

## Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

## Les sorts II

### Coquille antiplantes

Abjuration

**Niveau :** Dru 4

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 3 m

**Zone d'effet :** émanation de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort génère une barrière invisible et mobile qui protège quiconque se trouve à l'intérieur contre les attaques des créatures végétales et des plantes animées. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection disparaît aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

### Coquille antivie

Abjuration

**Niveau :** Dru 6, Faune 6, Prê 6

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 round

**Portée :** 3 m

**Zone d'effet :** émanation de 3 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort génère un champ d'énergie hémisphérique, invisible et mobile, interdisant à la plupart des créatures vivantes d'entrer à l'intérieur. Il barre le passage aux animaux, aberrations, créatures magiques, dragons, fées, géants, humanoïdes, humanoïdes monstrueux, plantes, vases, ainsi qu'à la vermine. Par contre, créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne sont pas gênés.

Le sort a uniquement des vertus défensives. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection disparaît aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

### Corde animée

Transmutation

**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible :** 1 corde (ou objet assimilé) ne dépassant pas une longueur de 15 m + 1,50 m/niveau (voir description)

**Durée :** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet d'animer tout objet ressemblant à une corde (fil, ficelle, câble, etc.). La longueur maximale indiquée correspond à une corde de 2,5 centimètres de diamètre. Diminuez-la de 50 % chaque fois que le diamètre est doublé, ou augmentez-la d'autant s'il est réduit de moitié.

Les ordres que le personnage peut donner à la corde sont " Enroule-toi " (elle se range par terre en un joli tas), " Enroule-toi et noue-toi ", " Forme une boucle ", " Forme une boucle et noue-toi ", " Attache " et toutes les instructions inverses (" Déroule-toi ", etc.). Le mage peut donner un ordre par round au prix d'une action de mouvement, comme s'il dirigeait un sort actif.

La corde peut uniquement s'enrouler autour des objets ou créatures se trouvant à moins de 30 centimètres d'elle. Elle est incapable de se déplacer par elle-même et, si l'on souhaite s'en servir à distance, il faut la lancer sur la cible choisie, ce qui nécessite une attaque de contact à distance (facteur de portée de 3 mètres). La plupart des cordes ont 2 points de résistance, une CA de 10 et peuvent être cassées via un test de Force (DD 23). La corde n'inflige pas le moindre point de dégâts, mais il est possible de l'utiliser pour faire tomber une créature ou pour l'immobiliser en l'entortillant autour de ses jambes. Dans les deux cas, la cible échappe à l'attaque en réussissant un jet de Réflexes. Si la créature enchevêtrée désire lancer un sort, il lui faut réussir un test de Concentration (DD 15). Elle peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20). La corde elle-même n'est pas magique, pas plus que les nœuds qu'elle fait. Ce sort confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes. Enfin, il ne saurait animer des objets tenus ou portés par une créature.

### **Corde enchantée**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** 1 corde faisant entre 1,50 m et 9 m de long

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Lorsque ce sort est jeté sur une corde longue de 1,50 mètre à 9 mètres, l'une de ses extrémités se dresse à la verticale, comme si elle était accrochée à quelque chose de solide. En fait, elle se fixe dans un espace extradimensionnel se trouvant en bordure du multivers (l'infinité des plans). Les créatures comprises dans cet espace sont à l'abri des sorts (y compris les divinations), à moins que ceux-ci ne fonctionnent d'un plan à l'autre. L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures, quelle que soit leur taille. Quiconque se trouve à l'intérieur peut remonter la corde, qui donne alors l'impression de disparaître. Dans ce cas, la corde compte comme une créature pour ce qui est de la place qu'elle occupe. Elle peut soutenir jusqu'à 8 tonnes ; un poids plus important l'arrache. Aucun sort ne peut être lancé vers l'espace dimensionnel (ou en sortir), et ce dernier n'est pas non plus affecté par les sorts de zone. Quiconque est monté se réfugier à l'intérieur peut regarder au dehors par une fenêtre de 1,50 mètre x 90 centimètres, centrée sur la corde. Cette fenêtre est présente dans le plan Matériel mais est invisible. Une créature détectant l'invisible peut la voir, mais pas ce qui se trouve au-delà. Tout ce qui se trouve dans l'espace dimensionnel retombe à la fin du sort. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Notez que si l'on ne rejoint pas l'espace extradimensionnel, le sort permet de monter jusqu'à 9 mètres de hauteur dans le plan où l'on se trouve.

*Note.* Il est extrêmement dangereux de créer (ou d'amener) un espace extradimensionnel à l'intérieur d'un autre.  
*Composantes matérielles :* de l'extrait de poudre de maïs et un bout de parchemin torsadé.

### **Corps de fer**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 8, Terre 8

**Composantes :** V, G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

Ce sort transforme le corps du personnage en fer organique, ce qui lui confère plusieurs résistances et capacités particulièrement puissantes.

Le jeteur de sorts gagne une réduction des dégâts de (15/adamantium). Il devient immunisé contre la cécité, les coups critiques, les affaiblissements temporaires de caractéristique, la surdité, les maladies, la noyade, l'électricité, le poison, l'étourdissement et tous les sorts ou attaques qui affectent son métabolisme ou sa respiration, pour la bonne et simple raison que son organisme cesse de fonctionner normalement tant que dure le sort. L'acide et le feu (sous toutes ses formes) ne lui infligent que des dégâts réduits de moitié. Par contre, il devient vulnérable aux attaques spéciales affectant les golems de fer.

Dans le même temps, le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +6 en Force, contrebalancé par un malus équivalent (-6) en Dextérité (sans que cette caractéristique puisse toutefois tomber en dessous de 1). Sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. S'il est mage, il a 50 % de chances de rater ses sorts profanes et

subit l'équivalent d'une pénalité d'armure de -8 (comme s'il portait un harnois complet). Il ne peut rien boire (ce qui l'empêche d'utiliser les potions) et il lui est également impossible de jouer d'un instrument à vent. Ses attaques à mains nues infligent des dégâts égaux à un gourdin conçu pour un individu de sa taille (1d4 pour les personnages de taille P et 1d6 pour les personnages de taille M), et l'on considère alors qu'il est armé. Le poids du personnage est décuplé, ce qui fait qu'il coule à pic s'il est plongé dans un liquide. Son organisme modifié lui permet toutefois de résister à la plus terrible pression qui soit... du moins, jusqu'à la fin du sort.

*Composantes matérielles profanes* : un petit bout de fer ayant fait partie d'un golem de fer, de l'armure d'un héros ou d'une machine de guerre.

### **Couleurs dansantes**

Illusion (mirage) [mental]

**Niveau** : Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 4,50 m

**Zone d'effet** : rayonnement en forme de cône

**Durée** : instantanée (voir description)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Un cône de couleurs vives et tourbillonnantes jaillit de la main tendue du personnage, provoquant étourdissement, cécité temporaire ou perte de connaissance chez les créatures affectées. Le sort affecte chaque cible en fonction de ses DV :

*Jusqu'à 2 DV*. Perte de connaissance, cécité et étourdissement pendant 2d4 rounds, puis cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds et étourdissement pendant 1 round (seules les créatures vivantes peuvent perdre connaissance).

*3 ou 4 DV*. Cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds, et étourdissement pendant 1 round.

*5 DV ou plus*. Étourdissement pendant 1 round.

Les êtres dénués de vision ne sont pas affectés par *couleurs dansantes*.

*Composantes matérielles* : trois pincées de poudre ou de sable (une rouge, une jaune et une bleue).

### **Coup au but**

Divination

**Niveau** : Ens/Mag 1

**Composantes** : V, F

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : voir description

Le personnage lançant ce sort sait intuitivement comment frapper pour que son attaque soit la plus efficace possible. Son prochain jet d'attaque (qui doit avoir lieu au plus tard le round suivant l'incantation) bénéficie d'un bonus d'intuition de +20. De plus, il n'a aucune chance de rater une cible camouflée.

*Focaliseur* : la reproduction en miniature d'une cible d'archer en bois.

### **Courroux de l'ordre**

Évocation [Loi]

**Niveau** : Loi 4

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Zone d'effet** : toutes les créatures non loyales atteintes par un rayonnement emplissant un cube de 9 m d'arête

**Durée** : instantanée (1 round ; voir description)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, partiel (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Le prêtre canalise et libère la puissance de la Loi contre ses ennemis. Le sort prend la forme d'une grille tridimensionnelle d'énergie pure. Il affecte toutes les créatures d'alignement neutre ou chaotique (mais pas loyal).

Les créatures chaotiques atteintes perdent 1d8 points de vie tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts pour les Extérieurs chaotiques, jusqu'à un maximum de 10d6), et sont hébétées pendant 1 round. Un jet de Réflexes réussi annule l'hébetement et réduit les dégâts de moitié.

Les créatures neutres sont moins affectées (dégâts réduits de moitié, pas d'hébetement). Si elles réussissent leur jet de Volonté, les dégâts qu'elles subissent tombent au quart du total indiqué par les dés.

### **Coursier fantôme**

Invocation (création)

**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** 0 m

**Effet :** 1 équidé quasi réel

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort fait apparaître une créature quasi réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la monter. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, une crinière et une queue grises, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui ressemble à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui sont incapables de l'attaquer.

Le cheval a une CA de 18 (−1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts. Il disparaît dès qu'il perd tous ses points de vie. Sa vitesse de déplacement est de 6 mètres par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 72 mètres au niveau 12. Il peut porter son cavalier plus 5 kilos par niveau de lanceur de sorts.

Le coursier acquiert certains pouvoirs en fonction du niveau de lanceur de sorts, toutes les facultés qui suivent étant cumulatives (un cheval créé par un ensorceleur de niveau 12 possédera donc les pouvoirs correspondant aux niveaux 8, 10 et 12).

*Niveau 8 :* le cheval peut avancer dans le sable, la boue ou les marécages sans que sa vitesse de déplacement en souffre.

*Niveau 10 :* il use de *marche sur l'onde* à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir).

*Niveau 12 :* il use de *marche dans les airs* à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir). Après 1 round de déplacement aérien, il tombe.

*Niveau 14 :* le coursier peut voler en conservant la même vitesse de déplacement. Sa manœuvrabilité est moyenne.

### **Création d'eau**

Invocation (création) [eau]

**Niveau :** Dru 0, Pal 1, Prê 0

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet :** jusqu'à 8 litres d'eau/niveau

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort génère une eau pure et potable, semblable à l'eau de pluie. Elle apparaît dans n'importe quel récipient capable de la recevoir, ou au-dessus d'une zone trois fois plus large (ce qui permet de créer une fine pluie ou de remplir plusieurs récipients de taille moindre).

*Note.* Les sorts d'Invocation ne peuvent pas faire apparaître de substance ou d'objet à l'intérieur d'une créature. L'eau pèse 1 kilo par litre.

### **Création de mort-vivant**

Nécromancie [Mal]

**Niveau :** Ens/Mag 6, Mal 6, Mort 6, Prê 6

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 heure  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible :** 1 cadavre  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Ce sort bien plus puissant qu'*animation des morts* permet de créer des morts-vivants autrement plus dangereux : goules, blêmes, momies et mohrgs. Le type de morts-vivants pouvant être animé dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage :

<b>Niveau de lanceur de sorts</b>	<b>Mort-vivant créé</b>
11 ou moins	Goule
12–14	Blême
15–17	Momie
18 ou plus	Mohrg

S'il le souhaite, le personnage peut donner naissance à des morts-vivants plus faibles que ce que son niveau autorise. Par exemple, un prêtre de niveau 16 peut créer une goule ou un blême plutôt qu'une momie. Une telle tactique est peut-être souhaitable, car le mort-vivant qui se forme n'est pas automatiquement sous le contrôle de son créateur. Celui-ci peut tenter de lui imposer sa volonté au moment où il se constitue.

Ce sort ne peut être lancé que de nuit.

**Composantes matérielles :** deux pots en argile contenant, l'un, de la terre prélevée sur une tombe, et l'autre, de l'eau croupie. Le sort doit être jeté sur un cadavre, et on peut imposer certaines restrictions en fonction du type de mort-vivant que l'on souhaite obtenir. Quoi qu'il en soit, le prêtre doit glisser un onyx noir valant au moins 50 po par DV de mort-vivant créé dans la bouche ou l'orbite de chaque cadavre à animer. La magie libérée par le sort vide la pierre de sa substance, ce qui lui fait perdre toute valeur.

### **Création de mort-vivant dominant**

Nécromancie [Mal]

**Niveau :** Ens-Mag 8, Mort 8, Prê 8

Ce sort fonctionne sur le même principe que *création de mort-vivant*, si ce n'est qu'il permet d'animer des créatures plus puissantes : ombres, âmes-en-peine, spectre et dévoreurs d'âme. Le type de mort-vivant créé dépend du niveau du prêtre, comme indiqué sur la table ci-dessous :

<b>Niveau de lanceur de sorts</b>	<b>Mort-vivant créé</b>
15 ou moins	Ombre
16–17	Âme-en-peine
18–19	Spectre
20 ou plus	Dévoreur d'âme

### **Création de nourriture et d'eau**

Invocation (création)

**Niveau :** Prê 3

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet :** assez de nourriture et d'eau pour 3 humains ou 1 cheval/jour et/niveau

**Durée :** 24 heures (voir description)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort fait apparaître une nourriture simple choisie par le prêtre. Les aliments sont nourrissants, mais sans grand intérêt sur le plan gastronomique. Ils pourrissent rapidement et deviennent immangeables au bout de 24 heures, sauf si on les conserve à l'aide de *purification de la nourriture et de l'eau* (qui prolonge leur durée de vie de 24 heures supplémentaires). L'eau est aussi pure que de l'eau de pluie. Contrairement à la nourriture, elle ne risque pas de croupir.

### **Création majeure**

Invocation (création)

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Durée :** voir description

Ce sort est semblable à *création mineure*, si ce n'est qu'il permet également de créer des objets minéraux (pierre, métaux, cristaux, etc.). La durée d'existence de l'objet dépend de sa dureté et de sa rareté :

<b>Exemples de matériaux</b>	<b>Durée d'existence</b>
Matière végétale	2 heures/niveau
Pierre, cristal, métal vulgaire	1 heure/niveau
Métal précieux	20 minutes/niveau
Pierre précieuse	10 minutes/niveau
Métal rare*	1 round/niveau

\* Inclut l'adamantium, l'argent alchimique et le mithral. Il est impossible d'user de *création majeure* pour créer un objet en fer froid.

### **Création mineure**

Invocation (création)

**Niveau :** Ens/Mag 4

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 minute

**Portée :** 0 m

**Effet :** objet non magique de matière inerte et végétale de 30 dm<sup>3</sup>/niveau

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de créer un objet non magique de matière inerte et d'origine végétale : des habits en lin, une corde de chanvre, une échelle en bois, etc. Le volume de l'objet créé ne peut en aucun cas excéder 30 dm<sup>3</sup> par niveau (ce qui correspond approximativement à un cube de 30 centimètres d'arête). Si l'objet désiré est assez complexe, il faut réussir un jet de la compétence appropriée ; par exemple, Artisanat (fabrication d'arcs) pour créer des flèches bien droites.

Si l'on tente d'utiliser un objet créé grâce à cette incantation comme composante matérielle d'un autre sort, ce dernier échoue automatiquement.

*Composante matérielle :* un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer (un peu de chanvre pour obtenir une corde, etc.).

### **Cri**

Évocation [son]

**Niveau :** Bard 4, Ens/Mag 4

**Composantes :** V

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 9 m

**Zone d'effet :** rayonnement en forme de cône

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

**Résistance à la magie :** oui (objet)

Ce sort libère un cri terrible qui assourdit et meurtrit les créatures se trouvant sur le chemin de l'onde sonore. Quiconque se tient dans la zone d'effet perd l'ouïe pendant 2d6 rounds et subit 5d6 points de dégâts de son. Un jet de sauvegarde réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié. Objets fragiles et créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Ces créatures ont droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié, tandis que les individus tenant des objets fragiles peuvent les protéger en réussissant un jet de Réflexes.

Les ondes sonores de *cri* ne pénètrent pas dans la zone d'effet d'un sort de *silence*.

### **Cri suprême**

Évocation [son]

**Niveau :** Bard 6, Ens/Mag 8

**Composantes :** V, G, F

**Portée :** 18 m

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

Ce sort est semblable à *cri*, si ce n'est que le cône inflige 10d6 points de dégâts de son (ou 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d6, contre les objets fragiles et les créatures cristallines). En outre, il étourdit les créatures pendant 1 round et les assourdit pendant 4d6 rounds. Toute créature située dans la zone d'effet du cône peut annuler l'étourdissement, mais également réduire de moitié les dégâts et la durée de l'assourdissement, si elle réussit un jet de Vigueur. Une créature tenant des objets vulnérables a droit à un jet de Réflexes pour annuler les dégâts infligés à celui-ci.

*Focaliseur profane* : une petite orne en métal ou en ivoire.

### **Croissance animale**

Transmutation

**Niveau :** Dru 5, Ens/Mag 5, Rôd 4

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles :** jusqu'à 1 animal/2 niveaux, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule

**Résistance à la magie :** oui

Les animaux affectés par ce sort doublent de taille, ce qui multiplie leur poids par huit. L'animal passe dans la catégorie de taille suivante (taille TG à taille Gig, par exemple), bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force et de +4 en Constitution (et donc de 2 points de vie supplémentaires par DV), mais subit un malus de taille de -2 en Dextérité. Le bonus d'armure naturelle existant de la créature augmente de 2 points. Le changement de taille affecte également le modificateur de l'animal à la CA et aux jets d'attaque, ainsi que ses dégâts de base. Son espace occupé et son allonge changent comme le montre la Table : taille des créatures et échelle, mais il n'en est rien pour sa vitesse de déplacement.

Le sort confère également à chaque sujet une réduction des dégâts (10/magie) et un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde.

S'il n'y a pas suffisamment de place pour accueillir la forme désirée, la créature atteint la taille possible maximale et effectue un test de Force (en utilisant sa nouvelle valeur) pour faire éclater l'espace confiné. En cas d'échec, elle est enfermée mais pas blessée. En effet, on ne peut pas utiliser ce sort pour écraser une créature en augmentant sa taille.

Tout l'équipement porté ou tenu par l'animal est également agrandi, même si cela n'affecte pas les propriétés magiques de l'objet. Si la créature lâche ou se défait d'un tel objet, il recouvre instantanément sa taille normale. Ce sort ne permet pas de contrôler ou d'influencer un animal affecté.

Plusieurs effets magiques qui augmentent la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter ce sort une seconde fois pour augmenter la taille d'un animal qui se trouve encore sous l'effet de la première incantation.

