l'objet produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus. La lumière peut présenter les teintes de votre choix.

Recouvrir l'objet d'une surface opaque bloque la lumière. Le sort prend fin si vous le relancez.

Lumière du jour

Évocation du 3^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Pour toute la durée, la lumière du soleil rayonne depuis un point à portée en emplissant une Sphère de 18 m de rayon. La Sphère constitue une zone de Lumière vive et produit une Lumière faible sur 18 m de plus.

Au lieu de cela, vous pouvez lancer le sort sur un objet porté par personne, de manière à ce que les rayons du soleil emplissent une Émanation de 18 m centrée sur l'objet. Il suffit de recouvrir cet objet d'une surface opaque, comme une gamelle ou un heaume, pour bloquer la lumière du soleil.

Si tout ou partie de ce sort chevauche la zone de Ténèbres créée par un sort du 3^e niveau ou inférieur, cet autre sort est dissipé.

Lumières dansantes

Illusion mineure (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un peu de phosphore)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille d'une torche, à portée ; pour toute la durée, elles ont l'aspect de torches, de lanternes ou de globes luisants qui flottent dans les airs. Au lieu de cela, vous pouvez fusionner les quatre lumières en forme luisante vaguement humaine, de taille M. Quelle que soit la forme choisie, chaque lueur émet une Lumière faible dans un rayon de 3 m.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer les lueurs d'un maximum de 18 m vers un nouvel espace à portée. Chaque lueur du sort, à sa création, doit se situer dans un rayon de 6 m d'une autre, et s'évanouit si jamais elle quitte la portée du sort.

Main arcanique

Évocation du 5^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une coquille d'œuf et un gant)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une main de taille G faite d'énergies magiques chatoyantes. Elle apparaît dans un espace inoccupé que vous voyez à portée. La main persiste pendant toute la durée et se déplace sous votre contrôle, en reproduisant les mouvements de votre propre main.

La main est un objet doté d'une CA de 20 et de points de vie égaux à votre maximum de points de vie. S'il tombe à 0 point de vie, le sort prend fin. La main n'occupe pas son espace.

À l'incantation du sort, ainsi que par une action Bonus à vos tours suivants, vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 18 m puis lui faire produire l'un des effets suivants :

Main agrippeuse. La main tente d'agripper une créature de taille TG ou inférieure située dans un rayon de 1,50 m d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état Agrippé, le DD d'évasion étant égal à votre DD de sauvegarde des sorts. Tant que la main agrippe la cible, vous pouvez entreprendre une action Bonus pour que la main la broie et lui inflige des dégâts contondants égaux à 4d6 plus votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Main impérieuse. La main tente de pousser une créature de taille TG ou inférieure située dans un rayon de 1,50 m d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi la main la repousse d'un maximum de 1,50 m, plus 1,50 m multiplié par votre modificateur de caractéristique d'incantation. La main se déplace avec la cible pour rester dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Main interposée. La main vous octroie un Abri partiel contre les attaques et effets émanant de son espace ou qui le traversent. De plus, son espace est considéré comme un Terrain difficile pour vos ennemis.

Poing serré. La main frappe une cible dans un rayon de 1,50 m d'elle. Effectuez une attaque de sort au corps à corps. Si l'attaque touche, la cible subit 5d8 dégâts de force.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts de l'option poing serré augmentent de 2d8 et ceux de main agrippeuse de 2d6 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Main du mage

Invocation mineure (Barde, Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Une main spectrale et flottante apparaît en un point que vous choisissez à portée. La main persiste pour toute la durée. Elle disparaît si jamais elle se retrouve à plus de 9 m de vous ou si vous relancez ce sort.

À l'incantation du sort, la main peut servir à manipuler un objet, à ouvrir une porte ou un récipient non verrouillés, à ranger ou récupérer un objet dans un conteneur ouvert ou à déverser le contenu d'une fiole.

Au prix de l'action Magie à vos tours suivants, vous pouvez de nouveau contrôler ainsi la main. Dans le cadre de cette action, vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 9 m.

Elle ne peut ni attaquer, ni activer d'objet magique, ni porter plus de 5 kg.

Mains brûlantes

Évocation du 1^{er} niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une fine nappe de flammes jaillit de vous. Chaque créature prise dans un Cône de 4,50 m effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 3d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les objets inflammables pris dans le Cône s'embrasent s'ils ne sont portés par personne.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Malédiction

Nécromancie du 3^e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature, qui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être maudite pour toute la durée. Jusqu'à la fin de

la malédiction, la cible subit l'un des effets suivants, à votre convenance :

- Choisissez une caractéristique. La cible a le Désavantage aux tests de caractéristique et jets de sauvegarde associés à cette caractéristique.
- La cible a le Désavantage aux jets d'attaque contre vous.
- Au combat, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours sous peine de devoir entreprendre l'action Esquive à ce tour.
- Si vous infligez des dégâts à la cible par un jet d'attaque ou un sort, elle subit 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Emplacement de niveau supérieur. Si vous lancez ce sort par un emplacement du 4^e niveau, vous pouvez maintenir votre Concentration un maximum de 10 minutes. Avec un emplacement du 5^e niveau ou supérieur, le sort ne requiert pas de Concentration et la durée passe à 8 heures (5^e et 6^e niveau) ou 24 heures (7^e et 8^e niveau). Avec un emplacement du 9^e niveau, la durée passe à « jusqu'à dissipation ».

Maléfice

Enchantement du 1^{er} niveau (Occultiste)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un œil pétrifié de triton)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous maudissez une créature que vous voyez à portée. Jusqu'à la fin du sort, vous infligez 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible chaque fois que vous la touchez avec un jet d'attaque. Vous désignez également une caractéristique à l'incantation. La cible subit le Désavantage aux tests de caractéristique associés à la caractéristique en question.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant la fin du sort, vous pouvez désigner une nouvelle cible à l'un de vos tours suivants, par une action Bonus.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 2^e niveau (jusqu'à 4 heures), du 3^e ou 4^e (jusqu'à 8 heures), ou du 5^e et supérieur (24 heures).

Manoir somptueux

Invocation du 7^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (une porte miniature d'une valeur minimale de 15 po)

Durée : 24 heures

Vous invoquez une porte chatoyante à portée, qui persiste pour toute la durée. La porte, large de 1,50 m et haute de 3 m, ouvre sur une demeure extradimensionnelle. Vous et toute créature que vous désignez à l'incantation du sort pouvez pénétrer dans cette demeure tant que la porte reste ouverte. Vous pouvez

l'ouvrir ou la refermer (pas d'action requise) si vous vous trouvez dans un rayon de 9 m d'elle. Tant qu'elle est fermée, on ne peut pas la percevoir.

Par-delà la porte, un magnifique vestibule se dévoile, ouvrant sur de nombreuses pièces. L'atmosphère y est propre, douce et agréable.

La configuration des étages est laissée à votre discrétion, mais l'espace total ne peut excéder l'équivalent de 50 Cubes contigus de 3 m. La demeure est meublée et décorée selon vos désirs. Elle renferme suffisamment de nourriture pour servir un banquet composé de neuf plats pour 100 convives. Les meubles et autres objets créés par ce sort se dissipent en fumée si on les sort du manoir.

100 serviteurs quasi transparents accueillent les invités. Vous décidez de l'aspect visuel de ces domestiques et de leur livrée. Invulnérables, ils obéissent à vos ordres. Les serviteurs peuvent accomplir toute tâche à la portée d'un humain, mais ils ne peuvent attaquer ni entreprendre d'action qui pourrait nuire directement à une autre créature. Ils peuvent donc aller chercher des objets, nettoyer, réparer, repasser les vêtements, allumer un feu, servir à manger et à boire, etc. Les domestiques ne peuvent pas quitter la demeure.

Quand le sort prend fin, tous les objets et créatures qui occupent son espace extradimensionnel sont renvoyés dans les espaces inoccupés les plus proches de l'entrée.

Marche sur l'onde

Transmutation du 3^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un morceau de liège)

Durée : 1 heure

Ce sort octroie la faculté de se déplacer sur n'importe quelle surface liquide (eau, acide, boue, neige, sables mouvants et même lave) comme s'il s'agissait d'une surface solide ne présentant aucun risque (sur de la lave, les créatures s'exposent tout de même aux dégâts que peut engendrer la chaleur). Un maximum de dix créatures consentantes que vous choisissez à portée reçoivent cette faculté pour toute la durée.

Une cible affectée peut entreprendre une action Bonus pour s'immerger dans le liquide alors qu'elle est à sa surface, ou vice-versa, mais une cible qui tombe dans le liquide en traverse la surface et se retrouve immergée.

Marque du chasseur

Divination du 1^{er} niveau (Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 27 m

Composantes : V

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous désignez magiquement une créature que vous voyez à portée comme votre proie. Jusqu'à la fin du sort, vous infligez 1d6 dégâts de force à la cible chaque fois que vous la touchez avec un jet d'attaque. Vous avez aussi l'Avantage aux tests de Sagesse (Perception ou Survie) visant à la trouver.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant la fin du sort, vous pouvez par une action Bonus déplacer la marque vers une autre créature que vous voyez à portée.

Emplacement de niveau supérieur. Votre Concentration peut persister plus longtemps avec un emplacement du 3^e ou 4^e niveau (jusqu'à 8 heures), ou du 5^e et supérieur (24 heures).

Mauvais œil

Nécromancie du 6^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Pour toute la durée, vos yeux sont d'un noir d'encre. Une créature que vous choisissez parmi celles que vous voyez dans un rayon de 18 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse pour ne pas être affectée par l'un des effets suivants de votre choix, pour toute la durée.

À chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie à cibler une autre créature, sans toutefois pouvoir choisir une créature qui a réussi son JS contre cette incantation du sort.

Endormie. La cible subit l'état Inconscient. Elle reprend conscience si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer.

Nauséuse. La cible subit l'état Empoisonné.

Paniquée. La cible subit l'état Effrayé. Ainsi Effrayée, la cible doit à chacun de ses tours entreprendre l'action Pointe et s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr et le plus court. Si la cible atteint un espace distant de plus de 18 m de vous d'où elle ne vous voit plus, cet effet prend fin.

Message

Transmutation mineure (Barde, Druide, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : S, M (du fil de cuivre)

Durée : 1 round

Vous pointez le doigt vers une créature à portée et murmurez un message. La cible (et seulement elle) entend votre message et peut y répondre par un murmure audible de votre seule personne.

Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez la cible et savez qu'elle se trouve derrière ces obstacles. Le silence magique, 30 cm de pierre, de métal ou de bois, ou une simple feuille de plomb suffisent à bloquer le sort.

Messenger animal

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 9 m

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

Durée : 24 heures

La Bête de taille TP de votre choix parmi celles que vous voyez à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi elle s'efforce de livrer le message que vous lui confiez (si son facteur de puissance n'est pas 0, elle réussit automatiquement). Vous spécifiez un lieu que vous avez déjà visité et un destinataire qui correspond à une description générale, tel que « une personne vêtue de l'uniforme du guet » ou « un nain roux coiffé d'un chapeau pointu. » Vous lui communiquez de plus un message limité à vingt-cinq mots. La Bête voyage vers le lieu spécifié tant que le sort est actif, ce qui lui permet de parcourir 75 km en 24 heures dans le cas d'un animal volant, 37,5 km sinon.

Quand la Bête arrive à destination, elle livre votre message à la créature décrite, en imitant votre manière de communiquer. Si elle ne parvient pas à destination avant la fin du sort, le message est perdu et la Bête revient à l'endroit de l'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. La durée augmente de 48 heures par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Métal brûlant

Transmutation du 2^e niveau (Barde, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

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

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un objet manufacturé en métal, tel qu'une arme, ou une armure métallique intermédiaire ou lourde, que vous voyez à portée. Vous faites chauffer l'objet au rouge incandescent. Toute créature en contact physique avec l'objet subit 2d8 dégâts de feu à l'incantation du sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez appliquer de nouveau ces dégâts par une action Bonus à chacun de vos tours suivants, à condition que l'objet soit à portée.

Une créature qui tient un tel objet ou en est vêtue et qui subit les dégâts correspondants doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de lâcher l'objet (si elle en a la possibilité). Si elle ne peut pas le lâcher, elle a le Désavantage à ses jets d'attaque et tests de caractéristique jusqu'au début de votre tour suivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Métamorphose

Transmutation du 4^e niveau (Barde, Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une chrysalide)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez de transformer en Bête une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être métamorphosée en Bête pour toute la durée. Cette forme est une Bête de votre choix dont le facteur de puissance est inférieur ou égal à celui de la cible (ou à son niveau, si elle n'a pas de facteur de puissance). Le profil de la cible est remplacé par celui de la Bête retenue, si ce n'est que la cible conserve son alignement, sa personnalité, son type de créature, ses points de vie et ses dés de vie. La section « Animaux » de « Monstres » propose un échantillon de profils de Bêtes.

La cible reçoit autant de points de vie temporaires que les points de vie de sa forme de Bête. Ces points de vie temporaires disparaissent s'il lui en reste à la fin du sort. Le sort prend fin prématurément sur la cible s'il ne lui reste plus de points de vie temporaires.

La cible est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par l'anatomie de sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler ni lancer de sorts.

L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme. La créature ne peut pas utiliser son équipement ni en bénéficier de quelque manière que ce soit.

Métamorphose animale

Transmutation du 8^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 24 heures

Choisissez autant de créatures consentantes que vous souhaitez, parmi celles que vous voyez à portée. Chaque cible se transforme en Bête de taille G ou inférieure de votre choix, dont le facteur de puissance ne dépasse pas 4. Vous pouvez opter pour une forme différente pour chaque cible. Aux tours suivants, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour de nouveau transformer les cibles.

Le profil de jeu de chaque cible est remplacé par celui de la Bête choisie, à l'exception de son type de créature, de ses points de vie et dés de vie, de sa faculté de communication, de son alignement et de ses valeurs d'Intelligence, Sagesse et Charisme, qui restent les siens. Les actions de la cible sont limitées par l'anatomie de la Bête retenue et elle ne peut pas lancer de sorts. L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme, sachant qu'elle ne peut pas recourir à cet équipement tant qu'elle reste sous cette forme.

La cible reçoit autant de points de vie temporaires que les points de vie de la première forme adoptée.

Ces points de vie temporaires disparaissent s'il en reste à la fin du sort. La transformation persiste pour toute la durée, sauf si la cible y met un terme par une action Bonus.