### **Croissance d'épines**

Transmutation

**Niveau :** Dru 3, Rôd 2

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Zone d'effet :** un carré de 6 m de côté/niveau

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, partiel

**Résistance à la magie :** oui

La végétation couvrant le sol dans la zone d'effet durcit et se hérisse d'épines invisibles. Si on lance le sort sur une zone de terre nue, les racines sous la surface se comportent de la même manière. *Croissance d'épines* peut normalement être jeté presque partout en extérieur, sauf sur l'eau, la glace, une épaisse couche de neige, le sable

(désert) ou la roche. Toute créature traversant la zone affectée subit 1d4 points de dégâts perforants tous les 1,50 mètre.

Quiconque est blessé par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touché aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement terrestre de moitié. Cette pénalité dure pendant 24 heures, à moins que le blessé ne bénéficie d'un sort de *soins* (qui lui permet également de récupérer les points de vie habituels). Un compagnon peut également le soigner, mais il faut panser ses plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

*Croissance d'épines* est un piège magique impossible à désamorcer à l'aide de la compétence Désamorçage/sabotage.

*Note.* Les pièges magiques tels que *croissance d'épines* sont extrêmement durs à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour *croissances d'épines*, ou 27 dans le cas d'un rôdeur).

### **Croissance végétale**

Transmutation

**Niveau :** Dru 3, Rôd 3, Flore 3

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** voir description

**Cible ou zone d'effet :** voir description

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

*Croissance végétale* a des effets différents selon la version choisie.

*Jungle.* Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) contenue dans la zone d'effet (qui doit être choisie dans une limite de portée de 120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sorts) pousse de manière démesurée, à tel point que la zone se retrouve envahie. Les plantes tissent un réseau si dense que les créatures désirant avancer doivent se frayer un passage à l'aide de leurs armes ou de leurs attaques naturelles. Leur vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre, ou 3 mètres pour les entités de taille G ou plus (on peut toutefois autoriser les créatures de taille très réduite ou très importante à se déplacer plus rapidement). La zone d'effet doit comprendre des arbres et des buissons pour que cette version du sort serve à quelque chose. Au choix du personnage, la zone d'effet peut prendre la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, d'un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou d'un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est également possible de désigner des points non affectés au cœur de la zone d'effet.

*Engrais.* L'autre effet du sort enrichit la sève des plantes comprises dans un rayon d'un kilomètre, ce qui augmente d'un tiers leur productivité au cours de l'année à venir.

Dans nombre de communautés agricoles, prêtres et druides lancent ce sort au moment des semailles ou lors des festivals de printemps.

*Croissance végétale* contre *rabougrissement des plantes*.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

### **Cyclone**

Évocation [air]

**Niveau :** Air 8, Dru 8

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet :** cyclone haut de 9 m et large de 3 m à sa base, contre 9 m à son extrémité

**Durée :** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort fait apparaître un puissant cyclone qui se déplace dans les airs, sur la terre ferme ou sur l'eau, à la vitesse de 18 mètres par round. Le personnage peut le diriger en se concentrant, à moins qu'il ne préfère lui ordonner de décrire un mouvement assez simple (cercle, zigzag, etc.). Diriger le cyclone ou modifier son programme constitue une action simple. Il se déplace toujours au tour de jeu de son créateur. S'il sort des limites de portée, il se met à bouger au hasard pendant 1d3 rounds, constituant éventuellement un danger pour le lanceur de sorts et ses alliés, après quoi il se dissipe. (Dans ce cas de figure, il est impossible de reprendre le contrôle du cyclone, même s'il revient à portée.)



Toute créature de taille G ou moins entrant en contact avec le *cyclone* doit réussir un jet de Réflexes sous peine de subir 3d6 points de dégâts. Les créatures de taille M ou moins ayant raté leur premier jet de sauvegarde doivent en effectuer un second (toujours de Réflexes). Si elles le ratent également, elles sont soulevées et ballottées par les vents violents, qui leur infligent 1d8 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde. Le jeteur de sorts peut demander au cyclone de libérer ses victimes, auquel cas il les dépose au sol à l'endroit où il se trouve.

#### **Danse irrésistible**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 6, Ens/Mag 8

**Composantes :** V

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature vivante touchée

**Durée :** 1d4+1 rounds

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Le sujet se sent pris d'une irrépressible envie de danser et le fait en se démenant comme un beau diable. Il multiplie pirouettes et entrechats, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre. Sa classe d'armure est pénalisée de -4, ses jets de Réflexes de -10 et il ne peut même plus se servir de son bouclier pour se protéger. Le sujet suscite des attaques d'opportunité tous les rounds, à son tour de jeu.

#### **Débilité**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible :** 1 créature

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

Si la cible rate son jet de Volonté, ses valeurs d'Intelligence et de Charisme tombent à 1, ce qui la rend à peu près aussi futée qu'un lézard. Elle devient incapable de lancer des sorts, de faire appel à ses compétences liées à l'Intelligence ou au Charisme, de comprendre ce qu'on lui dit ou même de s'exprimer de manière cohérente. Elle sait toutefois reconnaître ses amis, qu'elle peut suivre et même protéger. Elle reste dans cet état tant qu'elle n'est pas soignée à l'aide d'un des sorts suivants : *guérison suprême*, *souhait limité*, *miracle* ou *souhait*. Les créatures capables de lancer des sorts profanes (ce qui inclut magiciens et ensorceleurs) et celles qui disposent de pouvoirs magiques similaires à des sorts profanes subissent un malus de -4 au jet de sauvegarde pour se prémunir contre *débilité*.

*Composantes matérielles :* une poignée de sphères en argile, verre, cristal ou minéral quelconque.

#### **Débloccage**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 2

**Composantes :** V

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible :** 1 porte, coffre ou boîte ne faisant pas plus de 1 m<sup>2</sup>/niveau

**Durée :** instantanée (voir description)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

*Débloccage* ouvre les portes coincées, fermées à clé ou à l'aide d'une barre, ou encore protégées par des sorts tels que *verrouillage* ou *verrou du mage*. Il ouvre également les passages secrets, de même que les boîtes ou les coffres. Enfin, il défait les soudures, ouvre les menottes et dénoue les chaînes (pour peu que ces dernières servent à maintenir quelque chose fermé). Si on l'utilise sur une porte défendue par un *verrou du mage*, le sort ne dissipe pas le *verrou* mais le rend inopérant pendant 10 minutes, après quoi il réapparaît. Dans tous les autres cas de

figure, la porte reste telle que *déblocage* la laisse (elle ne se referme pas d'elle-même). *Déblocage* ne permet pas de soulever une herse, ni d'affecter les cordes, lianes et autres plantes grimpantes. À noter que la puissance du sort est limitée par la zone d'effet. Un mage de niveau 3 peut le lancer sur une porte de 3 m<sup>2</sup> maximum (par exemple, une porte normale de 2,10 mètres de haut par 1,20 mètre de large). Chaque utilisation du sort permet de débloquent deux moyens de fermeture différents. Autrement dit, si une porte est défendue par une serrure, une barre et un sort de *verrouillage* (ou par quatre verrous différents), il faudra deux sorts de *déblocage* pour l'ouvrir.

### Décharge électrique

#### Évocation [électricité]

**Niveau :** Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature ou objet touché

**Durée :** permanente jusqu'à utilisation

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Le personnage effectue une attaque de contact au corps à corps pour infliger à son adversaire 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (maximum 5d6). Le mage bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'attaque si son ennemi porte une armure métallique (ou majoritairement métallique).

### Décret

Évocation [Loi, son]

**Niveau :** Loi 7, Prê 7

**Composantes :** V

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 12 m

**Zone d'effet :** créatures situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le prêtre

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun ou Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

Les créatures d'alignement autre que loyal entendant le *décret* sont affectées en fonction du nombre de leurs DV :

DV	Effet
Égaux au niveau de lanceur de sorts	Assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –1	<i>Lenteur</i> , assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –5	Paralysie, <i>lenteur</i> , assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –10	Mort, paralysie, <i>lenteur</i> , assourdissement

Tous ces effets sont cumulatifs et il n'est pas possible d'effectuer un jet de sauvegarde pour les annuler.

*Assourdissement* : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

*Lenteur* : la créature est ralentie (voir *lenteur*) pendant 2d4 rounds.

*Paralysie* : la créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

*Mort* : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.

Si le prêtre se trouve dans son plan d'origine, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que loyal comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 1 jour. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer le *décret*. On peut effectuer un jet de Volonté (accompagné d'un malus de –4) pour résister à cet effet. Les créatures possédant davantage de DV que le prêtre ne sont pas affectées par *décret*.

### Dédale

Invocation (téléportation)

**Niveau :** Ens/Mag 8

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature  
**Durée :** voir description  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

*Dédale* crée un labyrinthe de force extradimensionnel et y envoie la cible. Chaque round, à son tour de jeu, elle peut effectuer un test d'Intelligence (DD 20) pour tenter de le fuir (action complexe). Si la créature ne cherche pas à s'enfuir, le labyrinthe disparaît au bout de 10 minutes, ce qui la renvoie d'où elle vient. Une fois ressorti de sa prison, le sujet réapparaît à l'endroit où il se trouvait lorsqu'il est tombé sous l'emprise du sort. Si l'endroit en question est désormais occupé par un solide, la créature se matérialise juste à côté. Les sorts et pouvoirs permettant de se déplacer instantanément au sein d'un même plan (tels que *téléportation* et *porte dimensionnelle*) ne permettent pas de sortir du *dédale*. Par contre, *changement de plan* permet d'échapper au labyrinthe, pour apparaître dans le plan déterminé lors de l'incantation. Les minotaures sont immunisés contre *dédale*.

### Défense magique

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 6

**Composantes :** V, G, M, F

**Temps d'incantation :** 30 minutes

**Portée :** n'importe où dans la zone défendue

**Zone d'effet :** jusqu'à 20 m<sup>2</sup>/niveau (F)

**Durée :** 2 heures/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** voir description

Ce puissant sort sert principalement à défendre la place forte du personnage. Il défend jusqu'à 20 m<sup>2</sup> par niveau de lanceur de sorts. La zone protégée peut faire jusqu'à 6 mètres de haut et le mage la façonne à son gré. Il est possible d'affecter plusieurs étages en divisant la zone d'effet totale en plusieurs tranches. Le personnage doit se trouver dans le lieu à défendre au moment où il lance le sort, qui génère les effets magiques suivants :

*Brouillard*. Tous les couloirs s'emplissent d'un épais brouillard qui empêche d'y voir au-delà de 1,50 mètre (même avec la vision dans le noir). Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut repérer sa cible à vue). Jet de sauvegarde : aucun.

Résistance à la magie : non.

*Verrous du mage*. Toutes les portes de la zone défendue sont fermées par un *verrou du mage*. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

*Toiles d'araignées*. Tous les escaliers s'emplissent de toiles d'araignées similaires à celles que génère le sort du même nom, si ce n'est qu'elles se reconstituent en 10 minutes si on les déchire ou si on les brûle tant que *défense magique* fait effet. Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir la description de *toile d'araignée*). Résistance à la magie : non.

*Confusion*. Chaque fois que plusieurs directions sont proposées aux intrus (embranchement, nouveau couloir, etc.), un effet magique mineur semblable à *confusion* prend effet : les intrus ont 50 % de chances de croire qu'ils vont dans la direction opposée à celle qu'ils empruntent en réalité. Cet effet est un enchantement mental. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : oui.

*Portes cachées*. Une porte par niveau de lanceur de sorts est défendue par une *image silencieuse* lui donnant l'aspect d'un pan de mur normal. Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction). Résistance à la magie : non.

Enfin, le personnage peut choisir l'un des cinq effets magiques suivants :

1. *Des lumières dansantes dans quatre couloirs*. Il est possible de concevoir un programme de déplacement relativement simple que les lumières reproduisent tant que dure *défense magique*. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

2. *Deux bouches magiques à deux endroits différents*. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

3. *Deux nuages nauséabonds à deux endroits différents*. Les vapeurs se forment là où le mage le décide. Elles se reconstituent en 10 minutes si on les disperse tant que *défense magique* dure. Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir la description de *nuage nauséabond*). Résistance à la magie : non.

4. *Une bourrasque dans une pièce ou un couloir*. Jet de sauvegarde : Vigueur, annule. Résistance à la magie : oui.

5. *Une suggestion à un endroit de 1,50 mètre de côté*. Toutes les créatures passant par la zone désignée entendent mentalement la *suggestion*. Jet de sauvegarde : Volonté, annule. Résistance à la magie : oui.

La zone protégée dégage une puissante aura magique de type abjuration. En cas de succès, un sort de *dissipation de la magie* prenant un effet bien précis pour cible le fait disparaître, sans pour autant affecter le reste du sort. À l'inverse, une *disjonction* réussie dissipe totalement *défense magique*.

**Composantes matérielles** : de l'encens que l'on fait brûler, une pincée de soufre, quelques gouttes d'huile aromatique, une ficelle nouée à plusieurs reprises et un peu de sang d'ombre des roches.

**Focaliseur** : un bâtonnet en argent.

### Déguisement

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 1, Duperie 1, Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le lanceur de sorts

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage se donne une apparence différente (ce qui inclut vêtements, armure, armes et équipement). Il peut ôter ou ajouter 30 centimètres à sa taille, avoir l'air plus gros ou plus mince. Par contre, il doit conserver le même type de corps. Par exemple, un lanceur de sorts humain pourra se faire passer pour un humain, un humanoïde ou quelque autre bipède de forme humaine. Pour le reste, les changements dépendent des souhaits du personnage. Il est possible d'ajouter ou de cacher une caractéristique physique mineure, comme un grain de beauté ou une moustache, ou de se faire passer entièrement pour quelqu'un d'autre.

Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et audibles (son) du personnage ou de son équipement. Ainsi, une hache d'armes ressemblant à une dague fera toujours autant de ravages.

Si le personnage use de ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.

Tout créature interagissant avec l'hallucination a droit à un jet de Volonté pour percer le voile de l'illusion. Par exemple, si une créature touche le personnage et réalise que la sensation qu'il en tire ne correspond pas à ce qu'elle voit, elle a droit à un tel jet.

### Délivrance

Abjuration

**Niveau** : Ens/Mag 9

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : 1 créature

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui

Le sujet est automatiquement libéré de tous les sorts et effets restreignant ses capacités de mouvement, ce qui inclut *animation suspendue*, *dédale*, *emprisonnement*, *enchevêtrement*, *entrave*, l'étourdissement, l'immobilisation, *lenteur*, la paralysie, la pétrification, *sommeil* et *toile d'araignée*. Pour délivrer une victime de *dédale* ou *emprisonnement*, il faut connaître son nom et son passé, puis lancer le sort à l'endroit où elle a été enfermée ou bannie.

### Délivrance de la paralysie

Invocation (guérison)

**Niveau** : Pal 2, Prê 2

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : proche (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles** : jusqu'à 4 créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort permet de rendre leur liberté de mouvement aux créatures affectées par un enchantement ou un pouvoir paralysant (ou similaire), tels que l'attaque d'une goule ou un sort de *lenteur*. Si le sort est lancé sur un seul

individu, ce dernier est automatiquement délivré. Si les sujets sont au nombre de deux, ils ont chacun droit à un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet qui les a paralysés, assorti d'un bonus de résistance de +4. Enfin, s'ils sont trois ou quatre, le nouveau jet de sauvegarde s'accompagne d'un bonus de résistance de +2 seulement. Ce sort ne permet pas de retrouver la pleine valeur d'une caractéristique, quel que soit l'effet à cause duquel elle a été amoindrie.

### **Délivrance des malédictions**

Abjuration

**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 4, Pal 3, Prê 3

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature ou objet touché

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligeant le sujet. Si on jette le sort sur un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas vaincue, mais elle cesse de faire effet le temps que le personnage se débarrasse de l'objet. Certaines malédictions ne peuvent pas être contrées par ce sort (ou ne peuvent l'être que si le lanceur de sorts a atteint un niveau suffisant).

*Délivrance des malédictions* contre et dissipe *malédiction*.

### **Déplacement**

Illusion (hallucination)

**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes :** V, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort reproduit le pouvoir naturel de la bête éclipseante, en ce sens qu'il donne l'impression que le sujet se trouve à 60 centimètres de l'endroit où il se tient réellement. Les attaques qui devraient donc normalement le toucher le ratent dans 50 % des cas, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (sauf que ses adversaires peuvent le frapper normalement). *Vision lucide* indique l'endroit où il se trouve vraiment.

*Composante matérielle :* un lambeau de cuir de bête éclipseante tanné et torsadé.

### **Désespoir foudroyant**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 4

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 9 m

**Zone d'effet :** rayonnement en forme de cône

**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Un cône de désespoir inspire une grande tristesse aux sujets du sort. Toutes les créatures affectées subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristiques, tests de compétences et jets de dégâts des armes.

*Désespoir foudroyant* contre et dissipe *espoir*.

*Composante matérielle :* un flacon rempli de larmes.

### **Désintégration**

Transmutation

**Niveau :** Destruction 7, Ens/Mag 6

**Composantes :** V, G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet :** rayon

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, partiel (objet)

**Résistance à la magie :** oui

Un mince rayon vert émeraude jaillit du doigt tendu du personnage. Le jeteur de sorts doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Toute créature touchée par le rayon subit 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 40d6). Les créatures dont le nombre de points de vie est réduit à 0 ou moins sont entièrement désintégrées, ne laissant derrière elles qu'une fine couche de poussière.

L'équipement d'une créature désintégrée n'est pas affecté.

Utilisé sur un objet, *désintégration* n'affecte au maximum qu'un cube de 3 mètres d'arête (et ne fait donc disparaître qu'une partie d'un objet ou d'une structure de plus grande taille). Le rayon désintègre également les objets constitués de force (*main interposée* ou *mur de force*), mais pas les effets magiques (comme *globe d'invulnérabilité renforcée* ou *zone d'antimagie*).

Une créature ou un objet réussissant son jet de Vigueur n'est que partiellement affecté. Il subit 5d6 points de dégâts. Si ces derniers réduisent le nombre de points de vie de la créature (ou les points de résistance de l'objet) à 0 ou moins, la cible est entièrement désintégrée.

Seule la première cible touchée par le rayon est affectée (il est donc impossible de désintégrer plusieurs créatures ou objets d'un seul coup).

*Composantes matérielles profanes :* un peu de magnétite et une pincée de poussière.

### **Destruction**

Nécromancie [mort]

**Niveau :** Mort 7 Prê 7

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, partiel

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort abominable tue instantanément la cible et l'enveloppe d'un feu sacré (ou maudit) consumant son corps (mais ni son équipement ni ses possessions). Si la victime réussit son jet de Vigueur, elle perd tout de même 10d6 points de vie. Un individu annihilé par ce sort ne peut être ramené à la vie que par une *résurrection suprême*, ou un *souhait* énoncé avec le plus grand soin et suivi de *résurrection*, ou un *miracle*.

*Focaliseur :* un symbole sacré (ou maudit) bien spécifique, en argent et orné de symboles d'anathème (valeur 500 po).

### **Destruction de mort-vivant**

Nécromancie

**Niveau :** Ens/Mag 0

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet :** rayon

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort génère une onde d'énergie positive. Le personnage doit toucher le mort-vivant à l'aide d'une attaque de contact à distance. S'il y parvient, le mort-vivant subit 1d6 points de dégâts.

### **Détection de l'invisibilité**

Divination

**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** personnelle  
**Cible :** le jeteur de sorts  
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

Le personnage voit normalement les objets et créatures invisibles, ainsi que ceux qui évoluent dans le plan Astral ou le plan Éthéré. De telles créatures prennent la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de faire la différence entre les sujets visibles, invisibles et éthérés.

Le sort ne dévoile pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, pas plus qu'il ne permet de voir au travers des objets opaques. De la même manière, il n'aide pas à repérer les créatures cachées, camouflées ou difficiles à remarquer.

On peut user de *permanence* sur un sort de *détection de l'invisibilité*.

*Composantes matérielles :* une pincée de talc et un peu de poudre d'argent.

### **Détection de la faune ou de la flore**

Divination

**Niveau :** Dru 1, Rôd 1

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet :** émanation en forme de cône

**Durée :** concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de détecter un type de plante ou d'animal bien précis, pour peu qu'il se trouve dans un cône partant du personnage. Celui-ci doit penser au végétal ou à la créature qu'il cherche au moment de l'incantation. Il peut par la suite en changer, à raison d'un par round. La quantité d'informations révélées dépend du temps qu'il passe à sonder une zone ou à se concentrer sur une plante ou un animal donné :

*Premier round :* présence ou absence du végétal ou de l'animal recherché dans la zone sondée.

*Deuxième round :* nombre d'animaux ou de plantes de ce type dans la zone sondée, ainsi que l'état de l'individu ou du spécimen le plus sain (voir ci-dessous).

*Troisième round :* état de tous les animaux ou végétaux recherchés dans la zone d'effet. Si l'un d'eux est situé hors du champ de vision du personnage, ce dernier sait dans quelle direction il se trouve, mais pas la distance qui l'en sépare.

*État.* Dans le cadre de ce sort, les divers états possibles d'une plante ou d'un animal sont les suivants :

Normal : pas de maladie, au moins 90 % de ses points de vie d'origine.

Correct : 30 % à 90 % de son total de points de vie.

Faible : moins de 30 % de ses points de vie d'origine, malade ou souffrant d'une blessure handicapante.

Rachitique : 0 point de vie ou moins, affecté par une maladie au stade terminal ou estropié.

Si l'état d'une créature entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus préoccupante.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

On doit décider si le type de plante ou d'animal recherché est présent dans les environs.

### **Détection de la Loi**

Divination

**Niveau :** Prê 1

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, sorts et objets magiques d'alignement loyal. Un personnage chaotique est vulnérable à une aura loyale particulièrement prononcée.

### **Détection de la magie**

Universel

**Niveau :** Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 18 m

**Zone d'effet :** émanation en forme de cône

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de détecter les auras magiques. La quantité de renseignements obtenus dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet ou la zone.

*Premier round :* présence ou absence d'auras magiques.

*Deuxième round :* nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante.

*Troisième round :* intensité et localisation précise de chaque aura. Si les objets ou créatures concernés se trouvent dans le champ de vision du personnage, celui-ci a la possibilité de tenter des tests d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie assortie à chaque aura (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet qui ne serait pas un sort).

Des auras magiques particulièrement puissantes et d'éventuelles émanations magiques locales peuvent masquer des auras plus discrètes.

*Intensité de l'aura.* La puissance d'une aura dépend du sort qui la génère ou du niveau de lanceur de sorts de l'individu qui a créé l'objet magique dont elle est issue. Si une aura entre dans deux catégories, détection de la magie indique systématiquement la plus puissante.

### Détection de la magie

Sort ou objet	Faible	Intensité de l'aura		
		Modéré e	Puissante	Surpuissante
Sort actif (niveau de sort)	3° ou moins	4°–6°	7°–9°	10° ou plus (niveau divin)
Objet magique (niveau de lanceur de sorts)	5 ou moins	6–11	12–20	21 ou plus (artefact)

*Aura persistante.* Une aura magique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'un objet magique). Si *détection de la magie* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Élémentaires et Extérieurs ne sont pas magiques en soi mais, s'ils ont été convoqués, le personnage détecte l'aura du sort qui les a appelés.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Il est possible d'user de *permanence* sur *détection de la magie*.

### Détection de la scrutation

Divination

**Niveau :** Bard 4, Ens/Mag 4

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 12 m

**Zone d'effet :** émanation de 12 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

**Durée :** 24 heures

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Le personnage prend immédiatement conscience de toutes les tentatives faites pour l'observer à l'aide de sorts ou d'effets de Divination (scrutation). L'effet du sort émane de sa personne et se déplace avec lui. Le personnage voit tous les capteurs magiques se trouvant dans la zone d'effet.

Si la scrutation est tentée depuis l'intérieur de la zone couverte par le sort, le mage (ou le barde) sait automatiquement où se tient celui qui cherche à l'observer. Sinon, il doit effectuer un test de niveau de lanceur



de sorts opposé contre l'espion (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Si le personnage obtient au moins autant que celui qui l'épie, il voit ce dernier, tout en apprenant dans quelle direction et à quelle distance il se trouve.  
*Composantes matérielles* : un fragment de miroir et un petit cornet acoustique en laiton.

### **Détection de pensées**

Divination [mental]

**Niveau** : Bard 2, Connaissance 2, Ens/Mag 2,

**Composantes** : V, G, F/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 18 m

**Zone d'effet** : émanation en forme de cône

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet de détecter les pensées superficielles des créatures présentes dans la zone d'effet. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner un sujet ou un secteur donné :

*Premier round* : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant au moins 1 en Intelligence).

*Deuxième round* : nombre d'esprits conscients et valeur d'Intelligence de chacun. Si l'Intelligence la plus élevée est de 26 au moins (et de 10 points plus haute que celle du personnage), le lanceur de sorts est étourdi pour 1 round et le sort prend fin. Ce sort ne permet pas de distinguer les créatures invisibles dont le personnage lit les pensées.

*Troisième round* : pensées superficielles de tous les esprits conscients se trouvant dans la zone sondée. Les créatures réussissant un jet de Volonté sont protégées contre le sort, et il faut jeter *détection de pensées* une seconde fois pour avoir une chance de capter ce qu'elles pensent. Les créatures d'intelligence animale (Int 1 ou 2) n'ont que des pensées simplistes, que le personnage peut lire sans difficulté.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

*Focaliseur profane* : une pièce de cuivre.

### **Détection des collets et des fosses**

Divination

**Niveau** : Dru 1, Rôd 1

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 18 m

**Zone d'effet** : émanation en forme de cône

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet de détecter les fosses, les poids en équilibre instable risquant de tomber sur quiconque passe dessous, les pièges tendus par les créatures sauvages (tels qu'une toile tissée par une araignée monstrueuse, etc.), mais aussi les pièges rudimentaires obtenus à partir de matériaux naturels (collets, pièges à projectiles, etc.). Il ne repère pas les pièges complexes (ceux qui permettent de défendre une porte, par exemple).

Il révèle par contre certains risques naturels en rapport avec le terrain : les sables mouvants (qu'il indique comme étant des collets), les trous dans le sol (fosses) et les blocs de rochers menaçant de tomber (poids en équilibre).

Cela étant, il n'indique pas les risques naturels non évidents de prime abord : une grotte risquant d'être inondée en cas de forte pluie, un mur pouvant s'écrouler à tout moment, une plante vénéneuse, etc. Il ne détecte pas les pièges magiques (sauf ceux qui fonctionnent à l'aide d'une fosse, d'un collet ou d'un poids en équilibre ; voir le sort *collet*), ni ceux qui sont d'origine mécanique ou qui ont été désamorçés.

La quantité d'informations révélées dépend du temps que l'on passe à étudier la zone :

*Premier round* : présence ou absence de pièges.

*Deuxième round* : nombre de pièges et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.

*Chaque round supplémentaire* : nature exacte et mode de déclenchement d'un piège bien spécifique, examiné par le druide ou le rôdeur.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

### Détection des morts-vivants

Divination

**Niveau :** Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1

**Composantes :** V, G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 18 m

**Zone d'effet :** émanation en forme de cône

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Le personnage lançant ce sort devient capable de détecter l'aura particulière des morts-vivants. La quantité d'informations qu'il obtient dépend du temps qu'il passe à examiner une zone ou une créature :

*Premier round :* présence ou absence d'auras de morts-vivants.

*Deuxième round :* nombre d'auras de morts-vivants dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre de DV égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.

*Troisième round :* intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.

*Intensité de l'aura.* La puissance de l'aura est déterminée par le nombre de DV du mort-vivant qui la dégage :

DV du mort-vivant	Intensité de l'aura
1 ou moins	Faible
2-4	Modérée
5-10	Puissante
11 ou plus	Surpuissante

*Aura persistante.* Une aura de mort-vivant persiste une fois sa source anéantie. Si *détection des morts-vivants* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

*Composante matérielle profane :* un peu de terre prélevée sur une tombe.

### Détection des passages secrets

Divination

**Niveau :** Bard 1, Connaissance 1, Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 18 m

**Zone d'effet :** émanation en forme de cône

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 mn/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de détecter passages et compartiments secrets. Il ne révèle que ceux qui ont été spécialement conçus pour ne pas être remarqués et ne réagit donc pas à une trappe cachée sous une pile de caisses. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone choisie :

*Premier round* : présence ou absence de passages secrets.

*Deuxième round* : le nombre de passages secrets et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.

*Chaque round supplémentaire* : mécanisme d'ouverture d'un passage secret bien spécifique, examiné par le lanceur de sorts.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

### **Détection des pièges**

Divination

**Niveau** : Prê 2

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : 1 minute/niveau

Le prêtre acquiert une connaissance innée du mécanisme des pièges, ce qui lui permet d'utiliser la compétence Fouille pour les chercher, comme s'il était roublard. En outre, il bénéficie d'un bonus d'intuition égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts (+10 maximum) aux jets de Fouille visant à trouver les pièges.

Notez que *détection des pièges* ne confère pas la faculté de désamorcer les pièges ainsi découverts.

### **Détection du Bien**

Divination

**Niveau** : Prê 1

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, paladins, sorts et objets magiques d'alignement bon. Un personnage mauvais est vulnérable à une aura bonne particulièrement prononcée. Les potions de soins, antidotes et autres objets bénéfiques ne sont pas d'alignement bon.

### **Détection du Chaos**

Divination

**Niveau** : Prê 1

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, sorts et objets magiques d'alignement chaotique. Un personnage loyal est vulnérable à une aura chaotique particulièrement prononcée.

### **Détection du Mal**

Divination

**Niveau** : Prê 1

**Composantes** : V, G, FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 18 m

**Zone d'effet** : émanation en forme de cône

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet de déceler la présence du Mal. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone ou le sujet choisi.

*Premier round* : présence ou absence d'auras maléfiques.

*Deuxième round* : nombre d'auras maléfiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.

*Troisième round* : intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.

*Intensité de l'aura*. La puissance de l'aura est déterminée par le type de créature (ou d'objet) et son nombre de DV, son niveau de lanceur de sorts (dans le cas où *détection du Mal* est lancé par un prêtre) ou le niveau de classe de son créateur (pour un objet). Si une aura entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus puissante.

Par exemple, comme le montre la table, un extérieur maléfique de 12 DV présente une aura de Mal surpuissante. Un prêtre d'alignement bon qui lance ce sort doit alors être de niveau 6 au moins s'il ne souhaite pas être étourdi pendant 1 round lors du 2<sup>e</sup> round d'observation.

*Aura persistante*. Une aura maléfique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'une créature ou d'un objet magique). Si *détection du Mal* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

### Détection du Mal

Créature/objet	Intensité de l'aura			
	Faible	Modéré	Puissante	Surpuissante
Créature d'alignement mauvais* (DV)	10 ou moins	11–25	26–50	51 ou plus
Mort-vivant (DV)	2 ou moins	3–8	9–20	21 ou plus
Extérieur d'alignement mauvais (DV)	1 ou moins	2–4	5–10	11 ou plus
Prêtre d'un dieu du Mal** (niveaux de classe)	1	2–4	5–10	11 ou plus
Objet magique ou sort maléfique (niveau de lanceur de sorts)	2 ou moins	3–8	9–20	21 ou plus

\* Sauf pour les morts-vivants et les extérieurs, qui disposent d'une ligne spécifique sur la table.

\*\* Certains personnages qui ne sont pas des prêtres affichent parfois une aura de même intensité. La description de la classe précise ce fait le cas échéant.

### Intensité de l'aura    Durée de l'aura persistante

Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

N'oubliez pas qu'animaux, pièges, substances toxiques (poison, etc.) et autres menaces potentielles similaires ne sont pas intrinsèquement mauvais ; le sort ne les détecte donc pas.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

### Détection du mensonge

Divination

**Niveau** : Pal 3, Prê 4

**Composantes** : V, G, FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Zone d'effet** : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : non

Chaque round, le personnage se concentre sur une créature se trouvant dans les limites de portée. Le sort lui permet de détecter si le sujet ment ou non, en décelant de subtiles modifications dans son aura lorsqu'il le fait.

*Détection du mensonge* ne révèle pas la vérité ni les erreurs commises en toute bonne foi, et il arrive également que les semi-vérités lui échappent. Chaque round, le personnage peut se concentrer sur un sujet différent.

### Détection du poison

Divination

**Niveau** : Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0, Rôd 1

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible ou zone d'effet :** 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m d'arête

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de savoir si un individu, un objet ou un lieu a été empoisonné ou est toxique. Le type de poison peut être déterminé à l'aide d'un test de Sagesse (DD 20). Un personnage maîtrisant la compétence Artisanat (alchimie) peut l'utiliser si son test de Sagesse échoue. Le tests d'Artisanat (alchimie) s'accompagne également d'un DD de 20. Il est également possible d'effectuer le test d'Artisanat (alchimie) avant celui de Sagesse. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

### **Détection faussée**

Illusion (hallucination)

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature ou 1 objet ne dépassant pas 3 m de côté

**Durée :** 1 heure/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** non

Cette illusion permet d'abuser les sorts de Divination détectant les auras (*détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge*, etc.). Au moment de l'incantation, le personnage choisit un leurre (être vivant ou objet) se trouvant dans les limites de portée indiquée. Tant que dure *détection faussée*, tout sort de détection lancé sur le sujet fonctionne comme s'il avait été jeté sur le leurre (sauf si le lanceur de sorts réussit un jet de Volonté, auquel cas le sort fonctionne normalement). Par exemple, un magicien se choisissant pour sujet et prenant un arbre tout proche pour leurre communiquera des informations totalement erronées sur sa personne : il n'est pas mauvais, ne ment pas, n'est pas magique, son alignement est neutre, etc. Ce sort n'affecte pas les autres sortes de divination (*augure, clairaudience/clairvoyance, détection de pensées*, etc.).

### **Discours captivant**

Enchantement (charme) [langage, mental, son]

**Niveau :** Bard 2, Prê 2

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 round

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles :** nombre illimité de créatures

**Durée :** jusqu'à 1 heure

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

Pour peu que le personnage ait réussi à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. L'incantation l'oblige à chanter ou à discourir sans interruption pendant 1 round entier. Au terme de ce laps de temps, les individus affectés boivent ses paroles et ne voient plus que lui, à tel point qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. On considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage tant que dure le sort. Les êtres dont la race ou la religion est opposée à celle du personnage bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Les créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse restent à tout moment conscientes de ce qui se passe autour d'elles. Elles se montrent juste indifférentes à l'égard du personnage et ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'elles assistent à une action à laquelle elles sont opposées.

L'enchantement dure tant que le personnage parle ou chante, sans toutefois dépasser un maximum de 1 heure.

Les individus captivés restent sans réaction jusqu'au terme de cette durée et pendant 1d3 rounds supplémentaires, qu'ils passent à commenter le talent du jeteur de sorts ou le sujet qu'il a évoqué. Ceux qui pénètrent dans la zone d'effet en plein discours doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être eux aussi

captivés. Le sort s'achève aussitôt si le personnage est déconcentré ou s'il fait autre chose que parler ou chanter (à noter que le délai de 1d3 rounds continue de s'appliquer dans ce cas de figure).

Si les créatures non captivées sont inamicales ou hostiles envers le personnage, elles peuvent tenter un test de Charisme commun pour perturber le discours (ou le récit) en huant le personnage. Ce test est effectué par l'individu ayant la valeur de Charisme la plus élevée, lequel bénéficie d'un bonus de +2 pour chacun de ses comparses ayant au préalable réussi un test de Charisme visant à l'aider (voir Coopération). Les quolibets mettent un terme au discours si le test de Charisme final est supérieur à celui du personnage. Les railleurs n'ont droit qu'à une seule tentative par utilisation du sort.

Si l'un des spectateurs captivés est attaqué (ou pris pour cible par un acte ouvertement hostile), le sort cesse immédiatement et le public devient inamical envers le personnage (à l'exception des créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse qui, elles, deviennent résolument hostiles).

### **Disjonction**

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 9, Magie 9

**Composantes :** V

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Zone d'effet :** tous les effets et objets magiques dans un rayonnement de 12 m de rayon

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie :** non

Tous les effets et objets magiques de la zone affectée (à l'exception de ceux du mage ou de ceux qu'il touche) subissent de plein fouet l'effet de la *disjonction*, ce qui signifie que les sorts et effets magiques sont réduits à l'état de particules élémentaires (ce qui met un terme à leur durée comme s'ils avaient été frappés par *dissipation de la magie*) et que les objets magiques permanents doivent réussir un jet de Volonté sous peine de devenir des objets ordinaires. Un objet appartenant à une créature n'a droit qu'à un seul jet de Volonté, soit le sien propre, soit celui de son possesseur (on prend systématiquement le meilleur).

*Disjonction* a également 1 % de chances par niveau de lanceur de sorts qui le lance de faire disparaître une *zone d'antimagie*. Si cette dernière survit, elle protège tous les objets se trouvant à l'intérieur.

Les artefacts aussi peuvent redouter cette puissante incantation, même s'ils n'ont que 1 % de chances par niveau de lanceur de sorts d'être affectés. Dans le cas où l'artefact est détruit, le responsable doit réussir un jet de Volonté (DD 25) sous peine de perdre à jamais toute faculté de lancer des sorts (si cela se produit, aucun sort de mortel, pas même *souhait* ou *miracle*, ne pourra lui rendre l'usage de la magie).