Métamorphose suprême

Transmutation du 9^e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une goutte de mercure, un bon morceau de gomme arabique et une volute de fumée)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non magique que vous voyez à portée. La créature se métamorphose en une autre créature ou en objet non magique, ou l'objet se transforme en créature (sachant qu'il ne peut pas au départ être porté par une autre créature). La transformation persiste pour toute la durée, sauf si la cible meurt ou est détruite. Toutefois, si vous maintenez votre Concentration pour la totalité de la durée du sort, celui-ci persiste jusqu'à dissipation.

Une créature non consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, elle n'est pas affectée par le sort.

Créature en créature. Si vous transformez une créature en autre sorte de créature, vous choisissez sa nouvelle forme à votre guise, mais le facteur de puissance de celle-ci ne doit pas dépasser celui de la cible (ou son niveau). Le profil de la cible est remplacé par celui de la nouvelle forme, si ce n'est qu'elle conserve ses points de vie, ses dés de vie, son alignement et sa personnalité.

La cible reçoit autant de points de vie temporaires que les points de vie de la nouvelle forme. Ces points de vie temporaires disparaissent s'il en reste à la fin du sort.

La cible est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par l'anatomie de sa nouvelle forme, et elle ne peut ni parler ni lancer de sorts.

L'équipement porté par la cible se fond dans sa nouvelle forme. La créature ne peut pas utiliser son équipement ni en bénéficier de quelque manière que ce soit.

Objet en créature. Vous pouvez transformer un objet en la créature de votre choix, à condition que la catégorie de taille de celle-ci ne dépasse pas celle de l'objet et que son facteur de puissance n'excède pas 9. La créature est Amicale envers vous et vos compagnons. Au combat, elle joue ses tours juste après les vôtres et se soumet à vos instructions.

Si le sort persiste plus d'une heure, vous perdez le contrôle de la créature. Elle est susceptible de rester Amicale à votre égard selon la manière dont vous l'avez traitée.

Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, elle adopte sa nouvelle forme en fusionnant avec tout ce qu'elle porte, à condition que la taille de l'objet n'excède pas celle de la créature. Le profil de la créature devient celui de l'objet et la créature ne garde

a posteriori (si le sort prend fin et qu'elle retrouve sa forme normale) aucun souvenir du temps passé sous cette forme.

Mirage

Illusion du 7^e niveau (Barde, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : champ de vision

Composantes : V, S

Durée : 10 jours

Vous faites en sorte que l'environnement d'une zone carrée de 1,5 km de côté apparaisse différemment sur tous les plans sensoriels. Ainsi, un champ ou une route pourrait se présenter comme un marais, une colline, une crevasse glaciaire ou quelque autre environnement accidenté ou infranchissable. Une mare pourrait apparaître comme une jolie prairie, un précipice comme une pente douce et un ravin comme une route large et dégagée.

De même, vous pouvez altérer l'aspect des bâtiments ou en ajouter là où il n'y en a pas. Le sort ne permet pas de déguiser ni de cacher des créatures, ni d'en ajouter.

L'illusion comprend des éléments auditifs, visuels, tactiles et olfactifs, si bien qu'un sol dégagé peut être transformé en Terrain difficile (et vice versa) ou gêner les déplacements dans la zone. Tout élément du terrain illusoire (pierre ou branche, par exemple) retiré de la zone du sort disparaît aussitôt.

Les créatures dotées de la Vision lucide percent l'illusion et perçoivent le véritable environnement. Tous les autres éléments de l'illusion restent toutefois en place, si bien qu'une telle créature, consciente de l'illusion, peut toujours interagir physiquement avec ces éléments.

Modification d'apparence

Transmutation du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous altérez votre forme physique. Choisissez l'une des options suivantes. Les effets persistent pour toute la durée, durant laquelle vous pouvez entreprendre l'action Magie pour changer d'option.

Adaptation aquatique. Vous vous dotez de branchies et vos doigts deviennent palmés. Vous recevez une Vitesse de nage égale à votre Vitesse et pouvez respirer sous l'eau.

Armes naturelles. Vous vous dotez de griffes (dégâts tranchants), de crocs (perforants), de cornes (perforants) ou de sabots (contondants). Lorsque vous recourez à votre attaque à mains nues pour infliger des dégâts avec ces nouveaux appendices, ils infligent 1d6 dégâts quand ils touchent, du type indiqué entre parenthèses, et vous ajoutez votre modificateur de caractéristique d'incantation aux jets d'attaque et de dégâts, au lieu de recourir à la Force.

Changement d'aspect. Vous transformez votre aspect. Vous décidez de votre apparence, notamment de votre taille, votre poids, les traits de votre visage, le timbre de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre teint et autres attributs. Vous pouvez vous faire passer pour un membre d'une autre espèce, mais cela n'influe pas sur votre profil de jeu. Vous ne pouvez pas prendre l'aspect d'une créature dont la catégorie de taille est différente de la vôtre et votre structure corporelle doit rester la même ; si vous êtes bipède, vous ne pouvez pas profiter de ce sort pour devenir quadrupède, par exemple. Pour toute la durée du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour changer à nouveau votre aspect de cette manière.

Modification de mémoire

Enchantement du 5^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de remodeler les souvenirs d'une autre créature. Une créature que vous voyez à portée effective un jet de sauvegarde de Sagesse. Si vous êtes en train de l'affronter, elle a l'Avantage au JS. En cas d'échec, la cible subit l'état Charmé pour toute la durée. Ainsi Charmée, la cible subit aussi l'état Neutralisé et n'a pas conscience de son environnement, mais elle vous entend toujours. Si elle subit des dégâts ou est la cible d'un autre sort, cette modification de mémoire prend fin et nul souvenir n'est altéré.

Tant que persiste ce charme, vous pouvez influencer sur un souvenir de la cible ayant eu lieu au cours des 24 dernières heures et ne s'étalant pas sur plus de 10 minutes. Vous pouvez effacer toute mémoire de l'événement, permettre au contraire à la cible de se souvenir parfaitement de l'épisode dans les moindres détails, altérer certains éléments qui y sont liés dans son esprit ou créer de toutes pièces le souvenir d'un autre événement.

Vous devez parler à la cible pour lui décrire en quoi sa mémoire est modifiée, sachant qu'elle doit comprendre la langue employée pour que le souvenir s'enracine. Son esprit se charge de combler les lacunes de votre description. Si le sort prend fin avant que vous ayez fini de décrire les souvenirs modifiés, la mémoire de la créature n'est pas altérée. Sinon, l'altération prend effet quand le sort se termine.

Sa mémoire modifiée, la créature ne va pas forcément se comporter différemment, surtout si ces souvenirs vont à l'encontre de ses penchants naturels, de son alignement ou de ses croyances. Si le souvenir implanté est absurde, comme un épisode dans lequel la créature se serait baignée dans l'acide en y prenant plaisir, il sera simplement perçu comme un mauvais rêve. Le MJ peut décider qu'un souvenir modifié est trop contraire à la raison pour affecter la créature.

Le sort *délivrance des malédictions* ou *restauration suprême* lancé sur la cible lui rend sa mémoire d'origine.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez altérer le souvenir d'un événement qui remonte à un maximum de 7 jours (emplacement du 6^e niveau), 30 jours (7^e), 365 jours (8^e) ou à tout moment de son passé (9^e).

Monture fantôme

Illusion du 3^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Une créature chevaline quasi réelle de taille G se manifeste au sol en un espace inoccupé que vous choisissez à portée. Vous décidez de son apparence, sachant qu'elle est équipée d'une selle, de mors et d'une bride. Tout l'équipement créé par le sort disparaît dans une bouffée de fumée si on l'éloigne de plus de 3 m de la monture.

Pour toute la durée, vous ou une créature que vous désignez pouvez chevaucher la monture. La monture reprend le profil du **cheval de selle** (cf. « Monstres »), si ce n'est que sa Vitesse est de 30 m et qu'elle peut couvrir 19,5 km en une heure. Quand le sort prend fin, la monture s'efface progressivement en laissant à son cavalier 1 minute pour en descendre. Le sort prend fin prématurément si la monture subit le moindre dégât.

Moquerie cruelle

Enchantement mineur (Barde)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous adressez un chapelet d'insultes assaisonnées de subtils enchantements à une créature que vous voyez ou entendez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir 1d6 dégâts psychiques, ainsi que le Désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant la fin de son tour suivant.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

Mot de guérison

Abjuration du 1^{er} niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

La créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée récupère des points de vie : 2d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 2d4 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Mot de guérison de groupe

Abjuration du 3^e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Un maximum de six créatures de votre choix parmi celles que vous voyez à portée récupèrent des points de vie : 2d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 1d4 par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Mot de pouvoir étourdissant

Enchantement du 8^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous assailliez l'esprit d'une créature que vous voyez à portée. Si la cible choisie est dotée de 150 points de vie ou moins, elle subit l'état Étourdi. Dans le cas contraire, sa Vitesse tombe à 0 jusqu'au début de votre tour suivant.

La cible Étourdie effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours et met un terme à cet état en cas de réussite.

Mot de pouvoir guérisseur

Enchantement du 9^e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Une vague d'énergies de guérison baigne une créature que vous voyez à portée. La cible récupère tous ses points de vie. Si la créature a l'état Charmé, Effrayé, Empoisonné, Étourdi ou Paralysé, cet état prend fin. Si la créature a l'état À terre, elle peut jouer sa Réaction pour se relever.

Mot de pouvoir mortel

Enchantement du 9^e niveau (Barde, Enorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

La mort s'impose à une créature que vous voyez à portée. Si la cible choisie est dotée de 100 points de vie ou moins, elle meurt. Dans le cas contraire, elle subit 12d12 dégâts psychiques.

Mot de retour

Invocation du 6^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 1,50 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous-même et un maximum de cinq créatures consentantes situées dans un rayon de 1,50 m vous téléportez en un sanctuaire désigné à l'avance. Vous et les créatures téléportées apparaissez dans les espaces inoccupés les plus proches du point désigné quand vous avez préparé votre sanctuaire (voir plus loin). Si vous lancez ce sort sans avoir préparé de sanctuaire, il est sans effet.

Le sanctuaire se désigne au préalable en lançant ce sort en un lieu, tel qu'un temple.

Motif hypnotique

Illusion du 3^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : S, M (une pincée de confettis)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un motif animé de couleurs occupant un Cube de 9 m à portée. Le motif apparaît un instant et disparaît aussitôt. Chaque créature prise dans la zone, si elle voit le motif, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée du sort. Tant qu'elle est ainsi Charmée, la créature subit l'état Neutralisé et sa Vitesse est de 0.

Le sort prend fin pour une créature affectée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre consacre une action à la sortir de son hébété.

Mur d'épines

Invocation du 6^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une poignée d'épines)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur fait d'un enchevêtrement végétal hérissé d'épines acérées. Le mur apparaît à portée sur une surface solide et persiste pour toute la durée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont l'épaisseur n'excède pas 1,50 m ; pour le reste, vous avez le choix entre un mur droit long d'un maximum de 18 m et haut de 3 m ou moins, et un mur circulaire dont le diamètre et la hauteur ne dépassent pas 6 m. Le mur bloque le champ de vision.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 7d8 dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Une créature peut se déplacer à travers ces ronces, mais l'opération est lente et douloureuse. Toute distance parcourue à travers le mur lui coûte le

quadruple en termes de déplacement. De plus, la première fois d'un tour qu'une créature pénètre dans la haie ou qu'elle y termine son propre tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 7d8 dégâts tranchants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts des deux types augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Mur de feu

Évocation du 4^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un morceau de charbon)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un mur de flammes sur une surface solide à portée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont la hauteur n'excède pas 6 m et l'épaisseur 30 cm ; pour le reste, vous avez le choix entre un mur droit long d'un maximum de 18 m et un mur circulaire dont le diamètre ne dépasse pas 6 m. Ce mur opaque persiste pour toute la durée.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 5d8 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'un des côtés du mur que vous choisissez à l'incantation du sort inflige 5d8 dégâts de feu à toute créature qui termine son tour à 3 m ou moins de ce côté ou dans le mur. Une créature qui pénètre dans le mur pour la première fois d'un tour ou qui y termine son tour subit ces mêmes dégâts. L'autre côté du mur n'inflige pas de dégâts.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Mur de force

Évocation du 5^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un éclat de verre)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur de force invisible se matérialise en un point que vous choisissez à portée. Le mur se présente dans l'orientation de votre choix, horizontal ou vertical, voire complètement de biais. Il peut rester en suspension ou reposer sur une surface solide. Vous pouvez le façonner en dôme hémisphérique ou en globe d'un rayon maximal de 3 m, ou en faire une surface plane composée de dix pans de 3 m sur 3. Chaque pan doit être contigu avec un autre. Quelle que soit sa forme, le mur est épais de 6 mm et persiste pour toute la durée. Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée du côté du mur que vous choisissez.

Rien ne peut franchir physiquement le mur. Il est immunisé contre tous les dégâts et insensible à *dissipation de la magie*. Le sort *désintégration* détruit en revanche le mur instantanément. Ce mur s'étend en outre sur le Plan Éthéré, ce qui empêche le voyage éthéré le traversant.

Mur de glace

Évocation du 6^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un morceau de quartz)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de glace sur une surface solide à portée. Vous pouvez le façonner en dôme hémisphérique ou en globe d'un rayon maximal de 3 m, ou en faire une surface plane composée de dix pans de 3 m sur 3. Chaque pan doit être contigu avec un autre. Quelle que soit sa forme, le mur est épais de 30 cm et persiste pour toute la durée.

Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée du côté du mur que vous choisissez et effectue un jet de sauvegarde de Dextérité ; elle subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Le mur est un objet que l'on peut endommager, ce qui permet d'y ouvrir une brèche. Doté d'une CA de 12 et de 30 points de vie par section de 3 m de côté, il bénéficie de l'Immunité contre les dégâts de froid, de poison et psychiques, et subit la Vulnérabilité aux dégâts de feu. Une section de 3 m de côté réduite à 0 point de vie est détruite et laisse une nappe d'air glacial dans l'espace qu'elle occupait.

Une créature qui traverse une telle nappe pour la première fois d'un tour effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 5d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts infligés par le mur à son apparition augmentent de 2d6 et ceux de la nappe d'air glacial de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Mur de pierre

Évocation du 5^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un cube de granit)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur non magique de pierre solide se matérialise en un point que vous choisissez à portée. Le mur, épais de 15 cm, se compose de dix pans de 3 m sur 3. Chaque pan doit être contigu avec un autre. Une autre option consiste à créer des pans de 3 m sur 6, épais de seulement 7,5 cm.

Si le mur traverse l'espace d'une créature à son apparition, la créature est repoussée du côté du mur que vous choisissez. Si une créature est censée se retrouver cernée par le mur de tous les côtés (ou par le mur

et une autre surface solide), elle a droit à un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de réussite, elle peut jouer sa Réaction pour se déplacer dans les limites de sa Vitesse de manière à ne plus être séquestrée par le mur.