*Note.* Il est extrêmement dangereux de détruire un artefact. Il y a en effet 95 % de chances qu'un tel incident attire l'attention d'une entité particulièrement puissante liée à l'objet ou s'y intéressant de près.

### **Disque flottant**

Évocation [force]

**Niveau :** Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet :** disque de force de 90 cm de diamètre

**Durée :** 1 heure/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort génère un plan de force légèrement concave suivant le personnage et pouvant porter une charge non négligeable. Large de 90 centimètres, il s'enfonce de 2,5 centimètres en son centre et accepte jusqu'à 50 kilos par niveau de lanceur de sorts (il peut également transporter de l'eau ou un autre liquide, auquel cas sa capacité se limite à 8 litres quel que soit le niveau du mage). Il flotte à moins d'un mètre du niveau du sol et reste horizontal en toutes circonstances. Capable de se déplacer dans les limites de portée du sort, il suit le personnage en avançant à la même vitesse que lui. Si son créateur ne le dirige pas consciemment, le disque conserve un intervalle de 1,50 mètre entre eux. Il disparaît instantanément si le personnage s'éloigne au-delà des limites de portée (en se déplaçant trop rapidement ou en utilisant un sort tel que *téléportation*) ou si on essaye de le soulever à plus d'un mètre du sol. Quand il se volatilise, tout ce qu'il transportait tombe au sol.

*Composante matérielle :* une goutte de mercure.

### **Dissimulation d'objet**

Abjuration

**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 2, Prê 3

**Composantes :** V, G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** 1 objet touché, dans la limite de 50 kg/niveau

**Durée :** 8 heures (T)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie :** oui (objet)

Ce sort entoure l'objet touché d'une enveloppe protectrice qui l'empêche d'être détecté par les *boules de cristal* et les différents sorts de scrutation. Toute tentative de ce type échoue automatiquement (si la divination vise un objet) ou manque de distinguer l'objet (si la divination vise un lieu, objet ou personne proche).

*Composante matérielle profane :* un bout de peau de caméléon.

### **Dissimulation suprême**

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 7

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature ou objet touché, dont le volume ne doit pas dépasser 1 cube de 60 centimètres d'arête/niveau

**Durée :** 1 jour/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun ou Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie :** non ou oui (objet)

Ce sort masque totalement la créature ou l'objet touché, qui ne peut plus être repéré par les sorts de Divination, ni par aucune forme de perception visuelle. *Dissimulation suprême* permet ainsi de cacher un passage secret, un coffre au trésor, etc. Le sujet ou l'objet peuvent néanmoins être détectés par des moyens tactiles ou à l'aide des objets magiques appropriés (une *robe de vision totale* ou une *gemme de vision*, par exemple). Les créatures affectées par le sort se retrouvent instantanément dans un état d'animation suspendue, dont ils ne sortent qu'au terme de la durée indiquée.

*Note.* Le jet de Volonté permet à un objet tenu ou magique d'échapper à l'effet du sort. Il n'y a pas de jet de sauvegarde pour remarquer la créature ou l'objet dissimulé, ni pour le repérer à l'aide d'un sort de Divination.

*Composantes matérielles :* un cil de basilic, de la gomme arabique et une goutte d'eau de chaux.

### **Dissipation de la magie**

Abjuration

**Niveau :** Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 3, Magie 3, Pal 3, Prê 3

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible ou zone d'effet :** 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m de rayon

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

La magie est puissante et ce qui permet de la contrer l'est tout autant. *Dissipation de la magie* permet de mettre un terme prématuré aux sorts lancés sur une créature ou un objet, d'annuler temporairement les pouvoirs d'un objet magique, de faire cesser un sort (ou du moins ses effets) au sein d'une zone donnée, ou encore de contrer le sort d'un autre jeteur de sorts. Un sort dissipé s'interrompt comme si sa durée normale arrivait à son terme. Certains sorts ne peuvent pas être contrés par *dissipation de la magie*, mais cette précision est systématiquement indiquée dans leur description. *Dissipation de la magie* peut également dissiper les pouvoirs surnaturels permanents de certaines créatures (sans pour autant ôter à ces dernières l'usage des pouvoirs en question). Enfin, il affecte aussi bien les effets magiques que les sorts proprement dits.

*Note.* Les effets des sorts dont la durée est instantanée ne peuvent pas être dissipés, pour la simple raison qu'ils ont déjà cessé d'agir avant que *dissipation de la magie* n'intervienne. Il est donc impossible d'utiliser ce sort pour réparer les dégâts causés par une *boule de feu* ou pour retransformer un camarade pétrifié (la magie

responsable a dans les deux cas disparu, ne laissant derrière elle que des chairs calcinées ou une statue de pierre on ne peut plus ordinaire).

*Dissipation de la magie* peut servir de trois manières différentes : dissipation ciblée, dissipation de zone ou contresort.

*Dissipation ciblée.* Le sort prend directement pour cible une créature, un objet ou un autre sort. Le personnage doit effectuer un test de dissipation contre le sort (ou les sorts affectant la créature ou l'objet choisi). Il se joue de la façon suivante : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10) contre un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Si le personnage prend pour cible un objet ou une créature qui n'est autre que l'effet d'un sort en activité (par exemple, un monstre appelé par *convocation de monstres*), il effectue également un test de dissipation pour mettre un terme au sort qui a fait apparaître l'objet ou la créature.

Si l'objet visé est magique, le test de dissipation s'effectue contre le niveau de lanceur de sorts de l'objet. En cas de succès, les propriétés magiques de l'objet sont réprimées pendant 1d4 rounds, après quoi elles retrouvent leur fonctionnement normal. Un objet réprimé de la sorte n'est plus magique jusqu'à la fin de la durée indiquée et les interfaces extradimensionnelles (comme les *sacs sans fond*) sont temporairement fermées. Cela étant, les propriétés de base de l'objet restent inchangées : une épée magique réprimée par *dissipation de la magie* est toujours une épée (et une épée de maître, de surcroît). Artefacts et dieux ne sont jamais affectés par un tel sort s'il est lancé par un mortel.

Le test de dissipation est toujours réussi s'il concerne un sort lancé par le personnage lui-même.

*Dissipation de zone.* Le sort prend potentiellement pour cible toutes les sources de magie dans un rayon de 9 mètres.

Dans le cas d'une créature affectée par un ou plusieurs sorts, le personnage commence par essayer de dissiper celui dont le niveau de lanceur de sorts est le plus élevé. Si le jet de dissipation est raté, on passe au sort suivant, et ainsi de suite. En cas de succès, le sort concerné cesse de faire effet, mais on ne jette pas le dé pour les sorts suivants (utilisé de cette manière, *dissipation de la magie* ne peut contrer qu'un seul sort par créature). Les objets magiques de la cible ne sont pas affectés.

Dans le cas d'un objet soumis à un ou plusieurs sorts (c'est-à-dire temporairement enchanté), on procède comme pour une créature. Les objets magiques ne sont pas affectés par les dissipations de zone.

On effectue également un test de dissipation contre tous les sorts de zone dont le point d'origine se trouve compris dans la zone d'effet de *dissipation de la magie*.

Dans le cas des sorts dont la zone d'effet empiète sur celle de dissipation de la magie, on effectue là aussi un test de dissipation, mais en cas de succès, le sort cesse uniquement de faire effet dans la zone de *dissipation de la magie* (il continue de fonctionner normalement dans le reste de sa zone d'effet).

Si un objet ou une créature obtenu par un sort en activité (par exemple un monstre invoqué par *convocation de monstres*) se trouve dans la zone affectée, on effectue un test de dissipation pour mettre un terme au sort, ce qui renvoie instantanément la créature ou l'objet d'où il vient (le cas échéant, on effectue également d'autres jets contre les sorts affectant l'objet ou la créature).

Si le personnage le désire, le test de dissipation est automatiquement réussi contre les sorts qu'il a lui-même lancés.

*Contresort.* *Dissipation de la magie* peut également être lancé comme contresort. Dans ce cas, le résultat n'est pas garanti (contrairement à ce qui se produit avec un contresort normal). Il faut réussir un test de dissipation pour annuler le sort adverse.

### **Dissipation suprême**

Abjuration

**Niveau :** Bard 5, Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Ce sort est semblable à *dissipation de la magie*, si ce n'est que le bonus maximal pouvant être affecté au test de dissipation est égal à +20 (et non +10). De plus, *dissipation suprême* peut (sur un test de dissipation réussi) faire disparaître les effets auxquels *délivrance des malédictions* met normalement un terme, et ce même si *dissipation de la magie* ne peut rien contre eux.

### **Distorsion du bois**

Transmutation

**Niveau :** Dru 2

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 objet en bois de taille P/niveau dans une zone de 6 m de rayon

**Durée :** instantanée



**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (objet)  
**Résistance à la magie :** oui (objet)

Ce sort permet de tordre le bois de manière permanente. Il est également possible de tordre des planches, ce qui permet par exemple de déformer une porte (auquel cas il faudra réussir un test de Force pour l'ouvrir) ou de causer une petite voie d'eau dans la coque d'un bateau. Les armes à distance affectées par ce sort perdent toute précision et deviennent utilisables. On peut encore se servir des armes de corps à corps, mais avec un malus de -4 au jet d'attaque.

Il est possible de déformer un objet en bois de taille P ou inférieure (comme une roue de chariot ou une arbalète) par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un aviron ou une lance) compte comme deux objets de taille P, un objet de taille G (comme une barque ou une massue de géant des collines) en vaut quatre, un objet de taille TG (comme une charrette ou la morgenstern d'un géant des nuages) en vaut huit, un objet de taille Gig (comme un navire à quille) en vaut seize et un objet de taille TG (comme un navire à voile) en vaut trente-deux. On peut aussi utiliser ce sort pour redresser un ou plusieurs bouts de bois déformés par *distorsion du bois* ou tout autre moyen. Par contre, *réparation intégrale* ne peut pas rendre à nouveau utilisable un objet déformé par ce sort.

Il est possible de combiner plusieurs utilisations consécutives de *distorsion du bois* pour tordre (ou redresser) un objet qui est trop grand pour un seul sort. Par exemple, un druide de niveau 8 pourrait lancer *distorsion du bois* deux fois pour déformer un objet de taille Gig, ou quatre fois pour tordre un objet de taille C. En effet, tant que l'objet n'est pas totalement déformé, il ne souffre d'aucun tort.

### **Divination**

Divination

**Niveau :** Connaissance 4, Prê 4

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** instantanée

Ce sort est une version plus puissante d'*augure* permettant d'obtenir un indice important en rapport avec une question ayant trait à un objectif, un événement ou une activité devant avoir lieu dans la semaine à venir. Le conseil peut prendre la forme d'une simple phrase, ou au contraire d'un poème ou présage difficile à décoder. Notez que si le groupe ne cherche pas immédiatement à tirer parti de l'information obtenue, il est possible que celle-ci devienne par la suite caduque (par exemple, le troll pourrait décider de s'en aller en emportant le trésor avec lui).

La chance d'obtenir une *divination* exacte se monte à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts du prêtre (90% maximum). En cas d'échec au jet, le prêtre sait instinctivement que son sort n'a pas fonctionné, sauf s'il se fait abuser par un sort lui communiquant des informations erronées.

Comme c'est le cas pour *augure*, de multiples *divinations* lancées par le même personnage sur le même sujet donnent systématiquement le même résultat (ni le jet de dés ni la réponse ne changent).

**Composantes matérielles :** de l'encens et une offrande appropriée à la religion du prêtre (coût total 25 po minimum).

### **Doigt de mort**

Nécromancie [mort]

**Niveau :** Dru 8, Ens/Mag 7

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature vivante

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, partiel

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet de tuer une créature vivante se trouvant dans les limites de portée. La cible a droit à un jet de Vigueur. Si elle le réussit, elle survit à l'attaque mais perd 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (+25 maximum). Il est possible que les dégâts occasionnés soient suffisants pour la tuer, même si elle réussit son jet de sauvegarde.

### **Domination**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 4, Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 round

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 humanoïde

**Durée :** 1 jour/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Cet enchantement permet de contrôler les faits et gestes d'un humanoïde. Il établit automatiquement un lien télépathique entre le personnage et le sujet. Si tous deux peuvent se comprendre, le lanceur de sorts peut généralement dicter sa conduite à son serviteur (même si ce dernier ne peut obéir que dans les limites de ses possibilités). Si aucun langage commun n'est trouvé, le personnage doit se contenter de donner des instructions très limitées, telles que " Viens ici ", " Va là-bas ", " Combats " ou " Ne bouge pas. " Il sait ce que son serviteur éprouve, mais ne reçoit aucune information sensorielle directe en provenance de ce dernier.

Une fois l'ordre donné, la créature *dominée* s'y tient et ne se livre à aucune autre activité (à part dormir, manger, etc.). En raison de cette obsession, un test de Psychologie (DD 15) permet de déterminer que son comportement est influencé par un effet d'enchantement (voir la description de la compétence Psychologie).

Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

En se concentrant pleinement sur le sort (action simple), le personnage reçoit toutes les informations sensorielles qu'interprète l'esprit du sujet (mais il ne peut pas davantage communiquer avec lui). Le personnage ne voit pas à proprement parler par les yeux de la cible, mais il a une bonne idée de ce qui se passe sur place (le sujet traverse une cour nauséabonde, il adresse la parole à un garde, ce dernier se montre méfiant, etc.).

Le sujet résiste activement au contrôle de son maître. Si on le force à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de +2. Les instructions poussant le sujet à s'autodétruire ne sont jamais suivies. Une fois le contrôle établi, il s'exerce sans limite de portée, tant que maître et esclave demeurent dans le même plan. Le personnage n'a pas besoin de voir son serviteur pour diriger ses actions.

Si le personnage ne passe pas au moins 1 round par jour à se concentrer sur le sort, le sujet peut de nouveau effectuer le jet de sauvegarde susmentionné.

*Protection contre le Mal* et autres sorts similaires peuvent empêcher d'utiliser le lien télépathique ou de donner des ordres au sujet (lorsque c'est ce dernier qui est protégé), mais ils n'ont aucun effet contre la *domination* proprement dite (ils n'empêchent pas de l'établir et sont incapables de la dissiper).

### **Domination d'animal**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Dru 3, Faune 3

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 round

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 animal

**Durée :** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Cette incantation permet d'envoûter un animal et de l'obliger à obéir à des ordres simples tels que " Cours ", " Attaque " ou " Va chercher. " Les instructions suicidaires (y compris celles incitant l'animal à aller combattre une créature faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui) sont ignorées.

*Domination d'animal* établit un lien mental entre le personnage et l'animal asservi. Ce dernier peut être dirigé télépathiquement tant qu'il reste dans les limites de portée du sort. Le druide (ou le prêtre) n'a pas besoin de le voir pour le contrôler. Il ne reçoit pas de sensation directe en provenance de l'animal, mais il sait ce que ce dernier ressent à tout moment. Comme son maître le dirige avec une intelligence humaine, l'animal peut être capable d'entreprendre des actions qui le dépasseraient complètement en temps normal (comme le fait de manipuler des objets à l'aide de ses pattes ou de sa gueule, par exemple). Le personnage n'a pas besoin de rester concentré pour contrôler l'animal, sauf s'il tente de lui faire accomplir quelque chose qui lui serait normalement impossible. Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

### **Domination universelle**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 9

**Cible :** 1 créature

Ce sort est semblable à *domination*, si ce n'est qu'il n'est pas limité par le type de la cible.

### **Don des langues**

Divination

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 4

**Composantes :** V, G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** non

Ce sort confère à la créature touchée la faculté de parler et de comprendre le langage de tous les êtres intelligents, qu'il s'agisse de langues raciales ou de dialectes régionaux. Le sujet ne peut bien évidemment parler qu'une seule langue à la fois, même s'il peut en comprendre plusieurs. Le sort ne lui permet pas de s'entretenir avec les créatures qui ne sont pas douées de parole. Il peut se faire comprendre partout où porte sa voix. *Don des langues* ne change en rien l'impression que les autres créatures peuvent avoir du personnage.

On peut user de *permanence* sur un sort de *don des langues*.

*Composante matérielle profane :* une petite pyramide à degrés en argile, qui se brise au moment où l'incantation est prononcée.

### **Double illusoire**

Illusion (chimère, hallucination)

**Niveau :** Bard 5, Chance 6, Duperie 6, Ens/Mag 6

**Composantes :** G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible/effet :** le jeteur de sorts/1 double illusoire

**Durée :** 1 round/niveau (T) et concentration + 3 rounds (voir description)

**Jet de sauvegarde :** aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction ; voir description)

**Résistance à la magie :** non

Ce sort fait apparaître un double illusoire du personnage (comme grâce à *image accomplie*, une chimère), alors même que ce dernier devient invisible (comme grâce à *invisibilité suprême*, qui est une hallucination). Le lanceur de sorts peut alors agir comme il l'entend, tandis que son sosie s'éloigne. Le double apparaît dans les limites de portée du sort mais, par la suite, il se déplace sur concentration du personnage, celle-ci débutant au cours du round suivant l'incantation. La chimère peut apparaître exactement à l'endroit où se trouve le personnage, afin que personne ne réalise la substitution. Cela fait, l'original et le sosie n'ont plus qu'à s'écarter l'un de l'autre. Le double avance à la même vitesse que son modèle. Il s'exprime et bouge normalement, et communique même des sensations tactiles et olfactives en rapport avec sa forme. Il ne peut ni combattre ni lancer de sorts, mais rien ne l'empêche de faire semblant.

Le double illusoire reste aussi longtemps que dure la concentration du personnage, puis 3 rounds par la suite.

Une fois la concentration terminée, le double poursuit ses activités (dévalant un couloir, par exemple) jusqu'au terme du sort. Quel que soit le temps de concentration, l'*invisibilité suprême* dure 1 round par niveau.

### **Éclair**

Évocation [électricité]

**Niveau :** Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 36 m

**Zone d'effet :** ligne de 36 m de long

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, 1/2 dégâts

**Résistance à la magie :** oui

Au terme de l'incantation, le mage libère une violente décharge électrique infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) à toutes les créatures se trouvant sur son passage. L'éclair prend naissance au bout de la main tendue du personnage.

Il met le feu aux combustibles et endommage les objets. Il peut faire fondre les métaux ayant un point de fusion suffisamment bas, comme l'or, le plomb, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à une barrière se dressant devant l'éclair sont suffisants pour la faire voler en éclats, le sort continue sa route si sa portée le lui permet. Sinon, il est arrêté par l'obstacle, comme tout autre sort.

*Composantes matérielles :* un morceau de fourrure et un bâtonnet en verre, ambre ou cristal.

### **Éclair multiple**

Évocation [électricité]

**Niveau :** Air 6, Ens/Mag 6

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Cibles :** 1 cible principale + 1 cible secondaire/niveau (dans un rayon de 9 m autour de la principale)

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, 1/2 dégâts

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort génère une violente décharge d'électricité partant de la main tendue du personnage. Mais contrairement à un *éclair* normal, *éclair multiple* se divise dès qu'il frappe sa première cible.