Le mur peut prendre toute forme de votre choix, mais il ne peut pas occuper le même espace que des créatures ou des objets. Il n'a pas besoin d'être vertical ni de reposer sur des fondations robustes. Il doit en revanche fusionner avec de la pierre existante, qui doit pouvoir le soutenir. Vous pouvez ainsi recourir à ce sort pour créer un pont qui enjambe un gouffre, ou un plan incliné.

Si le pont ainsi créé dépasse 6 m de long, vous devez réduire de moitié la taille de chaque pan de façon à l'étayer. Vous pouvez grossièrement façonner le mur pour produire des remparts ou créneaux.

Le mur est un objet de pierre que l'on peut endommager, ce qui permet d'y ouvrir une brèche. Chaque pan présente une CA de 15 et dispose de 30 points de vie par tranche de 2,5 cm d'épaisseur, et bénéficie de l'Immunité contre les dégâts psychiques et de poison. Un pan réduit à 0 point de vie est détruit, ce qui peut en outre provoquer l'effondrement de pans contigus, à l'appréciation du MJ.

Si vous maintenez la Concentration sur ce sort jusqu'au terme de sa durée maximale, le mur devient permanent, sans possibilité de le dissiper. Sans cela, il disparaît quand le sort prend fin.

Mur de vent

Évocation du 3^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (un éventail et une plume)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de vent fort se dresse depuis le sol en un point que vous choisissez à portée. Vous pouvez ainsi ériger un mur dont la hauteur n'excède pas 4,50 m, la longueur 15 m et l'épaisseur 30 cm. Vous pouvez lui donner la forme de votre choix tant que le mur reste au contact du sol tout du long. Le mur persiste pour toute la durée.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Force et subit 4d8 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Le vent fort repousse le brouillard, la fumée et autres gaz et vapeurs. Les créatures et objets volants de taille P ou inférieure ne peuvent pas traverser le mur. Les matériaux légers et libres s'envolent verticalement au contact du mur. Flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles ordinaires tirés sur des cibles situées derrière le mur sont déviés vers le haut et ratent automatiquement. (Les rochers lancés par des Géants et des engins de siège, et les projectiles du même acabit ne sont pas affectés.) Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas le traverser.

Mur prismatique

Abjuration du 9^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Un plan multicolore de lueurs chatoyantes s'érige sous forme d'un mur vertical opaque centré sur un point à portée, avec les dimensions maximales suivantes : longueur 27 m, hauteur 9 m et épaisseur 2,5 cm. Vous pouvez au lieu de cela lui donner la forme d'un globe d'un diamètre maximal de 9 m, centré sur un point à portée. Le mur persiste pour toute la durée. Si vous positionnez le mur en un espace occupé par une créature, le sort prend aussitôt fin sans effet.

Le mur produit une Lumière vive sur une distance de 30 m et une Lumière faible sur 30 m de plus. Vous et les créatures que vous désignez à l'incantation du sort pouvez sans risque traverser le mur et rester à proximité. Si une autre créature qui voit le mur s'approche dans un rayon de 6 m de sa zone ou y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Aveuglé pendant 1 minute.

Le mur est constitué de sept couches, chacune d'une couleur différente. Lorsqu'une créature tente de pénétrer le mur ou de le traverser, elle le fait couche après couche jusqu'à toutes les avoir franchies. Chaque couche contraint la créature à un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter d'être affectée par les propriétés de la couche, décrites dans la table Couches prismatiques.

On peut détruire le mur (CA 10), couche par couche, de la rouge à la violette, par des moyens propres à chaque couche. Quand une couche est détruite, elle disparaît pour toute la durée. Un *champ antimagie* reste sans effet sur le mur, tandis que *dissipation de la magie* n'affecte que la couche violette.

Couches prismatiques

Ordre	Effets
1	Rouge. Échec au JS : 12d6 dégâts de feu. JS réussi : 1/2 dégâts. Effets supplémentaires : les attaques à distance non magiques ne peuvent traverser cette couche, détruite si elle subit au moins 25 dégâts de froid.
2	Orange. Échec au JS : 12d6 dégâts d'acide. JS réussi : 1/2 dégâts. Effets supplémentaires : les attaques à distance magiques ne peuvent traverser cette couche, détruite par un vent fort (comme celui produit par <i>bourrasque</i>).
3	Jaune. Échec au JS : 12d6 dégâts de foudre. JS réussi : 1/2 dégâts. Effets supplémentaires : la couche est détruite si elle subit au moins 60 dégâts de force.

Ordre Effets

4	Verte. Échec au JS : 12d6 dégâts de poison. JS réussi : 1/2 dégâts. Effets supplémentaires : le sort <i>passer-muraille</i> , ou un autre sort de niveau supérieur ou égal capable d'ouvrir un portail sur une surface solide, détruit cette couche.
5	Bleue. Échec au JS : 12d6 dégâts de froid. JS réussi : 1/2 dégâts. Effets supplémentaires : la couche est détruite si elle subit au moins 25 dégâts de feu.
6	Indigo. Échec au JS : la cible subit l'état Entravé et effectue un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois, l'état prend fin. Si elle rate trois fois le JS, elle subit l'état Pétrifié jusqu'à en être libérée par un effet tel que <i>restauration suprême</i> . Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la cible atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre. Effets supplémentaires : les sorts ne peuvent pas traverser cette couche, détruite par la Lumière vive du sort <i>lumière du jour</i> .
7	Violette. Échec au JS : la cible subit l'état Aveuglé et effectue un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre tour suivant. En cas de réussite, l'état prend fin. En cas d'échec, l'état prend fin, et la créature est téléportée dans un autre plan d'existence (choisi par le MJ). Effets supplémentaires : <i>dissipation de la magie</i> détruit cette couche.

Murmures dissonants

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Une créature que vous choisissez parmi celles que vous voyez à portée perçoit intérieurement une mélodie discordante. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Elle subit 3d6 dégâts psychiques en cas d'échec et doit aussitôt jouer sa Réaction si disponible pour s'éloigner de vous autant qu'elle le peut, par le chemin le plus sûr. En cas de réussite, la cible subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Mythes et légendes

Divination du 5^e niveau (Barde, Clerc, Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur minimale de 250 po, que le sort détruit, et quatre lamelles d'ivoire d'une valeur minimale de 50 po chacune)

Durée : instantanée

Nommez ou décrivez un élément notoire : personne, lieu ou objet. Le sort vous fait prendre brièvement conscience d'un fait important (décrit par le MJ) concernant l'élément mentionné.

Cette bribe de savoir peut consister en des détails essentiels, des révélations cocasses, voire quelque secret toujours resté méconnu. Plus vous en savez déjà sur l'élément, plus précises et détaillées seront les informations transmises. Les détails révélés sont justes, mais sont parfois formulés de manière imagée ou par le biais de vers (à l'appréciation du MJ).

Si l'élément retenu n'est pas véritablement notoire, vous n'entendez que quelques notes tristes de trombone et le sort prend fin.

Nappe de brouillard

Invocation du 1^{er} niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une Sphère de 6 m de rayon constituée de brouillard, centrée sur un point à portée. La Sphère présente une Visibilité nulle. Elle persiste pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) la disperse.

Emplacement de niveau supérieur. Le rayon du brouillard augmente de 6 m par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Nuage incendiaire

Invocation du 8^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage tourbillonnant de fumée se manifeste, chargé de flammèches, sous forme d'une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point à portée. La zone du nuage présente une Visibilité nulle. Elle persiste pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) la disperse.

Chaque créature prise dans le nuage à son apparition effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 10d8 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Toute créature qui voit la Sphère se déplacer dans son espace, ou qui pénètre dans la Sphère ou y termine son tour, est également soumise à ce JS. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Nuage nauséabond

Invocation du 3^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un œuf pourri)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une Sphère d'un rayon de 6 m remplie de vapeurs nauséabondes jaunes, centrée sur un point à portée. Le nuage présente une Visibilité nulle. Le nuage flotte sur place pour toute la durée, à moins qu'un vent fort (comme celui engendré par *bourrasque*) le disperse.

Chaque créature qui commence son tour dans la Sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Empoisonné jusqu'à la fin du tour en cours. Ainsi Empoisonnée, la créature ne peut pas entreprendre d'action ni d'action Bonus.

Nuée de météores

Évocation du 9^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 1,5 km

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Des orbes embrasés s'abattent au sol en quatre points différents que vous voyez à portée. Toute créature prise dans une Sphère d'un rayon de 12 m centrée sur l'un des quatre points effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature prise dans les zones de plus d'une Sphère ardente n'est affectée qu'une fois.

Un objet non magique qui n'est porté par personne subit lui aussi les dégâts s'il est dans la zone d'effet du sort, et il s'embrase s'il est inflammable.

Le nuage s'éloigne de 3 m de vous au début de chacun de vos tours, dans la direction de votre choix.

Œil du mage

Divination du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une touffe de poils de chauve-souris)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez un œil invulnérable et Invisible à portée, qui flotte dans les airs pour toute la durée. Vous recevez mentalement des informations visuelles transmises par l'œil, qui voit dans toutes les directions. Il dispose en outre de la Vision dans le noir sur 9 m.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer l'œil d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix. Un obstacle solide bloque les déplacements de l'œil, mais celui-ci peut se glisser dans un interstice d'une largeur minimale de 2,5 cm.

Orbe chromatique

Évocation du 1^{er} niveau (*Ensorceleur, Magicien*)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 50 po)

Durée : instantanée

Vous projetez un orbe d'énergie sur une cible à portée. Choisissez une énergie entre acide, feu, foudre, froid, poison et tonnerre pour composer l'orbe, puis effectuez un jet d'attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 3d8 dégâts du type retenu.

Si vous obtenez le même nombre sur au moins deux des d8, l'orbe rebondit vers une autre cible de votre choix dans un rayon de 9 m de la cible. Effectuez un jet d'attaque contre la nouvelle cible et un nouveau jet de dégâts. L'orbe ne rebondit pas une deuxième fois, sauf si vous avez lancé le sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}. L'orbe est susceptible de rebondir autant de fois que le niveau de l'emplacement dépensé, une même créature ne pouvant être ciblée qu'une fois par incantation du sort.

Orienteur

Divination du 6^e niveau (*Barde, Clerc, Druide*)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (des accessoires de divination, comme des cartes ou des runes, d'une valeur minimale de 100 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 jour

Vous trouvez magiquement le chemin le plus direct jusqu'à un lieu que vous nommez. Vous devez connaître cet endroit et le sort échoue si le lieu nommé est sur un autre plan d'existence, est une destination mobile (comme une forteresse en mouvement) ou un endroit générique (comme « l'ancre d'un dragon vert »).

Pour toute la durée et tant que vous êtes sur le même plan d'existence que la destination, vous savez quelle distance vous en sépare et dans quelle direction elle se trouve. Chaque fois que vous avez le choix entre plusieurs itinéraires, vous savez automatiquement lequel est le plus direct.

Parole divine

Évocation du 7^e niveau (*Clerc*)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous prononcez une parole porteuse de la puissance des Plans Supérieurs. Chaque créature que vous

choisissez à portée effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, une cible dotée de 50 points de vie ou moins subit un effet qui dépend de ses points de vie actuels, comme indiqué sur la table Effets de parole divine. Quels que soient ses points de vie actuels, une cible Céleste, Élémentaire, Fée ou Fiélon qui rate son JS est renvoyée d'office dans son plan d'origine (s'il ne s'y trouve pas déjà) et ne peut revenir sur votre plan actuel pendant 24 heures, sauf par le biais du sort *souhait*.

Effets de parole divine

Points de vie	Effet
0–20	La cible meurt.
21–30	La cible subit les états Assourdi, Aveuglé et Étourdi pendant 1 heure.
31–40	La cible subit les états Assourdi et Aveuglé pendant 10 minutes.
41–50	La cible subit l'état Assourdi pendant 1 minute.

Passage par les arbres

Invocation du 5^e niveau (*Druide, Rôdeur*)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous recevez la faculté d'entrer dans un arbre et de vous y déplacer pour atteindre un autre arbre du même type distant d'un maximum de 150 m. Les deux arbres doivent être vivants et d'une catégorie de taille supérieure ou égale à la vôtre. Entrer dans un arbre nécessite d'y consacrer 1,50 m de déplacement. Vous prenez aussitôt conscience de la position de tous les autres arbres de la même essence dans un rayon de 150 m et, lors du déplacement qui vous permet de pénétrer dans l'arbre, vous avez alors le choix entre passer dans l'un de ces arbres ou ressortir par celui dans lequel vous venez d'entrer. Si vous consacrez 1,50 m de déplacement supplémentaire, vous apparaissez à l'endroit de votre choix dans un rayon de 1,50 m de l'arbre de destination. S'il ne vous reste aucun déplacement, vous réapparaissez dans un rayon de 1,50 m de l'arbre de départ.

Vous ne pouvez utiliser cette faculté de transport qu'une seule fois à chacun de vos tours. Vous devez terminer chaque tour à l'extérieur d'un arbre.

Passage sans trace

Abjuration du 2^e niveau (*Druide, Rôdeur*)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (les cendres d'une feuille de gui calcinée)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous projetez pour toute la durée une aura de camouflage sous forme d'une Émanation de 9 m. Pour toute la durée, chaque créature que vous désignez dans un rayon de 9 m (y compris vous) bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion) et ne laisse pas de traces.

Passe-muraille

Transmutation du 5^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une pincée de graines de sésame)

Durée : 1 heure

Un passage se forme en un point que vous voyez sur une surface de bois, de plâtre ou de pierre (comme un mur, un plafond ou un sol) à portée, et persiste pour toute la durée. Vous choisissez les dimensions de l'ouverture : jusqu'à 1,50 m de large, 2,40 m de haut et 6 m de profondeur. Le passage n'engendre aucune instabilité dans la structure qui l'entoure.

Lorsque le passage disparaît, tous les objets et créatures qui s'y trouvent encore sont éjectés sans heurt dans les espaces inoccupés les plus proches de la surface affectée.

Pattes d'araignée

Transmutation du 2^e niveau (Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez reçoit la capacité de se déplacer dans toutes les directions le long des surfaces verticales, ainsi que sur les plafonds, tout en gardant les mains libres. La cible acquiert en outre une Vitesse d'escalade égale à sa Vitesse.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Peau d'écorce

Transmutation du 2^e niveau (Druide, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une poignée d'écorce)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Jusqu'à la fin du sort, la peau de la cible adopte un aspect d'écorce et sa classe d'armure passe à 17 si elle est inférieure à cette valeur.