Cette dernière subit 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Après ce premier impact, l'éclair se divise de manière à pouvoir atteindre autant de cibles secondaires que son créateur a de niveaux (20 maximum). Les éclairs résultants sont moins destructeurs que le premier et n'infligent que la moitié de ses dés de dégâts (en arrondissant à l'entier inférieur). Par exemple, un magicien de niveau 19 génère un éclair principal (19d6 points de dégâts) et jusqu'à dix-neuf éclairs secondaires (qui infligent la moitié des points de dégâts de l'éclair principal), à condition qu'il trouve suffisamment de cibles potentielles dans un rayon de 9 mètres autour de la première. Toutes les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes réduisant de moitié les dégâts subis. Le personnage choisit les cibles comme il l'entend, à condition que toutes se trouvent suffisamment près de la première, et aucune créature ne peut être touchée par plus d'un éclair. Il est possible de ne pas affecter toutes les cibles potentielles possibles (de façon à épargner ses alliés se trouvant dans la zone dangereuse, par exemple).

*Focaliseur :* un morceau de fourrure et un bâtonnet en verre, ambre ou cristal, auxquels on ajoute une broche en argent par niveau du jeteur de sorts.

### **Écran**

Illusion (hallucination)

**Niveau :** Duperie 7, Ens/Mag 8

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Zone d'effet :** 1 cube de 9 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** 24 heures

**Jet de sauvegarde :** aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction) (voir description)

**Résistance à la magie :** non

Ce sort combine plusieurs éléments pour constituer une protection très efficace contre la scrutation et l'observation directe. Au moment de l'incantation, le personnage décide ce qui pourra être observé (ou non) à l'intérieur de la zone d'effet. L'illusion doit être définie sans trop entrer dans le détail. Un ensorceleur pourrait ainsi décider que le sort le représentera jouant aux échecs avec un ami, mais il ne pourrait pas demander que les joueurs illusoires interrompent leur partie et la reprennent après une petite collation. *Écran* permet par exemple de faire croire qu'un carrefour reste désert alors qu'une armée le traverse. Le personnage peut spécifier que personne ne doit être vu (ce qui inclut les civils de passage), que seules ses troupes doivent rester invisibles ou que quiconque observe le carrefour voit un soldat sur cinq. Une fois les conditions définies, il devient impossible de les modifier.

Quiconque tente d'observer la zone d'effet à l'aide de scrutation magique voit automatiquement la scène voulue par le lanceur de sorts, sans jet de sauvegarde. L'illusion visuelle s'accompagne de sons convaincants. Ainsi, un groupe d'individus se tenant dans un pré pourrait être caché par un *écran* donnant l'impression que les environs sont déserts et résonnent du chant des oiseaux.

Une créature observant directement la zone affectée peut avoir droit à un jet de sauvegarde (comme avec toutes les illusions) si elle a des raisons de croire que ce qu'elle a devant les yeux n'est pas réel. Il y a ainsi de bonnes chances que les témoins se doutent de quelque chose si l'armée évoquée plus haut disparaît avant le carrefour et réapparaît dès qu'il est franchi. Le fait de pénétrer dans la zone d'effet ne garantit pas que l'on aura droit à un jet de sauvegarde si les individus masqués par *écran* prennent garde à ne pas entrer en contact avec les créatures affectées par l'illusion.

### **Effacement**

Transmutation

**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 parchemin ou 2 pages

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet d'effacer les écrits, soit sur un parchemin magique, soit sur deux pages de papier, vélin ou autre matière similaire. Il fait disparaître les *runes explosives*, *glyphes de garde*, *sceaux du serpent* et autres *signatures magiques*, mais pas les *symboles* ou les *textes illusoires*. Les écrits non magiques sont automatiquement effacés si le lanceur de sorts est le seul à les tenir en main au moment de l'incantation (si quelqu'un d'autre les tient également, les chances de succès sont de 90 %).

Les textes magiques doivent eux aussi être touchés, et le personnage ne les efface que s'il obtient 15 ou plus sur un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Un résultat de 1 ou de 2 est toujours un échec, quel que soit le niveau du personnage. Si ce dernier ne parvient pas à effacer des *runes explosives*, un *glyphe de garde* ou un *sceau du serpent*, il les active accidentellement et en subit les effets.

### **Effroi**

Nécromancie [mental, terreur]

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles :** 1 créature vivante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

**Durée :** 1 round/niveau ou 1 round (voir description de *frayeur*)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, partiel

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort est semblable à *frayeur*, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures de moins de 6 DV se trouvant dans la zone d'effet.

*Composante matérielle :* fragment d'os de mort-vivant (squelette, zombi, goule, blême ou momie).

### **Éloignement du bois**

Transmutation

**Niveau :** Dru 6, Flore 6

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 18 m

**Zone d'effet :** ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

De puissantes vagues d'énergie jaillissent dans la direction choisie par le personnage, qui écartent jusqu'en limite de portée tous les objets en bois compris dans la zone d'effet. Les objets fermement fixés faisant plus de

7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, mais ceux qui ne sont pas attachés, si, même s'ils sont plus imposants (tonneaux, tours de siège, etc.). Les objets attachés de plus petite taille volent en morceaux et les nombreux éclats sont repoussés par le sort. Ils s'éloignent du personnage à la vitesse de 12 mètres par round. Des objets tels que les boucliers en bois, les flèches et les manches d'armes en bois (haches, armes d'hast, etc.) sont eux aussi repoussés, entraînant leurs possesseurs avec eux. Une créature tirée par un objet peut le lâcher sans difficulté, sauf s'il s'agit d'un bouclier ; dans ce cas, s'en débarrasser lui prend une action de mouvement. Si une lance est plantée dans le sol (comme pour recevoir une charge) afin de contrer l'effet du sort, sa hampe se brise. Même les objets magiques en bois sont repoussés. *Zone d'antimagie* bloque l'effet d'*éloignement du bois*. Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'*éloignement du bois* cesse de fonctionner pour autant.

### **Éloignement du métal et de la pierre**

#### **Abjuration [terre]**

**Niveau :** Dru 8

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** 18 m

**Zone d'effet :** ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts

**Durée :** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Tout comme *éloignement du bois*, ce sort génère de puissantes vagues d'énergie balayant la zone définie par le druide. Tous les objets en métal ou en pierre sont repoussés jusqu'en limite de la zone d'effet. Les objets fixés faisant plus de 7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, pas plus que ceux qui pèsent plus de 250 kilos. Tous les autres sont automatiquement repoussés (ce qui comprend, entre autres, objets animés en pierre ou en métal, petits rochers et guerriers en armure métallique). Les objets attachés dont le diamètre est trop faible plient ou cassent (dans ce cas, les fragments sont repoussés par les vagues d'énergie). Les objets affectés par le sort s'éloignent du druide à la vitesse de 12 mètres par round.

Des objets tels que les armures métalliques, les épées et autres sont repoussés, entraînant leur porteur avec eux. Même les objets magiques en pierre ou en métal ne sont pas immunisés contre cet enchantement. *Zone d'antimagie* bloque l'effet d'*éloignement du métal et de la pierre*.

Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'*éloignement du métal et de la pierre* cesse de fonctionner pour autant.

### **Empire végétal**

Transmutation

**Niveau :** Dru 4, Flore 4, Rôd 3

**Composantes :** V

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles :** jusqu'à 2 DV/niveau de créatures végétales, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

**Durée :** 1 jour/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet de contrôler les plantes dans une certaine mesure. Les plantes affectées comprennent le lanceur de sorts et le considèrent de la manière la plus favorable qui soit (leur attitude est amicale). Elles ne l'attaqueront donc pas pendant toute la durée du sort. Le personnage peut tenter de donner des instructions à une plante, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour la convaincre de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Une plante ainsi contrôlée n'obéit jamais à un ordre suicidaire ou nuisible pour autrui, mais il est possible de contourner cette restriction (voir le sort *charme-personne*). Le personnage peut affecter un nombre de dés de vie dont le total n'excède pas deux fois son niveau.

### **Empoisonnement**

Nécromancie

**Niveau :** Dru 3, Prê 4

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature vivante touchée

**Durée :** instantanée (voir description)

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort fait appel au pouvoir des entités venimeuses. Il permet au personnage d'empoisonner sa cible en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Les dégâts instantanés représentent un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution, auxquels s'ajoutent 1d10 nouveaux points 1 minute plus tard. Chaque poussée du poison peut être contrée par un jet de Vigueur réussi (soit deux en tout, contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage + son modificateur de Sagesse).

### **Emprisonnement**

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 9

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

La cible touchée par le mage au terme de l'incantation se retrouve emprisonnée, en état d'animation suspendue (comme celui que génère le sort du même nom), dans une petite sphère située au centre de la terre. Elle y reste jusqu'à ce que quelqu'un lance *délivrance* à l'endroit où elle a été emprisonnée. Des recherches effectuées à l'aide d'une *boule de cristal* ou d'un sort de *localisation d'objet* ne révèlent pas qu'une créature est détenue de la sorte, mais *localisation suprême* le peut. Un *souhait* ou un *miracle* ne libère pas un individu emprisonné, mais ces deux sorts indiquent où il se trouve. Si le personnage connaît le nom de sa victime et certains détails de sa vie, la cible subit un malus de -4 au jet de sauvegarde.

### **Enchevêtrement**

Transmutation

**Niveau :** Dru 1, Flore 1, Rôd 1

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet :** toute la végétation sur une étendue de 12 m de rayon

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, partiel (voir description)

**Résistance à la magie :** non

Herbe, plantes, buissons et arbres se déforment pour s'entortiller autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent. Si elle réussit un test de Force ou d'Évasion (DD 20), la créature peut se libérer et évoluer à la moitié de sa vitesse de déplacement en utilisant une action complexe. Une créature réussissant son jet de Réflexes n'est pas immobilisée par la végétation, mais sa vitesse de déplacement est tout de même réduite de moitié tant qu'elle se trouve dans la zone affectée. Chaque round, les plantes tentent d'immobiliser toutes les créatures qui leur ont échappé (nouveau jet de Réflexes nécessaire).

*Note.* Il est possible de modifier légèrement l'effet du sort en fonction de la végétation locale.

### **Endurance aux énergies destructives**

Abjuration

**Niveau :** Dru 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 1, Soleil 1

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 24 heures

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Une créature protégée par *endurance aux énergies destructives* ne risque rien dans un environnement chaud ou froid. Elle peut donc évoluer par des températures allant de  $-10^{\circ}$  à  $+60^{\circ}$  sans devoir effectuer le moindre jet de Vigueur. Son équipement est également protégé.

*Endurance aux énergies destructives* n'est d'aucune utilité contre les dégâts de feu et de froid. Il ne protège pas davantage des dangers liés à l'environnement, comme la fumée, le manque d'air, etc.

### **Endurance de l'ours**

Transmutation

**Niveau :** Dru 2, Ens/Mag 2, Prê 2, Rôd 2

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** 1 créature touchée

**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui

La créature affectée bénéficie d'une meilleure vigueur. Le sort confère donc au sujet un bonus d'altération de +4 en Constitution, qui déteint sur ses points de vie, ses jets de Vigueur, ses tests de Constitution, etc.

Les points de vie ainsi gagnés ne sont pas temporaires. Ils disparaissent une fois la valeur de Constitution revenue à la normale et ne sont pas perdus les premiers, comme c'est le cas pour les points de vie temporaires.

### **Endurance de l'ours de groupe**

Transmutation

**Niveau :** Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles :** 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort est semblable à *endurance de l'ours*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

### **Énergie négative**

Nécromancie

**Niveau :** Ens/Mag 4

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet :** rayon d'énergie négative

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Une décharge d'énergie noire et crépitante jaillit du doigt tendu du mage pour aller frapper la cible choisie. Elle a pour effet d'éteindre l'énergie vitale de la créature affectée. Le lanceur de sorts doit réussir une attaque de contact à distance. En cas de succès, son adversaire acquiert 1d4 niveaux négatifs.

Si la cible a au moins autant de niveaux d'énergie négative que de DV, elle meurt. Chaque niveau négatif lui inflige un malus de  $-1$  aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence, mais aussi au niveau (pour ce qui est de déterminer la durée, la puissance et le DD de ses sorts et/ou pouvoirs spéciaux). De plus, un lanceur de sorts perd un sort préparé (ou emplacement de sort) de son plus haut niveau. Les niveaux négatifs sont cumulatifs.

Dans le cas où le sujet survit, il récupère les niveaux perdus au bout d'un nombre d'heures égal au niveau du lanceur de sorts (15 heures maximum). Généralement, les niveaux négatifs risquent de faire disparaître un ou plusieurs des niveaux normaux de la victime, mais ceux que génère ce sort ne subsistent pas assez longtemps pour qu'un tel risque soit à craindre.

Si le rayon touche un mort-vivant, il lui confère 1d4x5 points de vie temporaires pour 1 heure.

### **Ennemi subconscient**

Illusion (fantasme) [mental, terreur]

**Niveau :** Ens/Mag 9

**Cibles :** nombre indéfini de créatures, distantes de 9 m ou moins les unes des autres



Ce sort est semblable à *assassin imaginaire*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures à la fois. Les victimes sont les seules à voir les monstres qui les attaquent, même si le personnage les distingue sous la forme de vagues spectres d'ombre.

Toute créature réussissant son jet de Vigueur subit tout de même 3d6 points de dégâts et se retrouve étourdie pendant 1 round. Dans le même temps, elle subit également un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

### **Entrave**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 8

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 minute

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature vivante

**Durée :** voir description (T)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

*Entrave* crée une forme d'emprisonnement magique retenant la créature choisie. La cible n'a droit à un jet de sauvegarde que si son nombre de dés de vie est au moins égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage.

Ce dernier peut se faire aider par un à six assistants. Pour chaque assistant jetant *suggestion*, le niveau de lanceur de sorts virtuel du mage augmente de 1. De même, pour chaque assistant jetant *domination*, *domination d'animal* ou *domination universelle*, le niveau de lanceur de sorts virtuel du personnage augmente du tiers du niveau de l'assistant concerné (à condition que le sort lancé puisse affecter la créature à entraver). Comme les sorts des assistants servent uniquement à augmenter le niveau de lanceur de sorts de celui qui lance *entrave*, ils ne s'accompagnent pas de jet de sauvegarde ni de test de résistance à la magie. C'est le niveau de jeteur de sorts final du mage (après les éventuels rajouts) qui détermine si la cible a droit à un jet de sauvegarde et combien de temps durera le sort.

Quelle que soit la version choisie, le personnage peut à tout moment mettre un terme à l'*entrave* qu'il a créée, et il est possible de spécifier des conditions mettant un terme immédiat au sort. Celles-ci peuvent être aussi simples ou complexes que le personnage le souhaite (mais il doit en obtenir la permission). Les conditions peuvent être basées sur le nom, l'identité ou l'alignement d'une créature donnée. Sinon, elles doivent prendre en compte des faits ou qualités observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, les DV ou les points de vie ne conviennent pas. Par exemple, une entité *entravée* pourra être relâchée à l'approche d'une créature d'alignement loyal bon, mais pas d'un paladin. Une fois le sort lancé, les éventuelles conditions de libération ne peuvent plus être modifiées. Dans le cas où la créature a droit à un jet de sauvegarde, le fait de spécifier une condition de libération augmente le DD du sort de +2.

Dans les trois premières versions (celles dont la durée est limitée), il est possible de jeter plusieurs fois *entrave* pour rallonger l'incarcération (les durées s'additionnent). Dans ce cas, la victime a droit à un jet de Volonté au terme de la durée du premier sort (même si son nombre de dés de vie, trop faible par rapport au niveau de lanceur de sorts du mage, ne lui autorisait pas de jet de sauvegarde au moment où elle a été affectée par l'enchantement). Si elle le réussit, elle se libère d'un seul coup de toutes les *entraves* qui la retenaient. Le sort se présente sous six formes différentes. Le mage choisit celle qui lui convient au moment de l'incantation.

*Enchaînement.* La créature est ligotée par des chaînes qui génèrent un puissant effet d'*aversion* affectant quiconque s'approche (le mage excepté). La durée est égale à 1 an par niveau de lanceur de sorts. La victime ne peut pas quitter l'endroit où elle a été capturée.

*Sommeil.* La créature est plongée dans un sommeil proche du coma durant 1 an par niveau de lanceur de sorts. Elle ne vieillit pas et n'a besoin, ni de manger, ni de boire. Cette forme d'*entrave* est légèrement plus difficile à lancer que la précédente ; il est donc plus aisé d'y résister. Le DD du sort est réduit de 1 point.

*Sommeil enchaîné.* Cette option combine les deux précédentes mais dure nettement moins longtemps (1 mois par niveau de lanceur de sorts). Le DD est réduit de 2 points.

*Prison.* La cible est transportée dans un lieu clos (un labyrinthe, par exemple) dont elle ne peut pas sortir de quelque façon que ce soit. Le sort est permanent. Le DD est réduit de 3 points.

*Désincarnation.* Le corps de la créature perd toute substance et passe en état gazeux, à l'exception de sa tête. La victime se retrouve enfermée dans un récipient en verre (opaque ou transparent). Consciente du monde qui l'entoure, elle peut s'exprimer librement, mais est par contre incapable de se battre, de s'enfuir ou de faire appel à ses pouvoirs, quels qu'ils soient. L'*entrave* est permanente. L'entité désincarnée ne vieillit pas. Elle n'a nul besoin de boire ou de manger. Le DD est réduit de 4 points.

*Incarcération lilliputienne.* La victime rapetisse jusqu'à ne plus faire que deux ou trois centimètres et se retrouve emprisonnée dans une pierre précieuse ou un objet similaire. L'*entrave* est permanente. L'entité désincarnée ne vieillit pas. Elle n'a nul besoin de boire ou de manger. Le DD est réduit de 4 points.

*Dissipation de la magie* n'a aucun effet sur une *entrave*, mais une *zone d'antimagie* ou une *disjonction* l'affecte normalement. Une créature extraplanaire entravée ne peut pas être renvoyée dans son plan d'origine via *renvoi*, *bannissement* ou quelque effet similaire.

**Composantes :** les composantes d'*entrave* varient en fonction de la version choisie, mais elles incluent nécessairement une lecture scandée et continue du parchemin (ou des pages de livre de sorts) sur lequel la formule magique est écrite, des gestes bien précis et des ingrédients ou matériaux appropriés à la forme d'*entrave* choisie. Ces derniers incluent de minuscules chaînettes travaillées dans un métal spécifique (l'argent pour les lycanthropes, etc.), des herbes soporifiques extrêmement rares (pour les *entraves* plongeant la victime dans le sommeil), une cloche du plus pur cristal, etc.