Peau de pierre

Transmutation du 4^e niveau (Druide, Ensorcelleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 100 po, que le sort détruit)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez physiquement a la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Petite hutte

Évocation du 3^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une bille de cristal)

Durée : 8 heures

Une Émanation de 3 m se manifeste autour de vous, mais reste sur place pour toute la durée. Le sort échoue à l'incantation si l'Émanation ne suffit pas à englober toutes les créatures de sa zone.

Les créatures et objets situés dans l'Émanation à l'incantation peuvent s'y déplacer librement, y entrer et en sortir. Tous les autres objets et créatures ne peuvent le traverser. Les sorts du 3^e niveau et inférieur ne peuvent franchir l'Émanation et leurs effets ne peuvent la chevaucher.

L'atmosphère à l'intérieur de l'Émanation est sèche et agréable, quel que soit le temps à l'extérieur. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez rendre l'intérieur faiblement éclairé ou enténébré, sur commande (pas d'action requise). L'Émanation est opaque depuis l'extérieur, de la couleur de votre choix, mais elle est transparente depuis l'intérieur.

Le sort prend fin prématurément si vous quittez l'Émanation ou si vous le lancez à nouveau.

Pétrification

Transmutation du 6^e niveau (Druide, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une plume de cockatrice)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de transformer en pierre une créature que vous voyez à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit l'état Entravé pour toute la durée. En cas de réussite, sa vitesse tombe à 0 jusqu'au début de votre tour suivant. Les Artificiels réussissent automatiquement ce JS.

Une créature ainsi Entravée réitère le jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle se sauvegarde trois fois contre le sort, celui-ci prend fin. Si elle rate son JS trois fois, elle se transforme en pierre et reste soumise à l'état Pétrifié pour toute la durée. Ces réussites et échecs n'ont pas besoin

d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que la cible atteigne un total de trois pour l'un ou l'autre.

Si vous maintenez votre Concentration sur ce sort pendant toute la durée possible, la cible est Pétrifiée jusqu'à ce que l'état soit éliminé par *restauration suprême* ou une magie équivalente.

Poigne électrique

Évocation mineure (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La foudre jaillit de vous vers une créature que vous tentez de toucher. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de foudre et ne peut pas effectuer d'attaque d'Opportunité jusqu'au début de son tour suivant.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Portail

Invocation du 9^e niveau (Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 5 000 po)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé que vous voyez à portée à un lieu précis sur un autre plan d'existence. Le portail se présente comme une ouverture circulaire dont le diamètre peut aller de 1,50 m à 6 m. Vous l'orientez dans la direction de votre choix. Le portail persiste pour toute la durée, sa destination étant visible par l'ouverture.

Le portail est doté d'une face avant et d'une face arrière, sur chaque plan où il apparaît. Emprunter le portail n'est possible que si on le franchit par sa face avant. Tout ce qui le franchit ainsi est aussitôt transporté sur l'autre plan, pour apparaître dans l'espace inoccupé le plus proche du portail.

Les divinités et autres souverains planaires peuvent empêcher les portails engendrés par ce sort de s'ouvrir en leur présence, voire où que ce soit en leur domaine.

À l'incantation du sort, vous pouvez prononcer le nom d'une créature donnée (un pseudonyme, un titre ou un surnom ne suffisent pas). Si cette créature se trouve sur un plan autre que celui que vous occupez, le portail s'ouvre à proximité de la créature nommée et la transporte jusqu'à l'espace inoccupé le plus proche du portail, sur votre plan. Vous n'avez nulle emprise particulière sur la créature, qui est libre

d'agir à l'appréciation du MJ. Elle peut ainsi s'en aller, vous attaquer ou vous aider.

Porte dimensionnelle

Invocation du 4^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 150 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous vous téléportez en un lieu à portée. Vous arrivez précisément à l'endroit désiré. Il peut s'agir d'un lieu que vous voyez, que vous visualisez ou dont vous pouvez spécifier la distance et la direction, comme « 60 m directement en contrebas » ou « en montant vers le nord-ouest à 45 degrés sur 90 m ».

Vous pouvez aussi téléporter une créature consentante. Celle-ci doit se trouver dans un rayon de 1,50 m de vous quand vous vous téléportez, et réapparaît dans un rayon de 1,50 m de votre espace de destination.

Si le sort est censé vous transporter (ou l'autre créature) en un lieu déjà occupé par une créature ou complètement obstrué par un ou plusieurs objets, vous et toute créature qui vous accompagne subissez chacun 4d6 dégâts de force et le sort ne vous téléporte pas.

Possession

Nécromancie du 6^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (gemme, cristal ou reliquaire d'une valeur minimale de 500 po)

Durée : jusqu'à dissipation

Votre corps sombre en catatonie tandis que votre âme le quitte pour pénétrer dans le récipient ayant servi de composante matérielle au sort. Tant que votre âme occupe ce contenant, vous restez conscient de l'environnement comme si vous occupiez l'espace du récipient. Vous ne pouvez pas vous déplacer ni jouer de Réactions. La seule action que vous puissiez entreprendre consiste à projeter votre âme à une distance maximale de 30 m du récipient, soit en reprenant possession de votre corps (ce qui met un terme au sort), soit en tentant de posséder un autre corps Humanoïde.

Vous pouvez tenter de posséder tout Humanoïde dans un rayon de 30 m de vous, à condition de le voir (les créatures protégées par le sort *cercle magique* ou *protection contre le mal et le bien* ne peuvent pas être possédées). La cible effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, votre âme se transporte dans le corps de la cible et l'âme de celle-ci se retrouve séquestrée dans le récipient. En cas de réussite, la cible résiste à votre tentative de possession et vous devez attendre 24 heures pour essayer à nouveau de la posséder.

Une fois que vous possédez le corps d'une créature, vous la contrôlez. Vos points de vie et dés de vie, vos valeurs de Force, Dextérité et Constitution, votre Vitesse et vos sens sont remplacés par ceux de la créature. Vous conservez pour le reste votre profil.

De son côté, l'âme de la créature possédée peut percevoir l'environnement depuis le récipient en usant de ses propres sens, mais elle ne peut pas se déplacer et subit l'état Neutralisé.

Tant que vous possédez un corps, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour quitter le corps hôte et retourner dans le récipient si celui-ci se trouve dans un rayon de 30 m, l'âme de la créature hôte retrouvant alors son corps. Si le corps hôte meurt alors que vous le possédez, la créature meurt et vous effectuez un jet de sauvegarde de Charisme contre votre propre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, vous retournez dans le récipient si celui-ci se trouve dans un rayon de 30 m. Dans le cas contraire, vous mourez.

Si le contenant est détruit ou si le sort prend fin, votre âme retrouve votre corps. Si votre corps est distant de plus de 30 m de vous ou s'il est « mort », vous mourez. Si l'âme d'une autre créature occupe le récipient lorsqu'il est détruit, l'âme de celle-ci retrouve son corps s'il est vivant et dans un rayon de 30 m d'elle. Sans cela, la créature meurt.

Le récipient est détruit quand le sort prend fin.

Poussière d'étoile

Évocation mineure (Barde, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez une particule de lumière vers une créature ou un objet à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts radiants et, jusqu'à la fin de votre tour suivant, elle émet une Lumière faible dans un rayon de 3 m et ne peut bénéficier de l'état Invisible.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Préméditation

Abjuration du 6^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une statuette en ivoire incrustée de gemmes, à votre image, d'une valeur minimale de 1 500 po)

Durée : 10 jours

Choisissez un sort du 5^e niveau ou inférieur que vous pouvez lancer, dont le temps d'incantation est d'une action et qui peut vous cibler. Vous lancez le sort concerné, qu'on appellera « sort prémédité », dans le cadre de l'incantation de *préméditation*, et acquittez les emplacements des deux sorts. Le sort prémédité

n'agit toutefois pas aussitôt. Au lieu de cela, il ne prendra effet que lorsqu'un déclencheur précis se présentera. Vous décrivez ce déclencheur à l'incantation des deux sorts. Exemple : une *préméditation* lancée en conjonction avec *respiration aquatique* pourrait stipuler que *respiration aquatique* prendra effet lorsque vous serez englouti par les eaux ou un liquide comparable.

Le sort prémédité prend effet aussitôt après que les conditions sont réunies pour la première fois, que vous le vouliez ou non, puis la *préméditation* prend fin.

Le sort prémédité ne prend effet que sur vous, même s'il est susceptible d'avoir d'autres cibles en temps normal. Vous ne pouvez recourir qu'à un sort de *préméditation* à la fois. Si vous relancez ce sort, la *préméditation* qui vous affectait déjà prend fin. La *préméditation* prend également fin si sa composante matérielle n'est plus sur vous.

Prémonition

Divination du 9^e niveau (Barde, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une plume de colibri)

Durée : 8 heures

Vous touchez physiquement une créature consentante pour lui octroyer la faculté d'entrevoir l'avenir immédiat. Pour toute la durée, la cible a l'Avantage aux Tests d20 et les autres créatures subissent le Désavantage aux jets d'attaque contre elle. Le sort prend fin prématurément si vous le relancez.

Prestidigitation

Transmutation mineure (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 1 heure

Vous produisez un effet magique à portée. Choisissez l'effet parmi les options ci-après. Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez faire coexister jusqu'à trois de ces effets non instantanés.

Effet sensoriel. Vous produisez un effet sensoriel instantané et inoffensif, comme une pluie d'étincelles, une petite rafale de vent, quelques notes de musique ou une odeur étrange.

Jeu avec le feu. Vous allumez ou éteignez une bougie, une torche ou un petit feu de camp, en un instant.

Nettoyage ou maculage. Vous nettoyez ou souillez en un instant un objet dont le volume ne dépasse pas 30 litres (ou 0,03 m³).

Sensation mineure. Vous refroidissez, réchauffez ou parfumez de la matière inerte pendant 1 heure, à condition que son volume ne dépasse pas 30 litres (ou 0,03 m³).

Marque magique. Vous faites apparaître pendant 1 heure, sur un objet ou une surface, une couleur, une petite marque ou un symbole.

Création mineure. Vous créez une babiole non magique ou une image illusoire qui tient dans votre main. Elle persiste jusqu'à la fin de votre tour suivant. Une telle babiole ne peut pas infliger de dégâts et n'a aucune valeur monétaire.

Prière de guérison

Abjuration du 2^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Un maximum de cinq créatures que vous choisissez parmi celles qui restent à portée pendant toute l'incantation reçoivent les bénéfices d'un Repos court et récupèrent chacune 2d8 points de vie. Une créature qui profite de ce sort doit terminer un Repos long pour pouvoir en profiter à nouveau.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Projectile magique

Évocation du 1^{er} niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous créez trois traits de force magique et scintillante. Chaque projectile heurte une créature de votre choix parmi celles que vous voyez à portée. Un projectile inflige 1d4 + 1 dégâts de force à sa cible. Les traits frappent tous simultanément, sachant que vous pouvez viser une seule créature ou plusieurs.

Emplacement de niveau supérieur. Le sort produit un trait supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Projection astrale

Nécromancie du 9^e niveau (Clerc, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 3 m

Composantes : V, S, M (pour chaque cible affectée, une hyacinthe d'une valeur minimale de 1 000 po et un lingot d'argent ouvragé d'une valeur minimale de 100 po, composantes que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous et un maximum de huit créatures consentantes à portée projetez vos corps astraux dans le Plan Astral (le sort prend aussitôt fin si vous occupez déjà ce plan). Le corps abandonné par chaque cible reçoit l'état Inconscient, dans un état d'animation suspendue ; il n'a pas besoin de s'alimenter ni de respirer et ne vieillit pas.

Le corps astral d'une cible ressemble en tout point à sa forme mortelle et reprend son profil de jeu, ainsi que ses biens. La différence principale réside dans l'ajout d'une cordelette d'argent qui part d'un point entre les omoplates de la forme astrale. Ce lien n'est plus visible au bout de 30 cm. Si la cordelette est sectionnée, ce qui ne peut arriver que lorsqu'un effet le mentionne spécifiquement, le corps de la cible et la forme astrale meurent aussitôt.

La forme astrale d'une cible peut voyager dans le Plan Astral. Dès qu'une forme astrale quitte ce plan, le corps de la cible et ses biens remontent le long de la corde argentée, et la cible reprend possession de son corps sur le nouveau plan.

Tous les dégâts et effets qui s'appliquent à une forme astrale ne concernent aucunement le corps physique de la cible, et réciproquement. Si le corps d'origine d'une cible ou sa forme astrale tombe à 0 point de vie, le sort prend fin pour elle. Le sort prend fin pour toutes les cibles si vous consacrez l'action Magie à le révoquer.

Quand le sort prend fin pour une cible qui n'est pas morte, celle-ci réapparaît dans son corps et émerge de son animation suspendue.

Protection contre l'énergie

Abjuration du 3^e niveau (Clerc, Druide, Ensorcelleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Pour toute la durée, la créature consentante que vous touchez bénéficie de la Résistance à un type de dégâts de votre choix entre : acide, feu, foudre, froid et tonnerre.

Protection contre la mort

Abjuration du 4^e niveau (Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature pour la préserver de la mort. La première fois que la cible est censée tomber à 0 point de vie avant la fin du sort, elle se retrouve en fait à 1 point de vie, puis le sort prend fin.

Si ce sort est toujours actif alors que la cible est soumise à un effet censé la tuer sur le coup sans lui infliger de dégâts, cet effet est annulé en ce qui la concerne, et le sort prend fin.

Protection contre le mal et le bien

Abjuration du 1^{er} niveau (Clerc, Druide, Magicien, Occultiste, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une flasque d'eau bénite d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, une créature consentante que vous touchez physiquement est protégée contre les créatures des types suivants : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Cette protection octroie plusieurs bénéfices. Les créatures concernées ont le Désavantage aux jets d'attaque contre la cible. Elles ne peuvent pas posséder la cible, ni lui infliger les états Charmé et Effrayé. Si la cible est déjà Charmée, Effrayée ou possédée par une telle créature, elle a l'Avantage aux nouveaux jets de sauvegarde contre l'effet correspondant.

Protection contre le poison

Abjuration du 2^e niveau (Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous touchez physiquement une créature pour mettre fin sur elle à l'état Empoisonné. Pour toute la durée, la cible a l'Avantage aux jets de sauvegarde pour éviter l'état Empoisonné ou y mettre fin, et bénéficie de la Résistance aux dégâts de poison.

Protections et sceaux

Abjuration du 6^e niveau (Barde, Magicien)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (sceptre en argent d'une valeur minimale de 10 po)

Durée : 24 heures

Vous créez une barrière qui protège un espace au sol d'une surface maximale de 225 mètres carrés. La zone protégée peut atteindre 6 m de haut et se présenter comme une zone carrée de 15 m de côté, cent carrés de 1,50 m de côté ou vingt-cinq carrés contigus de 3 m de côté.

À l'incantation du sort, vous pouvez spécifier quels individus ne seront pas affectés par les effets du sort. Vous pouvez également définir un mot de passe immunisant contre ces effets l'individu qui le prononce dans un rayon de 1,50 m de la zone protégée.

Le sort crée les effets ci-après au sein de la zone protégée. *Dissipation de la magie* n'a en soi aucun effet sur *protections et sceaux*, mais chacun des effets suivants peut être dissipé. Si ces quatre effets sont dissipés, *protections et sceaux* prend fin. Si vous lancez quotidiennement ce sort sur la même zone pendant 365 jours, il y persiste jusqu'à ce que tous ses effets soient dissipés.

Couloirs. La brume envahit les couloirs protégés, dans lesquels la Visibilité devient nulle. De plus, à chaque intersection ou embranchement qui présente un choix de direction, toute créature autre que vous a 50 % de chances de croire qu'elle a pris une direction

autre que celle qu'elle a réellement empruntée, voire radicalement opposée.

Escaliers. Tous les escaliers de la zone protégée sont envahis de filandres de la première à la dernière marche (équivalent du sort *toile d'araignée*). Tant que persiste le sort *protections et sceaux*, cette masse filandreuse se reconstitue en 10 minutes si on la détruit.

Portes. Toutes les portes de la zone protégée sont magiquement verrouillées, comme si elles étaient condamnées par le sort *verrou magique*. De plus, vous pouvez assortir un maximum de dix portes d'une illusion afin qu'elles passent pour de simples pans de mur.

Autres effets du sort. Appliquez l'un des effets magiques suivants à la zone protégée :

- *Lumières dansantes* dans quatre couloirs, avec une séquence simple que les lumières répètent tant que persiste *protections et sceaux*
- *Bouche magique* en deux endroits
- *Nuage nauséabond* en deux endroits (les vapeurs se reconstituent en 10 minutes si dispersées tant que persiste *protections et sceaux*)
- *Bourrasque* dans un couloir (le vent y souffle de manière continue tant que le sort persiste)
- *Suggestion* dans un carré de 1,50 m de côté ; toute créature qui pénètre dans ce carré reçoit mentalement la suggestion

Purification de la nourriture et de l'eau

Transmutation du 1^{er} niveau (Clerc, Druide, Paladin)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous purgez de tout poison et pourriture les aliments et boissons non magiques dans une Sphère de 1,50 m de rayon centrée sur un point à portée.

Quête

Enchantement du 5^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Paladin)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : 30 jours

Vous intimez un ordre verbal à une créature que vous voyez à portée, pour la contraindre à accomplir une tâche ou l'empêcher d'exécuter certains actes que vous définissez. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée du sort. Elle réussit automatiquement ce JS si elle n'est pas en mesure de comprendre votre ordre.

Tant que la créature est ainsi Charmée, elle subit 5d10 dégâts psychiques quand elle se conduit directement à l'encontre de vos instructions. Elle ne peut pas subir ces dégâts plus d'une fois par jour.

Vous pouvez donner n'importe quel ordre, en dehors d'une tâche dont l'issue serait forcément fatale à la

cible. Si l'instruction intimée est suicidaire, le sort prend fin.

Les sorts *délivrance des malédictions, restauration suprême* et *souhait* mettent chacun fin à ce sort.

Emplacement de niveau supérieur. Avec un emplacement du 7^e ou 8^e niveau, la durée est de 365 jours. Avec un emplacement du 9^e niveau, le sort persiste jusqu'à ce qu'un des sorts cités plus haut y mette fin.

Rappel à la vie

Nécromancie du 5^e niveau (Barde, Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

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

Durée : instantanée

D'un contact, vous ramenez à la vie une créature qui n'était pas un Mort-vivant quand elle est morte et dont la mort remonte à un maximum de 10 jours.

La créature est ramenée à la vie avec 1 point de vie. Ce sort neutralise également tous les poisons qui affectaient la créature au moment de mourir.

Ce sort referme toutes les blessures mortelles, mais ne fait pas repousser l'anatomie manquante. Si la créature a perdu une partie de son anatomie ou des organes essentiels à sa survie ; sa tête par exemple, le sort échoue automatiquement.

Revenir d'entre les morts demeure une épreuve. La cible subit un malus de -4 aux Tests d20. Chaque fois qu'elle termine un Repos long, ce malus diminue de 1, jusqu'à ce qu'il tombe à 0.

Rayon affaiblissant

Nécromancie du 2^e niveau (Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon débilitant jaillit de vous vers une créature à portée. La cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, la cible a le Désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant le début de votre tour suivant.

En cas d'échec, elle a le Désavantage à tous ses Tests d20 basés sur la Force, pour toute la durée. Tout du long, elle soustrait aussi 1d8 à tous ses jets de dégâts. La cible réitère le JS à la fin de chacun de ses tours et met un terme au sort en cas de réussite.

Rayon ardent

Évocation du 2^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez trois rayons de flammes. Vous pouvez cibler une seule cible à portée ou bien plusieurs.

Effectuez une attaque de sort à distance pour chaque rayon. Une attaque qui touche sa cible lui inflige 2d6 dégâts de feu.

Emplacement de niveau supérieur. Vous produisez un rayon supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Rayon de givre

Évocation mineure (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayon de lueur zébrée bleuâtre et glaciale file vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa Vitesse est réduite de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d8), 11 (3d8) et 17 (4d8).

Rayon de lune

Évocation du 2^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une feuille de cocculus)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un large rayon de lueur argentée ténue plonge sous forme d'un Cylindre de 1,50 m de rayon et 12 m de haut, centré sur un point à portée. Jusqu'à la fin du sort, le Cylindre est empli de Lumière faible et vous pouvez entreprendre l'action Magie à vos tours suivants pour déplacer le Cylindre d'un maximum de 18 m.

Lorsque le Cylindre apparaît, chaque créature prise à l'intérieur effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 2d10 dégâts radiants et, si elle est métamorphosée (par le sort *métamorphose*, par exemple), elle reprend sa forme véritable et ne peut plus en changer tant qu'elle reste dans le Cylindre. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts. Toute créature qui voit la zone du sort se déplacer dans son espace, ou qui pénètre dans la zone ou y termine son tour, est également soumise à ce JS. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Rayon de soleil

Évocation du 6^e niveau (Clerc, Druide, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une loupe)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous projetez un rayon de soleil sous forme d'une Ligne de 18 m de long et 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la Ligne effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle subit 6d8 dégâts radiants, ainsi que l'état Aveuglé jusqu'au début de votre tour suivant. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre l'action Magie pour produire une nouvelle Ligne de radiance.

Pour toute la durée, un point de radiance brille juste au-dessus de vous. Il émet une Lumière vive sur un rayon de 9 m et une Lumière faible sur 9 m de plus. Cette lumière est celle du soleil.

Rayon empoisonné

Nécromancie du 1^{er} niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous dardez un rayon verdâtre vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 2d8 dégâts de poison, ainsi que l'état Empoisonné jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Rayon traçant

Évocation du 1^{er} niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Vous projetez un trait de lumière vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 4d6 dégâts radiants et le prochain jet d'attaque effectué contre elle avant la fin de votre tour suivant a l'Avantage.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Régénération

Transmutation du 7^e niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un moulin à prières)

Durée : 1 heure

Une créature que vous touchez physiquement récupère 4d8 + 15 points de vie. Pour toute la durée, la cible récupère 1 point de vie au début de chacun de ses tours et les parties sectionnées de son anatomie repoussent en 2 minutes.

Réincarnation

Nécromancie du 5^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (des huiles rares d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement un Humanoïde mort ou l'un de ses restes. Si la créature n'est pas morte depuis plus de 10 jours, le sort forme un nouveau corps et appelle son âme pour prendre possession de ce corps. Lancez 1d10 en consultant la table suivante pour déterminer l'espèce du nouveau corps ou laissez le MJ choisir directement une espèce jouable.

Id10	Espèce	Id10	Espèce
1	Relancez le dé	6	Halfelin
2	Drakéide	7	Humain
3	Elfe	8	Nain
4	Gnome	9	Orc
5	Goliath	10	Tieffelin

La créature réincarnée, qui fait les choix proposés par la description de l'espèce, se souvient de son ancienne vie et de ses expériences. Elle conserve les capacités dont elle disposait sous sa forme d'origine, si ce n'est qu'elle perd les traits de l'ancienne forme et acquiert ceux de la nouvelle.

Réparation

Transmutation mineure (Barde, Clerc, Druide, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (deux magnétites)

Durée : instantanée

Ce sort répare une dégradation (déchirure ou bris) sur l'objet que vous touchez, comme un maillon de chaîne brisé, une clef en deux morceaux, une cape déchirée ou une outre percée. Tant que la dégradation ne dépasse pas 30 cm dans quelque dimension que ce soit, vous la réparez et il n'en reste nulle trace.

Ce sort peut réparer la structure physique d'un objet magique, mais il ne lui rendra pas sa magie.

Repli expéditif

Transmutation du 1^{er} niveau (Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous entreprenez l'action Pointe et, jusqu'à la fin du sort, vous pouvez entreprendre cette même action par une action Bonus.

Représailles infernales

Évocation du 1^{er} niveau (Occultiste)

Temps d'incantation : Réaction, que vous jouez lorsqu'une créature que vous voyez dans un rayon de 18 m vous inflige des dégâts.

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La créature qui vous a infligé des dégâts se retrouve un court instant cernée de flammes vertes. Elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 2d10 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Résistance

Abjuration mineure (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature consentante en choisissant un type de dégâts entre : acide, contondants, feu, foudre, froid, nécrotiques, perforants, poison, radiants, tonnerre et tranchants. Quand la créature subit des dégâts du type retenu avant la fin du sort, elle réduit les dégâts subis de 1d4. Une même créature ne peut bénéficier qu'une fois par tour de ce sort.

Respiration aquatique

Transmutation du 3^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un court roseau)

Durée : 24 heures

Ce sort octroie la faculté de respirer sous l'eau à un maximum de dix créatures consentantes que vous choisissez à portée, jusqu'à la fin du sort. Les créatures affectées conservent leurs autres modes respiratoires.

Restauration partielle

Abjuration du 2^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement une créature pour mettre fin à un état qui l'affecte parmi : Assourdi, Aveuglé, Empoisonné et Paralysé.

Restauration suprême

Abjuration du 5^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 100 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous touchez physiquement une créature pour lui retirer magiquement l'un des effets suivants :

- 1 niveau d'Épuisement
- L'état Charmé ou Pétrifié
- Une malédiction, y compris l'Harmonisation éventuelle de la cible avec un objet magique maudit
- Toute réduction de l'une des valeurs de caractéristique de la cible
- Toute réduction du maximum de points de vie de la cible

Résurrection

Nécromancie du 7^e niveau (Barde, Clerc)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

D'un contact, vous ramenez à la vie une créature dont la mort ne remonte pas à plus d'un siècle, qui n'est pas morte de vieillesse et n'était pas un Mort-vivant au moment de mourir.

La créature revient à la vie avec tous ses points de vie. Ce sort neutralise également tous les poisons qui affectaient la créature au moment de mourir. Ce sort referme toutes les blessures mortelles et restitue l'anatomie manquante.

Revenir d'entre les morts demeure une épreuve. La cible subit un malus de -4 aux Tests d20. Chaque fois qu'elle termine un Repos long, ce malus diminue de 1, jusqu'à ce qu'il tombe à 0.

L'incantation de ce sort s'avère éreintante lorsqu'il s'agit de ramener à la vie une créature morte depuis 365 jours ou plus. Tant que vous n'avez pas terminé de Repos long, vous ne pouvez plus lancer de sort et vous subissez le Désavantage aux Tests d20.

Résurrection suprême

Nécromancie du 9^e niveau (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (au moins 25 000 po de diamants, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis un maximum de 200 ans pour quelque raison que ce soit, hormis de vieillesse. La créature est ranimée avec tous ses points de vie.

Ce sort referme toutes les plaies, neutralise tous les poisons, soigne toutes les maladies magiques et lève toutes les malédictions qui affectaient la cible à sa mort. Il remplace les organes et membres endommagés ou manquants. Si la créature était un Mort-vivant, elle retrouve sa forme de vivant.

Le sort peut fournir un nouveau corps si celui d'origine n'existe plus, auquel cas vous devez prononcer le nom de la créature. Celle-ci apparaît en un espace inoccupé que vous choisissez dans un rayon de 3 m de vous.

Retour à la vie

Nécromancie du 3^e niveau (Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant d'une valeur minimale de 300 po, que le sort détruit)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte dans la minute qui vient de s'écouler. La créature est ramenée à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne peut pas affecter une créature morte de vieillesse, pas plus qu'il ne restitue l'anatomie manquante.

Sanctification

Abjuration du 5^e niveau (Clerc)

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Composantes : V, S, M (encens d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un point pour investir la zone environnante de pouvoir sacré ou impie. Le rayon de la zone peut atteindre 18 m, le sort échouant si ce rayon chevauche une zone déjà affectée par le sort *sanctification*. La zone affectée présente les effets suivants.

Barrière sanctifiée. Choisissez un ou plusieurs types parmi les suivants : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants. Les créatures des types retenus ne peuvent pénétrer volontairement dans la zone, et toute créature possédée, Charmée ou Effrayée par de telles créatures ne l'est plus tant qu'elle reste dans la zone.

Effet supplémentaire. Vous liez un effet supplémentaire à la zone, parmi ceux de la liste suivante :

Courage. Les créatures des types retenus ne peuvent recevoir l'état Effrayé tant qu'elles sont dans la zone.

Don des langues. Les créatures des types retenus peuvent communiquer avec toute autre créature présente dans la zone, même si elles ne parlent aucune langue en commun.

Interférence extradimensionnelle. Les créatures des types retenus ne peuvent pas entrer dans la zone ni en sortir par téléportation ni en recourant au voyage interplanétaire.

Lumière du jour. Une Lumière vive emplit la zone. Les Ténèbres magiques créées par des sorts de

niveau inférieur à celui de ce sort ne peuvent pas occulter cette lumière.

Repos paisible. Les dépouilles enterrées dans la zone ne peuvent pas être transformées en Morts-vivants.

Résistance. Tant qu'elles sont dans la zone, les créatures des types retenus bénéficient de la Résistance à un type de dégâts de votre choix.