En plus des ingrédients correspondant aux divers types d'*entraves* (qui valent un total de 500 po), le sort requiert plusieurs opales (d'une valeur totale de 500 po par DV de la cible) et une représentation sous forme de statuette ou de dessin sur le vélin le plus fin de l'entité à capturer.

### **Épée de force**

Évocation [force]

**Niveau :** Ens/Mag 7

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet :** 1 épée

**Durée :** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet de faire apparaître une manifestation de force scintillante ayant la forme d'une épée. Le personnage peut s'en servir pour frapper toutes les créatures comprises dans les limites de portée, en commençant dès le round où il lance le sort. L'épée attaque la cible désignée une fois par round. Son bonus d'attaque est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, plus son bonus d'Int (pour un magicien) ou son bonus de Cha (dans le cas d'un ensorceleur), et auquel on ajoute un bonus d'altération de +3. La nature de l'épée lui permet de toucher les créatures éthérées ou intangibles. Elle inflige 4d6+3 points de dégâts et possède une zone de critique possible de 19–20/x2.

L'épée attaque toujours dans le même sens que le personnage. Elle ne peut jamais prendre un adversaire en tenaille ou permettre à un compagnon du mage de mener une telle manœuvre à bien. Si elle sort des limites de portée indiquées ou du champ de vision de son créateur (ou si ce dernier cesse de la diriger), elle revient se placer au côté du mage et flotte sur place en attendant de servir à nouveau.

À partir du deuxième round, une action simple suffit pour désigner une nouvelle cible. Sinon, l'épée continue de frapper son adversaire du moment. Les attaques physiques ne lui font rien, mais elle peut être détruite par des sorts tels que *dissipation de la magie* et *désintégration*, ainsi que par une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération*. Sa CA est égale à 13 (10, bonus de taille de +0 pour un objet de taille M, bonus de parade de +3). Dans le cas où la cible bénéficie d'une certaine résistance à la magie, on la joue quand l'*épée de force* la touche la première fois. Si le jet de résistance à la magie est réussi, l'épée disparaît aussitôt sans infliger de dégâts. Sinon, elle affecte normalement la créature tant que dure le sort.

**Focaliseur :** une minuscule épée en platine munie d'une poignée et d'un pommeau en cuivre et zinc. Sa fabrication coûte 250 po.

### **Épée sainte**

Évocation

**Niveau :** Pal 4

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Effet :** arme de corps à corps touchée

**Durée :** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Grâce à ce sort, le paladin peut canaliser la puissance de son dieu dans son épée ou toute autre arme de corps à corps de son choix. Celle-ci devient alors une *arme sainte* +5 (bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et de dégâts, 2d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement mauvais). De plus, elle émet un *cercle magique contre le Mal* (semblable au sort du même nom). Si le *cercle magique* disparaît pour une raison quelconque, l'arme en crée un autre dès le prochain tour de jeu du paladin (il s'agit d'une action libre). Le sort s'interrompt de lui-même 1 round après que l'arme a quitté la main du personnage. Il est impossible d'avoir plus d'une *épée sainte* à la fois.

Si ce sort est lancé sur une arme magique, sa puissance prend le pas sur l'enchantement de l'arme, dont le bonus d'altération normal et les éventuels pouvoirs cessent de fonctionner tant que le sort fait effet. *Épée sainte* n'est pas cumulative avec *bénédiction d'arme* ou tout autre sort pouvant modifier l'arme enchantée de quelque façon que ce soit.

Ce sort ne fonctionne pas sur les artefacts.

*Note.* Le bonus au jet d'attaque d'une arme de maître n'est pas cumulatif avec un bonus d'altération au jet d'attaque.

### **Espoir**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 3

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles :** 1 créature vivante/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort offre un grand espoir aux sujets. Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque, tests de caractéristique, tests de compétence et jets de dégâts infligés à l'aide d'une arme.

*Espoir* contre et dissipe *désespoir foudroyant*.

### **Esprit impénétrable**

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 8, Protection 8

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature

**Durée :** 24 heures

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le bénéficiaire d'*esprit impénétrable* est protégé contre tous les sorts, effets et objets magiques détectant, influençant ou lisant émotions et pensées. Il est immunisé contre les sorts et effets mentaux, ainsi que contre les divinations permettant de recueillir des renseignements à son sujet. *Esprit impénétrable* contre même *souhait*, *miracle* ou *souhait limité*, pour peu que ces sorts soient utilisés de manière à affecter l'esprit du personnage ou à obtenir des informations sur lui. Si le sort de scrutation affecte une zone et non un individu donné (comme c'est le cas pour *œil du mage*), il fonctionne normalement mais ne détecte pas le personnage protégé. Les tentatives de scrutation prenant directement le sujet pour cible échouent purement et simplement.

### **État gazeux**

Transmutation

**Niveau :** Air 3, Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes :** G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature tangible et consentante touchée

**Durée :** 2 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Le sujet et tout son équipement perdent toute substance et deviennent translucides. Son armure (y compris son armure naturelle) ne le protège plus, mais il conserve quand même ses bonus de taille, de Dextérité, de parade et d'armure de force (que lui confèrent des sorts tels qu'*armure de mage*). Le bénéficiaire gagne une réduction des dégâts de (10/magie) et devient immunisé contre le poison et les coups critiques. Par contre, il est incapable d'attaquer ou de lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce qui inclut les focaliseurs, divins ou profanes). (Notez qu'il peut utiliser la magie s'il a préparé des sorts à l'aide des dons de métamagie Dispense de composantes matérielles, Incantation silencieuse et Incantation statique.) Le sujet en *état gazeux* perd tous ses pouvoirs surnaturels. S'il avait un sort de contact prêt à être lancé, l'énergie de ce dernier se dissipe sans le moindre effet au moment de la transformation.

La créature gazeuse est incapable de courir, mais elle sait voler (vitesse de déplacement 3 mètres, manœuvrabilité parfaite). Elle peut passer par le moindre trou ou la plus petite fissure, emmenant avec elle tout ce qu'elle transporte. Elle est emportée par le vent et ne peut pas entrer dans l'eau ou tout autre liquide. Elle ne peut manipuler ou activer des objets, ce qui inclut ceux qu'elle porte sous *état gazeux*. Les objets qui sont perpétuellement actifs le restent, mais il est possible que leurs effets soient neutralisés (comme ceux qui confèrent un bonus d'armure ou d'armure naturelle).

*Composantes matérielles profanes* : un morceau de gaze et une volute de fumée.

### Éveil

Transmutation

**Niveau** : Dru 5

**Composantes** : V, G, FD, PX

**Temps d'incantation** : 24 heures

**Portée** : contact

**Cible** : animal ou arbre touché

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort permet de rendre conscient un arbre ou un animal. Pour que l'éveil se confirme, le druide doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de DV de l'animal ou le nombre de DV que l'arbre aura une fois animé).

L'animal ou l'arbre nouvellement conscient se montre amical avec le personnage. Ce dernier n'a pas de lien particulier avec une créature qu'il rend intelligente, même si celle-ci a de bonnes raisons de l'aider pour peu qu'il lui explique de quoi il a besoin.

Un arbre conscient a les caractéristiques d'un objet animé, sauf pour ce qui est de son Intelligence, de sa Sagesse et de son Charisme (chacune ayant une valeur de 3d6). Les plantes animées ont le pouvoir de bouger leurs branches, racines et autres lianes. Leurs sens sont comparables à ceux des humains.

Un animal conscient acquiert 3d6 en Intelligence. Il gagne également 2 DV et 1d3 points de Charisme. Son type devient créature magique. Un animal ainsi éveille ne saurait faire office de compagnon animal, de familier ou de destrier.

Un animal ou un arbre conscient parle au moins une langue (connue du druide), plus une autre (également connue du druide) par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant).

*Coût en points d'expérience* : 250 PX.

### Exécution

Nécromancie [mort]

**Niveau** : Mort 5, Prê 5

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature vivante touchée

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Vigueur, partiel

**Résistance à la magie** : oui

Le prêtre a le pouvoir de tuer la créature de son choix. Il lui faut réussir une attaque de contact au corps à corps, puis la cible a droit à un jet de Vigueur. Si elle le rate, elle meurt aussitôt. Dans le cas contraire, elle survit mais perd tout de même 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts du prêtre (ce qui peut suffire pour la tuer).

### **Exigence**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 8

**Jet de sauvegarde :** Volonté, partiel

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort est semblable à *communication à distance*, si ce n'est qu'il s'accompagne d'une *suggestion* (voir le sort du même nom) que le sujet fait de son mieux pour accomplir. Un jet de Volonté réussi de la part de la cible annule la *suggestion*, mais pas le contact proprement dit. L'*exigence* est comprise même si l'Intelligence du sujet est extrêmement limitée (Int 1). Si elle est impossible à réaliser compte tenu de la situation, le sujet saisit bien ce qu'on lui demande mais la *suggestion* échoue automatiquement.

Le message transmis doit faire un maximum de 30 mots, *suggestion* y compris. La créature peut transmettre une courte réponse, à condition de le faire sans attendre.

*Composantes matérielles :* un petit bout de fil de cuivre et un cheveu (ou morceau d'ongle, goutte de sang, lambeau de chair, etc.) du sujet.

### **Explosion de lumière**

Évocation [lumière]

**Niveau :** Dru 8, Ens/Mag 8, Soleil 8

**Composantes :** V, G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet :** rayonnement de 24 m de rayon

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, partiel (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

*Explosion de lumière* fait apparaître un globe de chaleur éblouissant et silencieux à l'endroit désigné par le personnage. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet sont aveuglées et subissent 6d6 points de dégâts (un jet de Réflexes réussi leur permet de conserver la vue et de ne subir que des dégâts réduits de moitié). Les dégâts infligés par ce sort sont doublés pour les créatures qui craignent particulièrement la lumière du soleil.

Les morts-vivants touchés par explosion de lumière subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6), total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi. De plus, les morts-vivants affectés par la lumière du jour (par exemple les vampires) sont automatiquement détruits s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

Les rayons ultraviolets générés par le sort sont nocifs pour les vases, limons, moisissures, thallophytes et créatures apparentées. Tous ces monstres sont affectés comme les morts-vivants.

*Explosion de lumière* dissipe les sorts d'obscurité du 8<sup>e</sup> niveau ou moins actifs dans sa zone d'effet.

*Composantes matérielles profanes :* une aventurine (également appelée pierre de soleil) et une flamme.

### **Extinction des feux**

Transmutation

**Niveau :** Dru 3

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Zone d'effet ou cible :** 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F) ou 1 objet magique lié au feu

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun ou Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie :** non ou oui (objet)

*Extinction des feux* sert souvent à étouffer les incendies de forêt et autres sinistres du même genre. Il éteint automatiquement tous les feux d'origine naturelle dans la zone d'effet. Il dissipe également les sorts de feu, à condition de réussir un test de dissipation contre chaque sort : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +15), contre un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts qui a jeté le sort de feu.

Les créatures élémentaires de feu prises dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6, pas de jet de sauvegarde).

Il est également possible de lancer ce sort sur un objet magique générant ou contrôlant le feu, comme une *baguette de boules de feu* ou une *épée de feu intense*. Dans ce cas, l'objet perd tous ses pouvoirs liés aux

flammes (pendant 1d4 heures) s'il rate un jet de Volonté (les artefacts sont immunisés contre cette utilisation d'*extinction des feux*).

### **Fabrication**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** voir description

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** jusqu'à 0,3 m<sup>3</sup>/niveau (voir description)

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de convertir une matière première en produit fini. Le personnage peut par exemple fabriquer un pont de bois à partir d'un bosquet d'arbres, une corde à partir de chanvre, des vêtements s'il dispose de laine brute, etc. Il est impossible de créer ou de transformer des êtres vivants ou des objets magiques à l'aide de ce sort. La qualité du produit fini dépend de celle de la matière première utilisée. Si le mage travaille un minerai, il n'affecte que 30 dm<sup>3</sup> par niveau, soit dix fois moins qu'avec une autre matière.

Il faut réussir un jet d'Artisanat approprié pour créer des objets exigeant une grande maîtrise (bijou, épée, verre, cristal, etc.).

Le temps d'incantation est de 1 round par tranche de 0,3 m<sup>3</sup> de matière à transformer (ou de 30 dm<sup>3</sup> dans le cas d'un minerai).

*Composante matérielle :* la matière première utilisée, qui coûte autant que les matériaux bruts requis pour manufacturer l'objet.

### **Façonnage de la pierre**

Transmutation [terre]

**Niveau :** Dru 3, Ens/Mag 5, Prê 3, Terre 3

**Composantes :** V, G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de 0,3 m<sup>3</sup> + 30 dm<sup>3</sup>/niveau

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une arme en pierre, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. *Façonnage de la pierre* permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même la pierre, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions (si elle est en pierre) ou en déformant son chambranle. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les figoler. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

*Composante matérielle profane :* une argile très meuble, que le personnage doit travailler jusqu'à lui donner la forme voulue. Cela fait, il prononce l'incantation en touchant la pierre qu'il souhaite affecter avec l'objet ainsi créé.

### **Façonnage du bois**

Transmutation

**Niveau :** Dru 2

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** morceau de bois touché, dans la limite de 0,3 m<sup>3</sup> + 30 dm<sup>3</sup>/niveau

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie :** oui (objet)

Ce sort permet de travailler le bois pour lui donner la forme voulue par le druide. Il est ainsi possible de créer une arme en bois, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. *Façonnage du bois* permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même le bois, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les figurer. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

### **Fatigue**

Nécromancie

**Niveau :** Ens/Mag 0

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule

**Résistance à la magie :** oui

Le contact du mage est chargé d'énergie négative, ce qui a pour effet de fatiguer la cible. Pour toucher celle-ci, il doit effectuer une attaque de contact. Ensuite, le sujet reste fatigué pour toute la durée du sort.

Ce sort n'a aucun effet sur une créature déjà fatiguée. Contrairement à la fatigue normale, l'effet prend fin avec le sort.

*Composante matérielle :* une goutte de sueur.

### **Faux-semblant**

Illusion (hallucination)

**Niveau :** Bard 5, Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles :** 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

**Durée :** 12 heures (T)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

**Résistance à la magie :** oui ou non (voir description)

Ce sort est semblable à *déguisement*, si ce n'est qu'il permet également de modifier l'aspect de plusieurs autres personnes. Les individus affectés retrouvent leur apparence normale en mourant.

Si ce sort est lancé sur des créatures non consentantes, celles-ci ont moyen de s'y soustraire en réussissant un jet de Volonté. Le cas échéant, leur résistance à la magie les protège également.

### **Faveur divine**

Évocation

**Niveau :** Pal 1, Prê 1

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 minute

Le personnage fait appel à la force et la sagesse de son dieu, ce qui lui confère un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+1 minimum, jusqu'à un maximum de +6). Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts occasionnés par les sorts que lance le personnage.

### **Festin des héros**

Invocation (création)

**Niveau :** Bard 6, Prê 6

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet :** festin nourrissant 1 créature/niveau

**Durée :** 1 heure + 12 heures (voir description)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Le prêtre crée un grand festin, avec table, chaises, vaisselle, et de quoi boire et manger pour tous les convives. Le repas dure 1 heure entière et ses effets bénéfiques ne se font sentir qu'une fois qu'il est terminé. Tous ceux qui prennent part au banquet en tirent les avantages suivants : toutes leurs maladies, écœurements et nausées disparaissent ; ils sont immunisés contre le poison pendant 12 heures ; et ils gagnent 1d8 points de vie temporaires +1 pour deux niveaux de lanceur de sorts (+10 maximum) pour peu qu'ils boivent le nectar accompagnant le repas. La nourriture ingérée confère également un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de Volonté pendant 12 heures. Durant le même laps de temps, les convives sont immunisés contre la terreur. Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous ses effets sont perdus.

### **Feuille morte**

Transmutation

**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes :** V

**Temps d'incantation :** 1 action libre

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles :** un objet ou créature de taille M ou inférieure/niveau, aucun ne devant se trouver à moins de 6 m d'un autre

**Durée :** jusqu'à l'atterrissage ou 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie :** oui (objet)

Les créatures ou objets affectés voient leur chute fortement ralentie (même s'ils tombent plus rapidement que la *feuille morte* donnant son nom à cet enchantement). Leur vitesse de chute se stabilise à 18 mètres par round (ce qui correspond à l'accélération acquise en tombant de quelques dizaines de centimètres) et ils ne subissent pas le moindre dégât à l'atterrissage si le sort continue de faire effet. Notez toutefois que s'ils ne sont pas arrivés au sol au terme de la durée indiquée, ils recommencent à tomber normalement, mais seulement à partir de l'endroit où *feuille morte* cesse de faire effet.

Ce sort affecte une ou plusieurs créatures (ou objets) de taille M ou inférieure (ce qui inclut leur équipement, à concurrence de leur charge maximale), ou l'équivalent en créatures de plus grande taille. Une créature (ou objet) de taille G vaut deux créatures (ou objets) de taille M, une créature de taille TG en vaut deux de taille G, etc.

Le personnage peut lancer ce sort quasi instantanément, ce qui lui permet de sauver sa vie s'il tombe soudainement. Il s'agit d'une action libre, au même titre qu'une incantation rapide. Jeter *feuille morte* interdit d'ailleurs de lancer d'autres incantations rapides au cours du même round. Le personnage peut le lancer même s'il ne s'agit pas de son tour de jeu.

Ce sort n'a aucun effet sur les projectiles, à moins qu'ils n'aient une hauteur de chute importante. Lancé sur un rocher que l'on aurait laissé tomber depuis les remparts d'un château, le projectile voit ses dégâts réduits de moitié pour ce qui est de sa masse, et sa hauteur de chute ne lui confère aucun bonus.

*Feuille morte* ne fonctionne que sur les objets ou créatures en chute libre. Il est sans effet sur un coup d'épée, une charge adverse ou une créature volante.

### **Flamme éternelle**

Évocation [lumière]

**Niveau :** Ens/Mag 2, Prê 3

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** objet touché

**Effet :** flamme illusoire magique

**Durée :** permanente

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Une flamme aussi brillante que celle d'une torche apparaît sur un objet touché par le personnage. Bien qu'ayant l'air d'une flamme normale, elle ne dégage pas la moindre chaleur et ne brûle pas d'oxygène. Elle peut être couverte ou cachée, mais pas étouffée ou éteinte.

Les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.



*Composante matérielle* : une pincée de poussière de rubis (50 po) dont on saupoudre l'objet devant porter la flamme au moment de l'incantation.

### **Flammes**

Évocation [feu]

**Niveau** : Dru 1, Feu 2

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 0 m

**Effet** : flammes dans la paume du personnage

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : oui

Des flammes apparaissent dans la main du personnage. Elles ne brûlent ni le druide (ou prêtre) ni son équipement.