Silence. Aucun son ne peut émaner de l'intérieur de la zone ni y pénétrer.

Ténèbres. Les Ténèbres envahissent la zone.

Les lumières ordinaires, ainsi que les lumières magiques créées par des sorts de niveau inférieur à celui de ce sort, ne peuvent pas éclairer la zone.

Terreur. Les créatures des types retenus subissent l'état Effrayé tant qu'elles sont dans la zone.

Vulnérabilité. Tant qu'elles sont dans la zone, les créatures des types retenus subissent la Vulnérabilité à un type de dégâts de votre choix.

Sanctuaire

Abjuration du 1^{er} niveau (Clerc)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un éclat de verre issu d'un miroir)

Durée : 1 minute

Vous protégez une créature à portée. Jusqu'à la fin du sort, toute créature qui cible la créature protégée avec un jet d'attaque ou un sort nuisible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi elle doit choisir une autre cible pour ne pas perdre l'attaque ou le sort. Ce sort ne protège pas la créature contre les zones d'effet. Le sort prend fin pour la créature protégée si elle effectue un jet d'attaque, lance un sort ou inflige des dégâts.

Sanctuaire privé

Abjuration du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 36 m

Composantes : V, S, M (une feuille de plomb)

Durée : 24 heures

Vous sécurisez magiquement une zone à portée. La zone est un Cube dont l'arête peut aller de 1,50 m à 30 m. Le sort persiste pour toute la durée.

À l'incantation du sort, vous décidez quel genre de sécurité octroie le sort, en choisissant autant de propriétés souhaitées parmi les suivantes :

- Les sons ne franchissent pas le périmètre de la zone protégée.
- Le périmètre de la zone protégée apparaît sombre et brumeux, ce qui empêche de voir au travers (y compris avec la Vision dans le noir).
- Les capteurs créés par les sorts de Divination ne peuvent ni apparaître à l'intérieur de la zone protégée ni franchir son périmètre.
- Les créatures de la zone ne peuvent pas être ciblées par les sorts de Divination.

- Rien ne peut se téléporter dans la zone protégée ou hors d'elle.
- Le voyage planaire est bloqué au sein de la zone protégée.

Lancer ce sort quotidiennement au même endroit pendant 365 jours fait persister le sort jusqu'à dissipation.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez augmenter l'arête du Cube de 30 m par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Saut

Transmutation du 1^{er} niveau (Druide, Enorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une patte arrière de sauterelle)

Durée : 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois à chacun de ses tours jusqu'à la fin du sort, la créature peut sauter d'un maximum de 9 m en dépensant 3 m de déplacement.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Scrutation

Divination du 5^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimale de 1 000 po, comme une boule de cristal, un miroir en argent ou une vasque remplie d'eau bénite)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous voyez et entendez une créature de votre choix, située sur le même plan d'existence que vous. La cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse, modifié par votre connaissance de la créature et le genre de lien physique que vous entretenez avec elle (voir les tables ci-après). La cible ignore contre quoi s'effectue le JS, et ressent juste une forme de malaise.

Votre connaissance de la cible est...	Modificateur au JS
indirecte (vous avez entendu parler d'elle)	+5
directe (vous l'avez rencontrée)	+0
intime (vous la connaissez)	-5

Vous disposez...	Modificateur au JS
de son portrait ou autre représentation	-2
d'un vêtement ou autre bien personnel	-4
d'un élément anatomique, mèche de cheveux ou rognure d'ongle	-10

En cas de JS réussi, la cible n'est pas affectée et vous ne pouvez plus réutiliser ce sort sur elle pendant 24 heures.

En cas d'échec, le sort crée un capteur Invisible et intangible dans un rayon de 3 m de la cible. Vous voyez et entendez par l'intermédiaire du capteur comme si vous y étiez. Le capteur se déplace avec la cible, en restant dans un rayon de 3 m d'elle pour toute la durée. Pour qui perçoit le capteur, celui-ci apparaît comme un orbe lumineux de la taille de votre poing.

Plutôt qu'une créature, vous pouvez cibler un lieu que vous avez déjà vu. Ce faisant, le capteur apparaît à l'endroit désigné et ne bouge plus.

Serviteur invisible

Invocation du 1^{er} niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un bout de ficelle et un morceau de bois)

Durée : 1 heure

Le sort crée une force de taille M, Invisible, dépourvue de conscience et de forme, qui accomplit des tâches rudimentaires sous vos ordres jusqu'à la fin du sort. Le serviteur se matérialise au sol, en un espace inoccupé à portée. Il est doté d'un CA de 10, de 1 point de vie, d'une Force de 2, et ne peut pas effectuer d'attaques. S'il tombe à 0 point de vie, le sort prend fin.

À chacun de vos tours, vous pouvez par une action Bonus ordonner mentalement au serviteur de se déplacer d'un maximum de 4,50 m et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut accomplir des tâches rudimentaires à la portée d'un humain, comme aller chercher des objets, nettoyer, réparer, repasser les vêtements, allumer un feu ou servir les repas et la boisson. Une fois l'instruction reçue, le serviteur s'attèle à la tâche de son mieux jusqu'à l'avoir accomplie, puis attend vos prochaines directives.

Si vous lui assignez une tâche qui lui demande de s'éloigner de plus de 18 m de vous, le sort prend fin.

Silence

Illusion du 2^e niveau (Barde, Clerc, Rôdeur)

Temps d'incantation : action ou rituel

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, nul son ne peut être produit dans une Sphère de 6 m de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. Les créatures et objets entièrement compris dans la Sphère ont l'Immunité contre les dégâts de tonnerre ; les créatures y subissent l'état Assourdi. Il est impossible de lancer un sort doté d'une composante verbale depuis l'intérieur de cette Sphère.

Simulacre

Illusion du 7^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : 12 heures

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de rubis d'une valeur minimale de 1 500 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous façonnez un simulacre d'une Bête ou d'un Humanoïde qui se trouve dans un rayon de 3 m pendant tout le temps d'incantation du sort. Vous terminez l'incantation en touchant physiquement la créature en même temps qu'un tas de neige ou de glace de même taille que la créature, le tas prenant alors la forme du simulacre ; une nouvelle créature. Il reprend le profil de la créature d'origine au moment de l'incantation, si ce n'est qu'il s'agit d'un Artificiel, que son maximum de points de vie est moitié moindre et qu'il ne peut pas lancer de sorts.

Le simulacre est Amical envers vous et les créatures que vous désignez. Il obéit à vos ordres et agit à votre tour au combat. Le simulacre ne peut pas gagner de niveaux ni prendre de Repos, courts ou longs.

Si le simulacre subit des dégâts, le seul moyen de lui restituer des points de vie consiste à le réparer lors d'un Repos long de votre part, durant lequel vous devez dépenser des composantes : l'équivalent de 100 po par point de vie restitué. Le simulacre doit rester dans un rayon de 1,50 m de vous durant toute l'opération.

Le simulacre persiste jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie, après quoi il retrouve sa substance aqueuse et fond. Si vous relancez ce sort, tout autre simulacre actif que vous avez créé par ce même sort est aussitôt détruit.

Simulacre de vie

Nécromancie du 1^{er} niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une goutte d'alcool)

Durée : instantanée

Vous recevez 2d4 + 4 points de vie temporaires.

Emplacement de niveau supérieur. Vous recevez 5 points de vie temporaires supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Soins

Abjuration du 1^{er} niveau (Barde, Clerc, Druide, Paladin, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La créature que vous touchez physiquement récupère un nombre de points de vie égal à 2d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 2d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Soins de groupe

Abjuration du 5^e niveau (Barde, Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une vague d'énergie curative déferle depuis un point que vous voyez à portée. Désignez un maximum de six créatures dans une Sphère de 9 m de rayon centrée sur ce point. Chaque cible récupère autant de points de vie que 5d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Emplacement de niveau supérieur. Les soins augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 5^e.

Sommeil

Enchantement du 1^{er} niveau (Barde, Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un pincée de sable ou des pétales de rose)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature que vous choisissez dans une Sphère de 1,50 m centrée sur un point à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Neutralisé jusqu'à la fin de son tour suivant et de réitérer le JS à la fin de cet intervalle. Si la cible rate ce second JS, elle subit l'état Inconscient pour toute la durée. Le sort prend fin sur toute cible qui subit des dégâts ou qui reçoit une secousse énergétique d'une autre créature située dans un rayon de 1,50 m d'elle.

Les créatures qui ne dorment pas, comme les elfes, et celles qui ont l'Immunité contre l'Épuisement, réussissent automatiquement leur JS contre ce sort.

Songe

Illusion du 5^e niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : spéciale

Composantes : V, S, M (une poignée de sable)

Durée : 8 heures

Vous ciblez une créature que vous connaissez sur votre plan d'existence. Vous-même, ou une créature consentante que vous touchez, entrez en transe pour faire office de messenger onirique. Tant qu'il est en transe, le messenger est Neutralisé et sa Vitesse est de 0.

Si la cible est endormie, le messenger lui apparaît en rêve et peut converser avec elle aussi longtemps que le sommeil se prolonge et que le sort persiste. Le messenger peut également façonner l'environnement du songe en y ajoutant des paysages, des objets et autres images. Le messenger peut sortir de sa transe à tout moment, ce qui met fin au sort. La cible se souvient parfaitement du songe à son réveil.

Si la cible est réveillée à l'incantation du sort, le messager le sait et peut mettre un terme à sa transe (et au sort) ou attendre que la cible s'endorme, ce qui fera apparaître le messager dans ses rêves.

Vous pouvez rendre le messager terrifiant pour la cible. Dans ce cas, il livre un message qui ne dépasse pas dix mots, après quoi la cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible ne reçoit aucun bénéfice de son Repos et subit 3d6 dégâts psychiques à son réveil.

Souffle du dragon

Transmutation du 2^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action Bonus

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un piment)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez physiquement une créature consentante et choisissez entre acide, feu, foudre, froid ou poison. Jusqu'à la fin du sort, la cible peut entreprendre l'action Magie pour exhaler un Cône de 4,50 m. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 3d6 dégâts du type choisi en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Souhait

Invocation du 9^e niveau (Ensorcelleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantané

Souhait est le sort le plus puissant que puisse lancer un mortel. De votre seule voix, vous pouvez influencer sur la réalité même.

L'utilisation standard du sort revient à reproduire le sort de votre choix du 8^e niveau ou inférieur. Dans cette version, vous n'avez pas besoin de remplir les conditions habituelles du sort, y compris ses composantes coûteuses. Le sort prend tout simplement effet.

Une autre approche vous permet de produire l'un des effets suivants, au choix :

Création d'objet. Vous créez un objet non magique d'une valeur maximale de 25 000 po. Aucune des dimensions de l'objet ne peut dépasser 90 m et il apparaît au sol, en un espace inoccupé que vous voyez.

Santé souveraine. Vous permettez à un maximum de vingt créatures que vous voyez de récupérer tous leurs points de vie et mettre un terme à tous les effets qui les touchent parmi ceux décrits pour le sort *restauration suprême*.

Résistance. Vous octroyez la Résistance au type de dégâts de votre choix à un maximum de dix créatures que vous voyez. Cette Résistance est permanente.

Immunité magique. Vous octroyez l'Immunité contre un sort (ou un effet magique) unique pendant 8 heures, à un maximum de dix créatures que vous voyez.

Apprentissage instantané. Vous remplacez l'un de vos dons par un autre don pour lequel vous remplissez les prérequis. Vous perdez tous les bénéfices de l'ancien don au profit de tous ceux du nouveau. Vous ne pouvez pas remplacer un don qui figure parmi les prérequis d'un autre don ou d'une aptitude.

Caprice des dés. Vous modifiez un événement récent en faisant rejouer un jet de dés intervenu au cours du dernier round (ce qui comprend votre dernier tour). La réalité s'adapte alors à ce nouveau résultat. *Souhait* peut ainsi annuler le jet de sauvegarde raté d'un allié ou le Coup critique d'un ennemi. Vous pouvez décider que le jet se rejoue avec l'Avantage ou le Désavantage, et vous décidez en connaissance de cause lequel s'applique entre le jet d'origine et le nouveau.

Réalité remodelée. Vous pouvez souhaiter quelque chose qui n'entre pas dans le cadre de ces effets. Si vous avez une idée qui n'entre pas dans leur cadre, faites-en part à votre MJ, le plus précisément possible. Le MJ est alors seul juge de ce qui peut se passer : plus le souhait est ambitieux, plus il risque d'engendrer des incidents. Le sort pourrait tout simplement échouer, ou ne produire que partiellement l'effet désiré, ou vous pourriez connaître un imprévu fâcheux en raison d'une formulation hasardeuse. Si vous faites par exemple le souhait que votre grand ennemi meure, vous pourriez vous retrouver projeté dans l'avenir, à une époque où cet adversaire n'est effectivement plus en vie, mais votre héros quitterait du même coup la partie. De même, souhaiter mettre la main sur un objet magique légendaire ou un artefact pourrait vous transporter aussitôt face à l'actuel propriétaire. Si votre souhait est exaucé et que ses effets pèsent sur toute une communauté, une région ou un monde, vous risquez fort d'attirer de puissants adversaires. Si votre souhait est susceptible d'affecter un dieu, ses serviteurs divins pourraient bien intervenir dans l'instant pour empêcher ce souhait ou pour vous inciter à le formuler de manière très spécifique. Si votre souhait menace d'anéantir le multivers même, il n'est pas exaucé.

Dès lors qu'il ne s'agit pas seulement de reproduire les effets d'un autre sort, lancer *souhait* est une véritable épreuve. Après une telle gageure, chaque fois que vous jetez un sort sans avoir terminé un Repos long, vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques par niveau du sort. Ces dégâts ne peuvent être réduits ni évités d'aucune manière. De plus, votre valeur de Force passe à 3 pendant 2d4 jours. Chaque jour que vous passez alors à vous reposer en vous contentant de menues tâches déduit 2 jours de cette période de convalescence. Enfin, cette épreuve entraîne un risque de 33 pour cent que vous ne soyez plus jamais capable de relancer *souhait*.

Sphère de feu

Invocation du 2^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (une boule de cire)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous produisez une Sphère de flammes de 1,50 m de diamètre qui apparaît au sol en un espace inoccupé à portée. Elle persiste pour toute la durée. Toute créature qui termine son tour dans un rayon de 1,50 m de la Sphère effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 2d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Par une action Bonus, vous pouvez déplacer la Sphère d'un maximum de 9 m, en la faisant rouler au sol. Si vous déplacez la Sphère dans l'espace d'une créature, celle-ci effectue un jet de sauvegarde contre les dégâts de la Sphère, puis la Sphère cesse de se déplacer pour ce tour.