En plus d'offrir de la lumière, le personnage peut les projeter ou s'en servir pour brûler ses ennemis au contact. Le personnage peut donc brûler ses adversaires en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Dans ce cas, chacun de ses coups inflige 1d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Il peut également projeter les flammes jusqu'à 36 mètres de distance. Il doit alors effectuer une attaque de contact à distance (sans aucun malus de distance). Les dégâts sont les mêmes que pour une attaque au corps à corps. Dès que les flammes ont été jetées, d'autres apparaissent à leur place dans la paume du personnage. Chaque attaque ainsi réalisée réduit la durée restante de 1 minute. Une fois celle-ci réduite à 0 minute, le sort prend fin après la dernière attaque.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

### **Fléau d'insectes**

Invocation (convocation) [voir texte]

**Niveau** : Dru 5, Prê 5

**Composantes** : V, G, FD

**Temps d'incantation** : 1 round

**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet** : une nuée de criquets tous les 3 niveaux, chacune devant être adjacente à une autre au moins

**Durée** : 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Le personnage convoque des nuées de criquets (une tous les trois niveaux, pour un maximum de six au niveau 18). Elles doivent être convoquées de manière à ce que chacune soit adjacente à une autre au moins (elles doivent donc occuper des espaces ininterrompus). Il est possible de les convoquer de sorte qu'elles partagent l'espace occupé par une autre créature. Chacune attaque les créatures occupant sa zone. Une fois convoquées, elles sont stationnaires et ne poursuivent pas les créatures qui prennent la fuite.

### **Flèche acide**

Invocation (création) [acide]

**Niveau** : Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G, M, F

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet** : 1 flèche d'acide

**Durée** : 1 round + 1 round/3 niveaux

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Au terme de l'incantation, une flèche magique entièrement constituée d'acide jaillit de la main tendue du personnage. Celui-ci doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. La flèche inflige 2d4 points de dégâts d'acide. Les créatures proches de la cible ne risquent pas d'être éclaboussées. À moins qu'il ne soit neutralisé, l'acide continue de ronger les chairs de la victime pour 1 round tous les trois niveaux du mage (jusqu'à un maximum de 6 rounds supplémentaires au niveau 18). Les dégâts se montent à 2d4 points par round.  
*Composantes matérielles* : de la poudre de feuille de rhubarbe et l'estomac d'une vipère.

*Focaliseur* : un dard.

### **Flèches enflammées**

#### **Invocation [feu]**

**Niveau** : Ens/Mag 3

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles ou effet** : cinquante projectiles se trouvant en contact au moment de l'incantation

**Durée** : 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet de transformer des munitions (flèches, carreaux d'arbalète, shuriken et billes de fronde) en projectiles embrasés. Chacun inflige donc 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires aux cibles touchées. Un tel projectile met facilement le feu aux objets et structures inflammables, mais pas à une créature.

*Composantes matérielles* : une goutte d'huile végétale et un fragment de silex.

### **Flétrissement végétal**

Nécromancie

**Niveau** : Dru 4, Ens/Mag 5

**Composantes** : V, G, FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Effet** : voir description

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort flétrit une plante, quelle que soit sa taille. S'il est lancé sur une créature végétale, celle-ci subit 1d6 points de dégâts par niveau (15d6 maximum) mais peut tenter d'effectuer un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié. Les simples plantes (arbres, arbustes, etc.) ne bénéficient pas du jet de sauvegarde. Elles s'étiolent et meurent sur-le-champ.

Le sort n'a aucun effet sur le sol et la flore environnante.

### **Flétrissure**

Nécromancie

**Niveau** : Eau 8, Ens/Mag 8

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)

**Cibles** : plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 18 m les unes des autres

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Vigueur, 1/2 dégâts

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort provoque l'évaporation instantanée de toute l'eau corporelle des créatures vivantes se trouvant dans la zone d'effet (une sphère de 18 mètres de diamètre), ce qui leur inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). *Flétrissure* est particulièrement redoutable pour les élémentaires de l'Eau et les créatures végétales, qui subissent 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d8).

*Composante matérielle* : un peu d'éponge.

### **Flou**

Illusion (chimère)

**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes** : V

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

La silhouette du sujet devient vague et imprécise, ce qui lui confère un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent).

*Détection de l'invisibilité* ne contre pas *flou*, mais *vision lucide*, si.

Les créatures qui ne voient pas le sujet ignorent les effets du sort (mais combattre un adversaire que l'on ne distingue pas s'accompagne de sérieux désavantages).

### **Force de taureau**

Transmutation

**Niveau :** Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Force 2, Pal 2, Prê 2

**Composantes :** V, G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le sujet devient plus fort. Le sort lui confère un bonus d'altération de +4 points en Force, influant normalement sur ses jets d'attaque et de dégâts, ainsi que sur tous les autres usages que l'on peut faire du modificateur de Force.

*Composantes matérielles profanes :* quelques poils de taureau ou un peu de ses déjections.

### **Force de taureau de groupe**

Transmutation

**Niveau :** Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles :** 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort est semblable à *force de taureau*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

### **Force du colosse**

Transmutation

**Niveau :** Force 5, Prê 5

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 round/niveau (T)

Au terme de l'incantation, le prêtre voit sa taille doubler. Dans le même temps, son poids est multiplié par huit. Cette croissance augmente sa catégorie de taille d'un cran. Il bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force, d'un bonus de taille de +4 en Constitution et d'un bonus d'altération de +4 à l'armure naturelle. Il gagne une réduction des dégâts de (5/Mal) s'il canalise normalement l'énergie positive ou de (5/Bien) s'il canalise habituellement l'énergie négative. Au niveau 12, cette réduction des dégâts passe à (10/Mal) ou (10/Bien), puis à (15/Mal) ou (15/Bien) au niveau 15. Le modificateur de taille applicable à la CA et aux attaques dépend de la nouvelle catégorie de taille (si la taille originelle était minuscule, très petite, petite, moyenne ou grande, ce modificateur décroît de 1 point ; autrement, reportez-vous à Modificateurs de taille).

Reportez-vous à la Table : taille des créatures et échelle pour déterminer le nouvel espace occupé et l'allonge du personnage. Ce sort ne modifie pas la vitesse de déplacement du sujet.

Si la place requise est insuffisante, la créature atteint la taille possible maximale et peut effectuer un test de Force (en tenant compte de la nouvelle valeur) pour briser toute entrave. En cas d'échec, elle est bloquée mais n'est pas blessée. Le sort ne permet donc pas de broyer une créature en la faisant grandir.

Tout ce que porte la créature affectée grandit proportionnellement. Les armes de corps à corps et les projectiles affectés infligent davantage de dégâts. Les autres propriétés magiques ne sont pas affectées par ce sort. Si le sujet lâche l'un de ses objets agrandis (ce qui inclut projectiles et armes de jet), celui-ci recouvre instantanément sa

taille normale. Cela veut dire que les armes de jet infligent des dégâts normaux et que les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a lancés.

Les effets magiques augmentant la taille du sujet ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter une seconde *force du colosse* sur un sujet qui en profite déjà.

### **Forme d'arbre**

Transmutation

**Niveau :** Dru 2, Rôd 3

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage peut prendre la forme d'un petit arbre vivant, d'un buisson, ou encore d'un tronc d'arbre mort doté de quelques branches. Même en l'inspectant de près, il est impossible de déceler que ce qui ressemble à un arbre est en réalité une créature camouflée par magie. Tout montre que le personnage est bien un arbre (ou un buisson), même si *détection de la magie* révèle une légère aura de transmutation. Le druide (ou le rôdeur) est conscient de tout ce qui l'entoure. Ses sens, points de vie et jets de sauvegarde restent les mêmes que sous sa forme d'origine. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +10 à la CA, mais sa valeur de Dextérité effective tombe à 0. Sa vitesse de déplacement est de 0 mètre. Il est immunisé contre les coups critiques. Ses vêtements et tout ce qu'il tient ou porte se transforme avec lui.

Si le personnage décide de mettre prématurément un terme à *forme d'arbre*, il lui en coûte seulement une action libre (au lieu d'une action simple).

### **Forme éthérée**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 7, Prê 7

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 round/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de passer dans le plan Éthéré avec tout son équipement. Le plan Éthéré et le plan Matériel se chevauchent, ce qui signifie qu'il peut à tout moment passer de l'un à l'autre. Quand le sort s'achève, le personnage se matérialise de nouveau dans le plan Matériel.

Une créature sous forme éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas, mais sa vitesse de déplacement est alors réduite de moitié). Elle peut traverser les solides et les êtres vivants se trouvant dans le plan Matériel. Elle voit et entend tout ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force (tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force*) et les abjurations l'affectent normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui et qu'elles peuvent l'attaquer normalement.

Une créature éthérée se matérialisant dans un solide (par exemple un mur) en est violemment expulsée en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Elle perd 1d6 points de vie par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte.

### **Fou rire**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature (voir description)

**Durée :** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

### **Résistance à la magie : oui**

Cet enchantement déclenche un fou rire chez la cible, qui se met à rire si fort qu'elle en tombe par terre en se tenant les côtes. Elle ne peut rien faire d'autre pendant la durée indiquée (mais elle n'est pas sans défense), après quoi elle est libre d'agir normalement.

Les créatures ayant 2 ou moins en Intelligence ne sont pas affectées. Celles qui sont d'un type différent de celui du lanceur de sorts (par exemple un dragon pris pour cible par un mage humain) bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde, car l'humour ne passe pas bien d'un type de créature à un autre.

*Composante matérielle* : de minuscules tartes à la crème jetées à la figure de la cible et une longue plume agitée en récitant l'incantation.

### **Fracassement**

Évocation [son]

**Niveau** : Bard 2, Chaos 2, Destruction 2, Ens/Mag 2, Prê 2

**Composantes** : V, G, M/FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Zone d'effet ou cible** : étendue de 1,50 m de rayon ; ou 1 objet ou 1 créature cristalline

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet) ; Volonté annule (objet) ou Vigueur, ½ dégâts (voir description)

**Résistance à la magie** : oui (objet)

*Fracassement* génère un son à la fréquence spécialement étudiée pour faire éclater les objets fragiles et non magiques. On peut également s'en servir pour affecter un objet solide ou une créature cristalline.

Si on l'utilise comme un sort de zone, cette évocation détruit tous les objets non magiques en verre, cristal, terre cuite ou porcelaine (flasques, bouteilles, jarres, fenêtres, miroirs, etc.). Tous ceux qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins du point d'origine du sort volent en éclats, sauf s'ils pèsent plus de 500 grammes par niveau du personnage.

Il est également possible de prendre pour cible un objet unique, auquel cas celui-ci est affecté quelle que soit sa composition (à condition qu'il ne pèse pas plus de 5 kilos par niveau du lanceur de sorts).

Contre une créature cristalline, *fracassement* inflige 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, sans considération de poids (jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit ce total de moitié.

*Composante matérielle profane* : un éclat de mica.

### **Frayeur**

Nécromancie [mental, terreur]

**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1, Mort 1, Prê 1

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins

**Durée** : 1d4 rounds ou 1 round (voir description)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, partiel

**Résistance à la magie** : oui

La créature affectée par ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est secouée pendant 1 round.

Les créatures ayant au moins 6 DV sont immunisées contre ce sort.

*Frayeur* contre et dissipe *regain d'assurance*.

### **Fusion dans la pierre**

Transmutation [terre]

**Niveau** : Dru 3, Prê 3

**Composantes** : V, G, FD

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : 10 minutes/niveau

Comme son nom l'indique, ce sort permet de fusionner avec une masse rocheuse, laquelle doit être assez imposante pour accueillir le personnage et ses possessions matérielles. Au terme de l'incantation, le lanceur de

sorts et jusqu'à 50 kilos d'équipement non vivant se fondent dans la roche. S'il tente d'emporter avec lui un autre être vivant ou un matériel trop important, le sort échoue automatiquement.

À l'intérieur de la pierre, le personnage conserve un contact ténu avec la surface de celle-ci (ou du moins, avec l'endroit par lequel il est entré). Il est conscient du temps qui passe et peut jeter des sorts sur lui-même sans sortir de la pierre. Il ne voit rien de ce qui l'entoure, mais les bruits des alentours lui parviennent distinctement. Il ne souffre pas si l'on frappe la pierre, mais si cette dernière est suffisamment morcelée (au point de n'être plus assez volumineuse pour accueillir son hôte), le personnage est violemment expulsé et subit 5d6 points de dégâts. La destruction totale de la roche provoque également l'expulsion du lanceur de sorts, mais ce dernier meurt aussitôt à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 18).

Le personnage peut sortir de la pierre quand il le souhaite, sans avoir à attendre la fin de la durée indiquée. Il le fait par l'endroit exact où il est entré. Si le sort s'achève avant qu'il n'ait choisi de sortir de son plein gré (ou si son effet est dissipé prématurément), le personnage est, là encore, expulsé violemment (5d6 points de dégâts). Les sorts suivants affectent le personnage quand on les lance sur la roche qu'il occupe : *transmutation de la pierre en chair* l'expulse (5d6 points de dégâts), *façonnage de la pierre* lui inflige 3d6 points de dégâts, mais sans le chasser, et *transmutation de la pierre en boue* l'expulse en le tuant sur le coup, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur (DD 18). En cas de succès, il est chassé de la pierre sans dégâts. Enfin, *passe-muraille* l'expulse sans le blesser.

### **Germes de feu**

Invocation (création) [feu]

**Niveau :** Dru 6, Feu 6, Soleil 6

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cibles :** jusqu'à 4 glands ou 8 baies de houx

**Durée :** 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

**Jet de sauvegarde :** aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

En fonction de la version choisie, le personnage transforme des glands en projectiles explosifs ou des baies de houx en bombes qu'il peut faire exploser quand il le souhaite.

*Glands explosifs.* Un maximum de quatre glands sont transformés en projectiles explosifs qu'il est possible de lancer à une distance maximale de 30 mètres. Une attaque de contact à distance est nécessaire pour atteindre la cible visée. Les glands éclatent dès qu'ils touchent une surface dure. Ils infligent un total de 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), répartis au choix du jeteur de sorts. Un druide de niveau 20 pourra ainsi créer un projectile de 20d6, deux de 10d6, un de 11d6 et trois de 3d6, ou toute autre combinaison d'un à quatre glands totalisant 20d6 points de dégâts. Tous les matériaux inflammables situés à 3 mètres ou moins du point d'impact s'enflamment automatiquement et les glands infligent 1 point de dégâts par dé en cas de simple aspersion. Les créatures prises dans l'explosion ont droit à un jet de Réflexes pour voir leurs dégâts réduits de moitié. Une cible touchée de plein fouet subit toujours l'intégralité des dégâts (pas de jet de sauvegarde).

*Baies de houx explosives.* La seconde version du sort transforme jusqu'à huit baies de houx en bombes. Il est conseillé de les placer directement là où l'on souhaite les faire exploser, car elles sont trop légères pour être jetées avec efficacité (on ne peut les lancer qu'à 1,50 mètre de distance). L'explosion se produit dès que le personnage prononce le mot de commande choisi lors de l'incantation (à condition qu'il se trouve à 60 mètres ou moins de distance). Chaque baie de houx inflige 1d8 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts, dans un rayon de 1,50 mètre. Les matériaux inflammables s'enflamment aussitôt. Toute créature réussissant un jet de Réflexes voit ses dégâts réduits de moitié.

*Composantes matérielles :* les glands ou baies de houx à enchanter.

### **Glissement de terrain**

Transmutation [terre]

**Niveau :** Dru 6, Ens/Mag 6

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** voir description

**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet :** toute la terre contenue dans un carré de 225 m de côté et sur une profondeur de 3 m maximum (F)

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

*Glissement de terrain* fait bouger le sol (qui peut être de la terre, de l'argile ou du sable) et a de bonnes chances de provoquer l'effondrement de monticules de terre, de déplacer les dunes, etc. Il n'a aucun effet sur les formations rocheuses. C'est la zone que l'on souhaite affecter qui détermine le temps d'incantation : ce dernier se monte à 10 minutes par carré de 45 mètres de côté (et d'une profondeur maximale de 3 mètres). Il faut donc 4 heures et 10 minutes pour affecter la zone maximale (225 mètres de côté).

Le sort ne déchire pas la croûte terrestre. Il se contente de générer des ondulations qui déplacent le sol jusqu'à obtenir le résultat désiré. Arbres, bâtiments et masses rocheuses ne sont pas affectés directement, même si leurs environs directs ou leur position par rapport au niveau de la mer peuvent être modifiés.

Cette transmutation ne peut pas être utilisée pour creuser des galeries. Généralement, son temps d'incantation est bien trop long pour qu'il soit possible de l'utiliser pour piéger ou ensevelir des créatures. Il sert surtout à creuser des fosses importantes, à combler des douves, ou à reconfigurer le terrain avant une bataille.

Il n'a aucun effet sur les créatures de la terre.

*Composantes matérielles* : une lame en fer et un mélange d'argile, de terre meuble et de sable dans un petit sac.

### **Globe d'invulnérabilité partielle**

Abjuration

**Niveau** : Ens/Mag 4

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : 3 m

**Zone d'effet** : émanation sphérique de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

**Durée** : 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Cette incantation fait apparaître une sphère immobile et luisante autour du mage. Elle arrête automatiquement tous les sorts et effets magiques du 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> niveaux. Si ceux-ci sont lancés en dehors du globe, leur zone d'effet s'interrompt dès qu'elle entre en contact avec ce dernier. Ils n'affectent donc pas les individus qui se trouvent à l'intérieur de la bulle. Le *globe d'invulnérabilité partielle* est tout aussi efficace contre les pouvoirs magiques et les effets des objets magiques. Par contre, quiconque se tient à l'intérieur de la sphère peut librement lancer ses sorts vers l'extérieur. Le globe ne stoppe pas les sorts du 4<sup>e</sup> niveau (ou plus). Il peut être détruit par *dissipation de la magie*, mais seulement si elle le prend directement pour cible (pas si on l'utilise comme sort de zone). N'importe qui peut pénétrer dans le globe (ou en sortir) sans la moindre difficulté.

Notez que les sorts fonctionnent normalement tant qu'ils n'entrent pas en contact avec la bulle de protection et que, même si cela se produit, leur effet est juste réprimé par le globe, pas dissipé. Prenons par exemple un mage jetant *image miroir* en dehors de la sphère. S'il pénètre dans cette dernière, les images disparaissent, mais elles réapparaissent aussitôt s'il en ressort. De même, un personnage se trouvant dans la zone d'effet d'un sort de *lumière* y verra normalement, même si *lumière* ne fonctionne pas à l'intérieur du *globe d'invulnérabilité partielle* (les environs étant éclairés normalement).