Lorsque vous déplacez la Sphère, vous pouvez lui faire franchir des obstacles dont la hauteur ne dépasse pas 1,50 m et des fosses d'une largeur maximale de 3 m. La Sphère embrase les objets inflammables qui ne sont portés par personne, produit une Lumière vive sur un rayon de 6 m et une Lumière faible sur 6 m de plus.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

Sphère de vitriol

Évocation du 4^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (une goutte de bile)

Durée : instantanée

Vous pointez du doigt un lieu à portée et une boule d'acide luisant, de 30 cm de diamètre, y file aussitôt et y explose sous forme de Sphère de 6 m de rayon. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 10d4 dégâts d'acide, puis 5d4 dégâts d'acide à la fin de son tour suivant. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié des dégâts initiaux.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts initiaux augmentent de 2d4 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Sphère glacée

Évocation du 6^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (une Sphère miniature en cristal)

Durée : instantanée

Un globe glacial jaillit de vous vers un point que vous choisissez à portée, où il explose sous forme d'une

Sphère de 18 m de rayon. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Si le globe heurte un volume d'eau, il gèle cette eau sur une profondeur de 15 cm et une surface carrée de 9 m de côté. Cette glace persiste pendant 1 minute. Les créatures qui nageaient à la surface de l'eau désormais gelée se retrouvent bloquées dans la glace, avec l'état Entravé. Une créature bloquée peut consacrer une action à effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour s'extraire de la glace.

Vous pouvez si vous le souhaitez vous retenir de projeter le globe une fois l'incantation terminée. Dans ce cas, un globe de la taille d'une bille de fronde, froid au contact, apparaît dans votre main. À tout moment, vous ou une créature à qui vous confiez le globe pouvez le projeter (sur une distance maximale de 12 m) ou vous servir d'une fronde pour le lancer (profitant ainsi de la portée normale de la fronde). Il se brise à l'impact, en produisant les mêmes effets que l'incantation de base du sort. Vous pouvez également poser le globe sans le briser. Au bout de 1 minute, s'il ne s'est toujours pas brisé, le globe explose.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 6^e.

Sphère résiliente

Abjuration du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une Sphère de verre)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Une Sphère chatoyante séquestre une créature ou un objet de taille G ou inférieure à portée. Une créature non consentante doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne pas être confinée pour toute la durée.

Rien, ni les objets physiques, ni l'énergie, ni les autres effets de sort, ne peut franchir cette barrière dans un sens comme dans l'autre, mais la créature séquestrée peut respirer normalement. La Sphère est immunisée contre tous les dégâts, et la créature ou l'objet enfermé ne peut subir de dégâts des attaques et effets émanant de l'autre côté, pas plus qu'une créature séquestrée ne peut infliger de dégâts vers l'extérieur.

La Sphère, qui ne pèse rien, est juste assez grande pour contenir la créature ou l'objet. Une créature confinée peut consacrer son action à pousser sur les parois de la Sphère et la faire rouler à concurrence de la moitié de sa propre Vitesse. De même, d'autres créatures peuvent ramasser le globe et le déplacer.

Le sort *désintégration*, s'il cible le globe, le détruit sans risque pour ce qui se trouve à l'intérieur.

Stabilisation

Nécromancie mineure (Clerc, Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 4,50 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez à portée une créature dotée de 0 point de vie, mais qui n'est pas morte. La créature est Stabilisée.

Amélioration de sort mineur. La portée augmente lorsque vous atteignez les niveaux 5 (9 m), 11 (18 m) et 17 (36 m).

Suggestion

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V, M (une goutte de miel)

Durée : Concentration, jusqu'à 8 heures

Vous suggérez une ligne de conduite par 25 mots ou moins afin d'influencer magiquement une créature que vous voyez à portée, qui vous entend et vous comprend. La suggestion doit paraître raisonnable et ne pas présenter de risque évident d'infliger des dégâts à la cible ni à ses alliés. Vous pourriez ainsi formuler : « Récupère la clef de la chambre forte de la secte et apporte-la-moi. » Ou bien : « Cesse de combattre, quitte la bibliothèque sans faire d'histoires et ne reviens pas. »

La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée ou jusqu'à que vous ou l'un de vos alliés lui infligiez des dégâts. La cible Charmée se soumet à la suggestion de son mieux. L'activité suggérée peut s'étendre sur toute la durée, mais s'il est possible de l'accomplir plus tôt, le sort prend fin sur la cible dès qu'elle en a terminé.

Suggestion de groupe

Enchantement du 6^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, M (une langue de serpent)

Durée : 24 heures

Vous suggérez une ligne de conduite par 25 mots ou moins afin d'influencer magiquement un maximum de douze créatures que vous voyez à portée et qui vous entendent et vous comprennent. La suggestion doit paraître raisonnable et ne pas présenter de risque évident d'infliger des dégâts aux cibles ni à leurs alliés. Vous pourriez ainsi dire : « Marchez jusqu'au village suivant pour aider la population à la moisson jusqu'au crépuscule. » Ou bien : « L'heure n'est pas à la violence. Lâchez vos armes et dansez ! Cessez dans une heure. »

Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Charmé pour toute la durée ou jusqu'à que vous ou l'un de vos alliés lui infligiez des dégâts. Chaque cible Charmée se soumet à la suggestion de son mieux. L'activité suggérée peut s'étendre sur toute la durée, mais s'il est possible de l'accomplir plus tôt, le sort prend fin sur la cible dès qu'elle en a terminé.

Emplacement de niveau supérieur. La durée rallonge avec un emplacement du 7^e niveau (10 jours), du 8^e (30 jours) et du 9^e (366 jours).

Symbole

Abjuration du 7^e niveau (Barde, Clerc, Druide, Magicien)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de diamant d'une valeur minimale de 1 000 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation ou activation

Vous inscrivez un glyphe nuisible à d'autres créatures, soit sur une surface (comme un pan de mur ou de sol), soit à l'intérieur d'un objet que l'on peut fermer (comme un livre ou un coffre). Le glyphe peut recouvrir une zone dont le diamètre ne dépasse pas 3 m. Si vous optez pour un objet, celui-ci doit rester à sa place ; si on le déplace de plus de 3 m de l'endroit où vous avez lancé le sort, le glyphe est rompu et le sort prend fin sans avoir été activé.

Le glyphe est pratiquement imperceptible, au point qu'il faut réussir un test de Sagesse (Perception) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts pour le remarquer.

Lors de l'inscription du glyphe, vous décidez de son déclencheur et de l'effet porté par le symbole : dis-corde, douleur, étourdissement, mort, sommeil ou terreur. Chaque effet est expliqué ci-après.

Déclencheur. Vous décidez ce qui le déclenche à l'incantation du sort. Dans le cas des glyphes de surface, les déclencheurs courants sont les suivants : toucher le glyphe, le fouler, retirer un objet qui le recouvre ou s'approcher dans un certain rayon. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs courants sont l'ouverture de l'objet et la vue du glyphe.

Vous pouvez préciser le déclencheur afin que seules les créatures d'un type donné l'activent (le glyphe ne pourrait ainsi affecter que les Aberrations). Vous pouvez aussi définir les critères de créatures qui ne déclenchent pas le glyphe, comme le fait de prononcer un certain mot de passe.

Quand il s'active, le glyphe se met à luire en emplissant une Sphère de 18 m de rayon de Lumière faible pendant 10 minutes, après quoi le sort prend fin. Chaque créature prise dans la Sphère au moment de l'activation du glyphe est ciblée par son effet, de même que toute créature qui pénètre dans la Sphère pour la première fois d'un tour ou y termine son tour. Une même créature ne peut être ciblée qu'une fois par tour.

Discorde. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible se chamaille verbalement avec une autre créature pendant 1 minute. Tout ce temps, elle est incapable de communiquer de manière cohérente et ses jets d'attaque et tests de caractéristique s'effectuent avec le Désavantage.

Douleur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir l'état Neutralisé pendant 1 minute.

Étourdissement. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Étourdi pendant 1 minute.

Mort. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution et subit 10d10 dégâts nécrotiques en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Sommeil. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Inconscient pendant 10 minutes. Une telle créature reprend connaissance si elle subit des dégâts ou si quelqu'un consacre une action à la secouer.

Terreur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de subir l'état Effrayé pendant 1 minute. Tant qu'une cible est ainsi Effrayée, elle doit s'éloigner au minimum de 9 m du glyphe à chacun de ses tours si elle en a la possibilité.

Télékinésie

Transmutation du 5^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous recevez la faculté de déplacer ou manipuler objets et créatures par la simple pensée. À l'incantation, ainsi qu'au prix de l'action Magie à vos tours suivants avant la fin du sort, vous pouvez exercer votre volonté sur une créature ou un objet que vous voyez à portée pour produire l'effet adéquat décrit plus loin. Vous pouvez affecter la même cible round après round, ou en sélectionner une nouvelle chaque fois que vous le souhaitez. Si vous changez de cible, la précédente n'est plus affectée par le sort.

Créature. Vous tentez de déplacer une créature de taille TG ou inférieure. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être déplacée d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, dans les limites de portée du sort. Jusqu'à la fin de votre tour suivant, la créature subit l'état Entravé ; si vous la soulevez dans les airs, elle y reste suspendue. Elle chute à la fin de votre tour suivant sauf si vous recourez une nouvelle fois à cette option sur elle et qu'elle rate le JS.

Objet. Vous tentez de déplacer un objet de taille TG ou inférieure. Si l'objet n'est porté par personne, vous parvenez automatiquement à le déplacer d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, dans les limites de portée du sort.

Si l'objet est porté par une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force, sans quoi vous

lui arrachez l'objet et le déplacez d'un maximum de 9 m dans la direction de votre choix, dans les limites de portée du sort.

Vous pouvez exercer un contrôle plus précis sur les objets soumis à votre poigne télékinétique, comme manipuler un outil rudimentaire.

Téléportation

Invocation du 7^e niveau (Barde, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 3 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Ce sort vous transporte instantanément, ainsi que huit créatures consentantes que vous voyez à portée, ou bien un seul objet que vous voyez à portée, vers la destination sélectionnée. Si vous ciblez un objet, il doit être de taille G ou inférieure et ne doit pas être porté par une créature non consentante.

Vous devez connaître la destination que vous choisissez et elle doit se trouver sur le même plan d'existence que vous. Votre niveau de familiarité avec la destination détermine si vous y parvenez effectivement. Le MJ lance 1d100 en consultant la table Résultat de téléportation et l'explication correspondante.

Résultat de téléportation

Familiarité	Incident	Zone comparable	Dévi- ation	Sur place
Cercle permanent	—	—	—	01–00
Objet lié	—	—	—	01–00
Grande familiarité	01–05	06–13	14–24	25–00
Vu plusieurs fois	01–33	34–43	44–53	54–00
Vu une fois ou décrit	01–43	44–53	54–73	74–00
Destination factice	01–50	51–00	—	—

Familiarité. Les termes de la colonne Familiarité de la table se comprennent comme suit :

- « Cercle permanent » fait référence à un cercle de téléportation permanent dont vous connaissez la séquence de runes.
- « Objet lié » indique que vous détenez un objet rapporté de la destination souhaitée au cours des six derniers mois, comme un livre issu de la bibliothèque d'un Magicien.
- « Grande familiarité » correspond à un endroit où vous avez passé du temps, un lieu que vous avez étudié en profondeur ou un site que vous voyez à l'incantation du sort.
- « Vu plusieurs fois » représente un lieu que vous avez vu plus d'une fois, mais que vous connaissez finalement assez peu.

- « Vu une fois ou décrit » correspond à un site que vous n'avez vu qu'une fois, éventuellement par magie, ou un endroit qu'on vous a décrit avec un certain détail, éventuellement par le biais d'une carte.
- « Destination factice » correspond à un lieu qui n'existe pas. Vous avez par exemple tenté de scruter le sanctuaire de l'ennemi, mais avez été dupé par une illusion, à moins que vous cherchiez à atteindre un lieu qui n'existe plus.

Incident. La magie imprévisible de ce sort se traduit par une mésaventure. Chaque créature téléportée (ou l'objet ciblé) subit 3d10 dégâts de force et le MJ rejoue sur la table pour voir où vous terminez (plusieurs incidents consécutifs sont possibles, entraînant chaque fois des dégâts).

Zone comparable. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) terminez dans une zone différente dont l'ambiance et l'aspect se rapprochent de la destination souhaitée. Vous apparaissez à l'endroit comparable le plus proche. Si vous souhaitiez rejoindre votre laboratoire, par exemple, vous pourriez aboutir dans celui d'une autre personne de la même ville.

Déviatio. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) arrivez à 2d12 x 1,5 km et dans une direction aléatoire de la destination souhaitée. Lancez 1d8 pour la direction : 1, est ; 2, sud-est ; 3, sud ; 4, sud-ouest ; 5, ouest ; 6, nord-ouest ; 7, nord ; 8, nord-est.

Sur place. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) arrivez à l'endroit souhaité.

Tempête de feu

Évocation du 7^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une tempête de flammes éclate à portée. La zone de la tempête consiste en un maximum de 10 Cubes de 3 m, que vous disposez à votre guise. Chaque Cube doit être contigu à au moins un autre Cube. Chaque créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité et subit 7d10 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

L'explosion embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne.

Tempête de grêle

Évocation du 4^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (une moufle)

Durée : instantanée

La grêle s'abat au sol dans un Cylindre de 6 m de rayon et 12 m de hauteur centré sur un point à portée. Chaque créature prise dans le Cylindre effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d10 dégâts

contondants et 4d6 dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Les grêlons transforment le sol du Cylindre en Terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour suivant.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts contondants augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-delà du 4^e.

Tempête de neige

Invocation du 3^e niveau (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 45 m

Composantes : V, S, M (un parapluie miniature)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à la fin du sort, la neige tombe dans un Cylindre de 12 m de haut et 6 m de diamètre centré sur un point que vous choisissez à portée. La Visibilité de la zone est nulle et les flammes nues s'y éteignent aussitôt.

Le sol du Cylindre constitue un Terrain difficile. Quand une créature pénètre dans le Cylindre pour la première fois d'un tour ou qu'elle y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état À terre et de perdre sa Concentration.

Tempête vengeresse

Invocation du 9^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 1,5 km

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Un nuage menaçant se forme pour toute la durée, centré sur un point à portée, et se déploie sur un rayon de 90 m. Chaque créature prise dans le nuage à son apparition doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de subir 2d6 dégâts de tonnerre, ainsi que l'état Assourdi pour toute la durée.

Au début de chacun de vos tours suivants, la tempête produit des effets différents, comme détaillé ci-après.

Tour 2. Une pluie acide s'abat. Tous les objets et créatures directement dominés par le nuage subissent 4d6 dégâts d'acide.

Tour 3. Vous invoquez six éclairs qui jaillissent du nuage pour frapper six créatures ou objets dominés par le nuage. Chaque cible effectue un jet de sauvegarde de Dextérité, et subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Tour 4. La grêle s'abat depuis le nuage. Toute créature directement dominée par le nuage subit 2d6 dégâts contondants.

Tours 5 à 10. La zone directement dominée par le nuage est assaillie de bourrasques et d'une pluie glaciaire. Toute créature qui s'y trouve subit 1d6 dégâts de froid. Jusqu'à la fin du sort, la zone constitue un Terrain difficile et présente une Visibilité nulle, les attaques à distance avec une arme y sont impossibles et un vent fort souffle dans toute la zone.

Ténèbres

Évocation du 2^e niveau (Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, M (une touffe de fourrure de chauve-souris et un bout de charbon)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, des Ténèbres magiques se déploient depuis un point à portée en remplissant une Sphère de 4,50 m de rayon. La Vision dans le noir ne perce pas ces ténèbres et les lumières non magiques n'illuminent pas dans la Sphère.

Au lieu de cela, vous pouvez lancer le sort sur un objet porté par personne, de manière à ce que les Ténèbres emplissent une Émanation de 4,50 m centrée sur l'objet. Il suffit de recouvrir cet objet d'une surface opaque, comme une gamelle ou un heaume, pour bloquer les Ténèbres.

Si tout ou partie de ce sort chevauche la zone de Lumière vive ou faible créée par un sort du 2^e niveau ou inférieur, l'effet qui produit cette lumière est dissipé.

Tentacules noirs

Invocation du 4^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (un tentacule)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Des tentacules frétilants d'un noir d'ébène surgissent du sol et emplissent un espace de 6 m de côté que vous voyez à portée. Pour toute la durée, ces tentacules transforment le sol de la zone en Terrain difficile.

Toute créature prise dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle subit 3d6 dégâts contondants, ainsi que l'état Entravé jusqu'à la fin du sort. Une créature effectue aussi ce JS si elle pénètre dans la zone ou y termine son tour. Une même créature n'effectue en aucun cas ce JS plus d'une fois par tour.

Une créature Entravée peut entreprendre une action pour effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts, et met à un terme à l'état sur elle-même en cas de réussite.

Terrain hallucinatoire

Illusion du 4^e niveau (Barde, Druide, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 90 m

Composantes : V, S, M (un champignon)

Durée : 24 heures

Un terrain naturel qui pourrait loger dans un Cube de 45 m à portée apparaît comme un autre type de terrain naturel, sur les plans visuel, auditif et olfactif. Ainsi un champ ou une route pourrait se présenter

comme un marais, une colline, une crevasse glaciaire ou autre environnement difficile ou infranchissable. Une mare pourrait apparaître comme une jolie prairie, un précipice comme une pente douce et un ravin comme une route large et dégagée. Les bâtiments, l'équipement et les créatures de la zone ne changent pas.

Les propriétés tactiles du terrain ne changent pas non plus, si bien qu'une créature qui pénètre dans la zone remarquera probablement l'illusion. Si la différence n'est pas évidente au contact, une créature qui examine la zone peut entreprendre l'action Étude pour tenter un test d'Intelligence (Investigation) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts afin de percer l'illusion à jour. Une créature qui discerne le subterfuge perçoit une image vague superposée au véritable terrain.

Terreur

Illusion du 3^e niveau (Barde, Ensorcelleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une plume blanche)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Chaque créature prise dans un Cône de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de lâcher ce qu'elle tient, et de subir l'état Effrayé pour toute la durée.

Ainsi Effrayée, la créature entreprend à chacun de ses tours l'action Pointe pour s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr, sauf si elle n'a nulle part où aller. Si la créature termine son tour en un espace d'où elle ne vous a plus dans son champ de vision, elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin pour elle.

Texte illusoire

Illusion du 1^{er} niveau (Barde, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : 1 minute ou rituel

Portée : contact

Composantes : S, M (de l'encre d'une valeur minimale de 10 po, que le sort détruit)

Durée : 10 jours

Vous écrivez sur du parchemin, du papier ou autre surface adaptée et y insufflez une illusion qui persiste pour toute la durée. À vos yeux, ainsi qu'à ceux de toute créature que vous désignez à l'incantation du sort, le texte paraît normalement écrit, de votre main, et porte le message voulu de votre part. Pour toute autre créature, le texte paraît rédigé selon un alphabet inconnu ou magique, parfaitement incompréhensible. Une autre option consiste à donner un sens différent au message, qui semble écrit par quelqu'un d'autre et dans une autre langue que vous maîtrisez.

Si le sort est dissipé, le texte original et l'illusion disparaissent.

Une créature dotée de la Vision lucide peut lire le message caché.

Thaumaturgie

Transmutation mineure (Clerc)

Temps d'incantation : action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : jusqu'à 1 minute

Vous engendrez une manifestation surnaturelle mineure. Vous créez l'un des effets magiques suivants à portée. Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez faire coexister jusqu'à trois de ces effets d'une minute.

Bruit fantôme. Vous faites émaner un son bref d'un point que vous choisissez à portée, comme un gronde-ment de tonnerre, un croassement ou des murmures inquiétants.

Jeu avec le feu. Vous manipulez des flammes pendant 1 minute : elles vacillent, s'intensifient, s'atténuent ou changent de couleur.

Main invisible. Vous provoquez l'ouverture soudaine d'une porte ou fenêtre non verrouillée ou la faites claquer.

Secousse. Vous provoquez un léger tremblement de terre inoffensif pendant 1 minute.

Voix retentissante. Votre voix retentit jusqu'à trois fois plus fort que la normale pendant 1 minute. Pour toute la durée, vous avez l'Avantage aux tests de Charisme (Intimidation).

Yeux modifiés. Vous altérez l'aspect de vos yeux pendant 1 minute.

Toile d'araignée

Invocation du 2^e niveau (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (quelques filandres de toile d'araignée)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une masse gluante de fils d'araignée en un point que vous choisissez à portée. Pour toute la durée, cette toile remplit un Cube de 6 m depuis ce point d'origine. Elle constitue un Terrain difficile et la Visibilité est réduite dans la zone.

Si les fils ne peuvent pas se fixer à deux volumes solides (comme des murs ou des arbres) et ne sont pas disposés en travers d'un sol, d'un mur ou d'un plafond, la toile s'effondre sur elle-même et le sort prend fin au début de votre tour suivant. Invoquée sur une surface plane, la toile présente une épaisseur de 1,50 m.

Quand une créature pénètre pour la première fois d'un tour dans la toile ou qu'elle y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir l'état Entravé tant qu'elle reste dans la toile et qu'elle ne s'en est pas libérée.

Une créature ainsi Entravée peut consacrer son action à effectuer un test de Force (Athlétisme) assorti de votre DD de sauvegarde des sorts. En cas de réussite, elle n'est plus Entravée.

La toile est inflammable. Tout Cube de toile de 1,50 m exposé aux flammes brûle en 1 round et inflige 2d4 dégâts de feu à toute créature qui commence son tour dans les flammes.

Trait de feu

Évocation mineure (Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous projetez un grain enflammé vers une créature ou un objet à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d10 dégâts de feu. Tout objet inflammable touché par ce sort s'embrase s'il n'est pas porté.

Amélioration de sort mineur. Les dégâts augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

Tremblement de terre

Transmutation du 8^e niveau (Clerc, Druide, Ensorceleur)

Temps d'incantation : action

Portée : 150 m

Composantes : V, S, M (une pierre brisée)

Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un point du sol que vous voyez à portée. Pour toute la durée, le sol est parcouru d'intenses secousses dans un cercle de 30 m de rayon centré sur le point choisi. Le sol concerné constitue un Terrain difficile.

À l'incantation du sort et à la fin de chacun de vos tours pour toute la durée, chaque créature au contact du sol de la zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit l'état À terre et sa Concentration est rompue.

Vous pouvez également provoquer les effets ci-après.

Crevasse. Un total de 1d6 crevasses de ce type s'ouvrent dans la zone du sort à la fin du tour de l'incantation. Vous choisissez leurs emplacements, qui ne doivent pas se situer sous des structures. Elles sont chacune profondes de 1d10 x 3 m, larges de 3 m et s'étendent d'un bout de la zone du sort à l'autre. Une créature située dans l'espace d'une fissure doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine d'y chuter. En cas de réussite, elle accompagne le rebord de la crevasse et reste à la surface.

Structures. Le séisme inflige 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol de la zone à l'incantation du sort, ainsi qu'à la fin de chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort. Si un bâtiment tombe à 0 point de vie, il s'effondre.

Une créature distante d'une telle structure de la moitié de sa hauteur ou moins effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 12d6 dégâts contondants et l'état À terre, et finit ensevelie dans les gravats. S'en extraire demande de

réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 au prix d'une action. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

Tsunami

Invocation du 8^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 1,5 km

Composantes : V, S

Durée : Concentration, jusqu'à 6 rounds

Une muraille d'eau se matérialise en un point que vous choisissez à portée. Ce mur peut atteindre jusqu'à 90 m de longueur, 90 m de hauteur et 15 m d'épaisseur. Le mur persiste pour toute la durée.

Quand le mur apparaît, chaque créature prise dans sa zone effectue un jet de sauvegarde de Force et subit 6d10 dégâts contondants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Au début de chacun de vos tours suivant son apparition, le mur et toutes les créatures qu'il englobe s'éloignent de 15 m de vous. Toutes les créatures de taille TG ou inférieure qui occupent un espace dans lequel le mur se déplace doivent réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine de subir 5d10 dégâts contondants. Une même créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par round. À la fin du tour, la hauteur du mur diminue de 15 m et les dégâts qu'il peut infliger aux rounds suivants diminuent de 1d10. Une fois que la hauteur du mur est de 0 m, le sort prend fin.

Une créature prise dans le mur ne peut se déplacer qu'en nageant. La force de la vague est toutefois telle que la créature doit pour ce faire réussir un test de Force (Athlétisme) contre le DD de sauvegarde du sort. En cas d'échec, elle ne peut pas se déplacer. Une créature qui se déplace hors du mur tombe au sol.

Vague tonnante

Évocation du 1^{er} niveau (Barde, Druide, Enorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous produisez une vague de force tonitruante. Chaque créature prise dans un Cube de 4,50 m émanant de vous effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de tonnerre et le choc l'éloigne de 3 m de vous. En cas de réussite, elle subit uniquement la moitié de ces dégâts.

En outre, les objets non fixés entièrement compris dans le Cube sont automatiquement repoussés de 3 m de vous par le sort, dont le fracas s'entend à une distance de 90 m.

Emplacement de niveau supérieur. Les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

Vent divin

Transmutation du 6^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (une bougie)

Durée : 8 heures

Vous et un maximum de dix créatures consentantes que vous choisissez à portée adoptez une forme gazeuse pour toute la durée et apparaissez comme autant de volutes. Tant qu'elle est sous cette forme brumeuse, une cible est dotée d'une Vitesse de vol de 90 m avec la faculté de vol stationnaire, de l'Immunité contre l'état À terre et de la Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants. Les seules actions qu'elle peut entreprendre sous cette forme sont l'action Pointe et commencer à reprendre sa forme normale au prix de l'action Magie. Il lui faut 1 minute pour retrouver sa forme d'origine, intervalle durant lequel elle subit l'état Étourdi. Jusqu'à la fin du sort, la créature peut également reprendre une forme gazeuse, transformation qui lui demande aussi d'entreprendre l'action Magie et nécessite 1 minute.

Si une cible est sous forme gazeuse et en vol au moment où le sort prend fin, elle redescend au rythme de 18 m par round pendant 1 minute, jusqu'à atterrir sans heurt. Si cette minute ne lui a pas suffi à toucher le sol, la cible chute de la distance restante.

Verrou magique

Abjuration du 2^e niveau (Magicien)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre d'or d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un accès fermé : porte, fenêtre, portail, récipient ou écoutille. L'accès est alors verrouillé magiquement pour toute la durée. Ce verrou résiste à toutes les tentatives d'ouverture non magiques. Vous et toutes les créatures que vous désignez à l'incantation du sort pouvez ouvrir et fermer normalement l'objet malgré le verrou. Vous pouvez également décider d'un mot de passe qui déverrouille l'objet pendant 1 minute s'il est prononcé dans un rayon de 1,50 m de celui-ci.

Vision dans le noir

Transmutation du 2^e niveau (Druide, Enorceleur, Magicien, Rôdeur)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une carotte séchée)

Durée : 8 heures

Pour toute la durée, une créature consentante que vous touchez physiquement acquiert la Vision dans le noir sur 45 m.

Vision suprême

Divination du 6^e niveau (Barde, Clerc, Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (poudre de champignon d'une valeur minimale de 25 po, que le sort détruit)

Durée : 1 heure

Pour toute la durée, une créature consentante que vous touchez physiquement acquiert la Vision lucide sur 36 m.

Voie végétale

Invocation du 6^e niveau (Druide)

Temps d'incantation : action

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Ce sort crée un lien magique entre une plante inanimée à portée, de taille G ou supérieure, et une autre plante du même plan d'existence, sans contrainte de distance. Vous devez avoir déjà vu ou touché la plante de destination au moins une fois. Pour toute la durée, toutes les créatures peuvent s'avancer dans la plante ciblée et ressortir par la plante de destination en y consacrant 1,50 m de leur déplacement.

Vol

Transmutation du 3^e niveau (Ensorceleur, Magicien, Occultiste)

Temps d'incantation : action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une plume)

Durée : Concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante. Pour toute la durée, la cible acquiert une Vitesse de vol de 18 m et bénéficie du vol stationnaire. Lorsque le sort prend fin, la cible tombe si elle est toujours dans les airs, à moins de pouvoir arrêter sa chute.

Emplacement de niveau supérieur. Vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 3^e.

Zone de vérité

Enchantement du 2^e niveau (Barde, Clerc, Paladin)

Temps d'incantation : action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous créez une zone magique qui interdit les mensonges dans une Sphère de 4,50 m de rayon centrée sur un point à portée. Jusqu'à la fin du sort, quand une créature entre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou y commence son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle ne peut mentir sciemment tant qu'elle est dans la zone. Vous savez si une telle créature a raté ou réussi son jet de sauvegarde.

Une créature affectée a conscience du sort et peut éluder les questions auxquelles elle répondrait normalement par un mensonge. Elle peut se montrer évasive, mais ce qu'elle dit doit rester vrai dans son esprit.