Lorsque la description d'un sort indique plusieurs niveaux différents, référez-vous systématiquement à la classe du personnage qui le lance, et pas aux autres.

*Composante matérielle* : une perle en verre ou en cristal, qui vole en éclats au terme de la durée du sort.

### **Globe d'invulnérabilité renforcée**

Abjuration

**Niveau** : Ens/Mag 6

Ce sort est semblable à *globe d'invulnérabilité partielle*, si ce n'est qu'il protège également contre les sorts et effets magiques du 4<sup>e</sup> niveau.

### **Glyphe de garde**

Abjuration

**Niveau** : Prê 3

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : contact

**Cible ou zone d'effet** : objet touché ou jusqu'à 0,5 m<sup>2</sup>/niveau

**Durée** : permanente jusqu'au déclenchement (T)

**Jet de sauvegarde** : voir description

## Résistance à la magie : non (objet) et oui (voir description)

Cette puissante inscription magique affecte quiconque pénètre dans la zone protégée ou tente d'ouvrir l'objet gardé. Un *glyphe* peut défendre un pont, un passage, une porte, un coffre, une boîte, etc.

Le prêtre spécifie les conditions de déclenchement du *glyphe*. Généralement, elles prennent la forme d'un mot de passe (choisi au moment de l'incantation) qu'il faut prononcer pour ne pas être affecté par le sort. Le prêtre peut aussi demander au *glyphe* de se déclencher en fonction de facteurs physiques (par exemple le poids ou la taille de qui pénètre dans la zone protégée) ou d'un type de créatures (par exemple, les drows, les aberrations ou les dragons rouges). Des concepts tels que la Loi, le Bien, le Mal et le Chaos sont également possibles et le personnage peut choisir de laisser passer les gens de la même confession que lui. Par contre, il est impossible de se baser sur la classe, le niveau ou le nombre de dés de vie de l'intrus. Le *glyphe* se déclenche même si l'on est invisible, mais il reste inerte en présence de créatures évoluant sous forme éthérée. Il est impossible de défendre une zone ou un objet à l'aide de plusieurs *glyphes*. Néanmoins, si une commode dispose de trois tiroirs, chacun peut être protégé indépendamment.

Au cours de l'incantation, le prêtre trace une série de lignes luisantes autour du symbole de protection. Le *glyphe* peut prendre n'importe quelle forme, du moment que sa taille ne dépasse pas la surface indiquée. Quand l'incantation s'achève, le *glyphe* et le reste du tracé deviennent invisibles.

Il est impossible de déclencher les *glyphes* à distance (par exemple, à l'aide d'un bâton), mais on peut les dissiper normalement. *Double illusoire*, *métamorphose* et *antidétection* peuvent abuser un *glyphe*.

*Lecture de la magie* permet d'identifier un *glyphe de garde* pour peu que l'on réussisse un test d'Art de la magie (DD 13). Cet examen visuel ne provoque pas le déclenchement du sort, et celui qui s'y livre découvre la nature du *glyphe* auquel il a affaire (version, type de dégâts infligés, sort associé).

On peut décider que les *glyphes* autorisés dépendent du dieu vénéré par le prêtre. Il est donc possible qu'il limite le choix ci-dessous, ou au contraire qu'il invente d'autres *glyphes* en accord avec les règles de recherche magique.

*Note.* Les pièges magiques tels que les *glyphes de garde* sont extrêmement durs à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour *glyphe de garde*).

En fonction de la version choisie, le *glyphe* explose ou déclenche un autre sort.

*Glyphe explosif.* L'explosion inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts dans un rayon de 1,50 mètre (jusqu'à un maximum de 5d8). Le type de dégâts est choisi au moment de l'incantation, parmi la liste suivante : acide, électricité, feu, froid ou son. Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts subis. La résistance à la magie s'applique face à cet effet.

*Glyphe à sort.* Le prêtre peut stocker n'importe quel sort néfaste du 3<sup>e</sup> niveau maximum dans le *glyphe*. Le sort prend effet au niveau où il a été lancé, même si le personnage est devenu plus puissant depuis. Si le sort affecte une ou plusieurs cibles, il prend automatiquement l'intrus comme cible unique. Dans le cas d'un sort de zone, la zone d'effet est, elle aussi, centrée sur celui qui a déclenché le *glyphe*. Enfin, si le sort convoque des créatures, ces dernières apparaissent aussi près que possible de l'intrus et se ruent sur lui sans attendre. Les éventuels jets de sauvegarde s'effectuent normalement, si ce n'est que leur DD est calculé en fonction du niveau du sort associé. La résistance à la magie s'applique normalement.

*Composantes matérielles :* le prêtre trace le *glyphe* à l'aide d'un bâtonnet d'encens qu'il a auparavant recouvert de poudre de diamant (valeur 200 po minimum).

### Glyphe de garde suprême

Abjuration

Niveau : Prê 6

Ce sort est semblable à *glyphe de garde*, si ce n'est que son explosion inflige jusqu'à 10d8 points de dégâts et que le sort associé peut être nettement plus puissant (6<sup>e</sup> niveau maximum).

*Composante matérielle :* la poudre de diamant nécessaire à la préparation de ce *glyphe* doit valoir au moins 400 po.

### Gourdin magique

Transmutation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 gourdin ou bâton non magique en chêne touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)



### **Résistance à la magie : oui (objet)**

Grâce à ce sort, le gourdin ou le bâton non magique du druide se transforme en arme dotée d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts (les deux extrémités d'un bâton en bénéficient). Il inflige des dégâts comme s'il avait deux catégories de taille de plus (un gourdin ou bâton de taille P ainsi transmuté inflige 1d8 points de dégâts, 2d6 s'il est de taille M et 3d6 s'il est de taille G), +1 pour le bonus d'altération. Tout ceci ne prend effet que si c'est le druide qui manie l'arme en question. Dans le cas contraire, l'arme ne bénéficie pas des avantages conférés par le sort.

#### **Grâce féline**

Transmutation

**Niveau :** Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui

La créature transformée à l'aide de ce sort devient bien plus gracieuse et agile, ce qui lui permet de mieux coordonner ses gestes. Cet avantage se traduit par un bonus d'altération de +4 à la Dextérité, accompagné de toutes les modifications habituelles en termes de CA, de jets de Réflexes et autres utilisations du bonus de Dextérité.

*Composantes matérielles :* quelques poils de chat.

#### **Grâce féline de groupe**

Transmutation

**Niveau :** Bard 6, Dru 6, Ens/Mag 6

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles :** 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort fonctionne sur le même principe que *grâce féline*, si ce n'est qu'il peut affecter plusieurs créatures.

#### **Graisse**

Invocation (création)

**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible ou zone d'effet :** 1 objet ou 1 carré de 3 m de côté

**Durée :** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** non

Comme son nom l'indique, ce sort recouvre une surface de graisse glissante. Toute créature entrant dans la zone d'effet ou s'y trouvant lorsque le sort est lancé doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber. Ce jet doit être renouvelé à chaque round tant que la victime reste dans la zone. Une créature traverse la zone à la moitié de sa vitesse de déplacement si elle réussit un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elle est dans l'incapacité de se déplacer pour le round (et doit effectuer un jet de Réflexes sous peine de tomber). Si elle rate le test de 5 points ou plus, elle tombe à coup sûr (voir la compétence Équilibre pour de plus amples détails).

On peut modifier ce jet de sauvegarde en fonction des circonstances. Par exemple, une créature chargeant sans savoir que le sol a été huilé a peu de chances de rester debout, mais elle est presque assurée de quitter la zone dangereuse dans les plus brefs délais (qu'elle le veuille ou non).

Le sort peut également être utilisé sur un objet (une corde, une échelle ou la poignée d'une épée, par exemple). Si l'objet n'est tenu par personne au moment de l'incantation, il est automatiquement affecté. Par contre, il a droit à un jet de Réflexes si une créature l'a en main. En cas d'échec, son possesseur le lâche immédiatement. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round où une créature tente d'utiliser ou de ramasser un objet *graissé*. Une créature portant une armure ou des vêtements *graissés* bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests d'Évasion et aux tests de lutte visant à résister à la lutte ou à fuir une immobilisation.

*Composante matérielle* : une noix de beurre ou un peu de couenne de porc.

### **Grand pas**

Transmutation

**Niveau** : Dru 1, Rôd 1, Voyage 1

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : 1 heure/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse de déplacement terrestre du personnage de 3 mètres (il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'a aucun effet sur les autres modes de déplacement, comme le creusement, l'escalade, le vol ou la nage.

*Composante matérielle* : un peu de boue.

### **Grand tertre**

Invocation (création)

**Niveau** : Dru 9, Flore 9

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet** : au moins 3 tertres errants, distants de moins de 9 m les uns des autres (voir description)

**Durée** : 7 jours ou 7 mois (T) (voir description)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

*Grand tertre* crée 1d4+2 tertres errants ayant 11 DV chacun. Ces derniers combattent pour le personnage, remplissent une mission pour lui ou lui servent de gardes du corps. Ils restent à ses côtés pendant sept jours, à moins qu'il ne les renvoie prématurément. Si les tertres errants ont été uniquement créés pour faire office de gardes, la durée du sort passe à sept mois. Dans ce cas, les monstres doivent recevoir pour instruction de garder un site bien spécifique. Ils ne peuvent pas s'éloigner au-delà des limites de portée, le centre de l'effet du sort étant le point où chaque créature est apparue.

Les tertres errants ne bénéficient de la résistance au feu propre aux monstres de leur espèce que par temps de pluie ou dans un lieu extrêmement humide ou marécageux.

### **Guérison de destrier**

Invocation (guérison)

**Niveau** : Pal 3

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : la monture du paladin

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *guérison suprême*, mais il n'affecte que le destrier du paladin (il s'agit généralement d'un cheval de guerre).

### **Guérison de la cécité/surdité**

Invocation (guérison)

**Niveau** : Pal 3, Prê 3

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort soigne la cécité ou la surdité (au choix du personnage), que la cause du mal soit naturelle ou magique. Il ne rend pas un œil ou une oreille perdu, mais le remet en état s'il est seulement endommagé.

*Guérison de la cécité/surdité* contre et dissipe *céciété/surdité*.

### **Guérison des maladies**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Dru 3, Prê 3, Rôd 3

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Il tue également les parasites, ce qui inclut, entre autres, le limon vert. Certaines maladies ne peuvent être contrées par ce sort, et d'autres ne peuvent être soignées que par des lanceurs de sorts d'un certain niveau.

*Note.* La durée du sort est instantanée, ce qui signifie que l'individu soigné peut être infecté de nouveau par la même maladie ou le même parasite pour peu qu'il y soit encore exposé.

### **Guérison suprême**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Dru 7, Prê 6, Guérison 6

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

*Guérison suprême* permet au prêtre de canaliser suffisamment d'énergie positive dans le corps du sujet pour faire disparaître toutes ses blessures et ses maladies. Le sort soigne totalement les affaiblissements temporaires de caractéristique, l'aliénation, la cécité, la *confusion*, la *débilité*, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébétément, les maladies, la nausée et la surdité. Il soigne également 10 points de vie par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 150 au niveau 15.

Par contre, *guérison suprême* ne peut rien contre les niveaux négatifs, les niveaux perdus et les diminutions permanentes de caractéristique.

Contre un mort-vivant, *guérison suprême* agit comme *mise à mal*.

### **Guérison suprême de groupe**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Prê 9, Guérison 9

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles :** 1 ou plusieurs créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres

Ce sort est semblable à *guérison suprême*, si ce n'est qu'il fonctionne à distance et sur plusieurs créatures à la fois. Le nombre maximum de points de vie restitué à chaque créature est égal à 250.

### **Hébétément**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 0, Ens/Mag 0

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 humanoïde de 4 DV ou moins

**Durée :** 1 round

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule  
**Résistance à la magie :** oui

Cet enchantement brouille les idées d'un humanoïde de 4 dés de vie ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés contre l'*hébètement*. La victime n'est pas étourdie. Ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage.

*Composante matérielle :* un peu de laine ou matière similaire.

### **Hébètement de monstre**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible :** 1 créature vivante de 6 DV ou moins

Ce sort est semblable à *hébètement*, si ce n'est qu'il affecte une créature vivante de n'importe quel type. Les créatures ayant au moins 7 DV sont immunisées contre l'*hébètement de monstre*.

### **Héroïsme**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort confère courage et moral au combat. La cible bénéficie alors d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence.

### **Héroïsme suprême**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 5, Ens/Mag 6

**Durée :** 1 minute/niveau

Ce sort est semblable à *héroïsme*, si ce n'est que la créature bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence. En outre, elle est immunisée contre les effets de terreur et gagne un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de lanceur de sorts (maximum 20).

### **Hypnose**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 round

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Zone d'effet :** plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 9 m les unes des autres

**Durée :** 2d4 rounds (T)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

La nature répétitive de l'incantation et les gestes lents du personnage captent l'attention des créatures proches, qui se retrouvent hypnotisées. Le lanceur de sorts peut alors mettre à profit la fascination qu'elles éprouvent pour lui en leur donnant des ordres. Il affecte un total de 2d4 dés de vie, en commençant par les créatures les moins puissantes. Seules celles qui voient ou entendent le personnage peuvent être hypnotisées, mais elles n'ont pas besoin de le comprendre.

Si l'on utilise ce sort au combat, les cibles bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. À l'inverse, si l'enchantement est lancé sur une seule créature qui n'est pas en train de se battre, cette dernière subit un malus de -2 au jet de Volonté.

Tant que le sujet est hypnotisé, la créature réagit comme si son attitude était plus favorable de deux crans envers le jeteur de sorts. Cela permet de lui demander une chose (pourvu que le personnage puisse communiquer avec elle). La requête doit être brève et raisonnable. Au terme du sort, la créature conserve cette nouvelle attitude envers le personnage, mais seulement au regard de la requête en question.  
Une créature qui rate son jet de sauvegarde ne se souvient pas qu'on l'a hypnotisée.

### **Hypnose des animaux**

Enchantement (coercition) [mental, son]

**Niveau :** Bard 2, Dru 2

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles :** animaux ou créatures magiques ayant 1 ou 2 en Intelligence

**Durée :** concentration

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

Les gestes hypnotiques du personnage et son chant scandé incitent les animaux et les créatures magiques à ne rien faire d'autre que le regarder. Seules les créatures ayant 1 ou 2 en Intelligence peuvent être affectées. Le personnage fascine un total de 2d6 DV, en commençant par les animaux les plus proches de lui. Par exemple, si Vadania lance *hypnose des animaux* sur plusieurs loups à 2 DV et si elle obtient 7 à son jet de 2d6, seuls les trois loups les plus proches sont affectés.

Les animaux dressés à attaquer ont droit à un jet de sauvegarde, au même titre que les créatures magiques et les animaux sanguinaires. À l'inverse, les animaux non dressés n'ont pas droit à un jet de sauvegarde.

### **Identification**

Divination

**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1, Magie 2

**Composantes :** V, G, M/FD

**Temps d'incantation :** 1 heure

**Portée :** contact

**Cibles :** 1 objet touché

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort identifie toutes les propriétés d'un objet magique, la manière de l'actionner (si nécessaire) et le nombre de charges restant (le cas échéant).

*Identification* ne fonctionne pas sur les artefacts.

*Composante matérielle profane :* une perle valant au moins 100 po, que l'on broie avant de verser la poudre obtenue dans du vin. Le breuvage résultant doit être mélangé à l'aide d'une plume de hibou, puis bu juste avant l'incantation.

### **Idiotie**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** contact

**Cible :** créature vivante touchée

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** non

**Résistance à la magie :** oui

Le mage réduit les facultés mentales de la cible d'un simple toucher. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, la cible subit un malus de -1d6 en Intelligence, Sagesse et Charisme. Ce malus ne saurait réduire l'une des ses valeurs de caractéristique en dessous de 1.

À cause de cet enchantement, la cible risque fort de ne plus pouvoir lancer certains de ses sorts (en effet, la valeur de caractéristique requise peut chuter sous le minimum requis pour lancer certains sorts).

### **Illumination**

Évocation [lumière]

**Niveau :** Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0

**Composantes :** V

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet :** rayonnement de lumière

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce petit tour de magie génère une vive lumière. Pour peu qu'on la fasse apparaître directement devant une créature, celle-ci se retrouve éblouie pendant 1 minute sauf si elle réussit un jet de Vigueur. Les créatures aveugles, et celles qui sont déjà éblouies, ne sont pas affectées par *illumination*.

### **Image accomplie**

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 3

**Durée :** concentration + 3 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion obtenue inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Tant que le personnage continue de se concentrer, il peut la déplacer dans les limites de portée indiquées.

L'image disparaît dès qu'on la frappe, à moins que son créateur ne la fasse réagir de manière appropriée.

### **Image imparfaite**

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2

**Durée :** concentration + 2 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut également quelques petits sons (mais aucune parole intelligible).

### **Image miroir**

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** personnelle (voir description)

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

Ce sort fait apparaître plusieurs doubles du personnage, ce qui complique la tâche des adversaires désirant l'attaquer. Les chimères restent près de leur créateur et disparaissent au moindre coup.

Image miroir crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de huit images).

Ces chimères s'éloignent très légèrement du lanceur de sorts mais restent toutes très proches (il n'y a jamais plus de 1,50 mètre entre deux images ou entre le personnage et l'un de ses doubles). On peut passer au travers des chimères. Quand les images et le personnage se séparent, les observateurs deviennent incapables de dire qui est l'original et qui sont les copies. Les chimères peuvent se traverser mutuellement. Elles reproduisent fidèlement les gestes du personnage, faisant par exemple semblant de lancer des sorts ou de boire une potion, décollant du sol quand il jette *lévitation*, etc.

Les créatures attaquant le personnage doivent choisir leur cible parmi toutes celles qui sont présentes. En règle générale, on détermine aléatoirement qui elles attaquent. Une attaque réussie contre une chimère la fait disparaître instantanément. La CA des images se calcule de la manière suivante : 10 + modificateur de taille du personnage + son modificateur de Dextérité. Elles réagissent normalement aux sorts de zone (par exemple, elles auront l'air plus ou moins brûlées après avoir été prises dans l'explosion d'une *boule de feu*).

Le personnage peut fusionner avec ses copies et se séparer d'elles à l'envi, ce qui permet de semer le doute dans l'esprit de ceux qui pensaient l'avoir localisé.

L'adversaire doit voir les images pour être abusé par le sort. Si le personnage est invisible ou si l'adversaire ferme les yeux, le sort perd tout son intérêt. À noter toutefois que combattre les yeux fermés revient à être aveugle.

### **Image permanente**

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 6, Ens/Mag 6

**Effet :** chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** permanente (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante est permanente et qu'elle inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Le personnage peut la déplacer dans les limites de portée sur simple concentration, mais elle reste statique quand il ne s'occupe pas d'elle.

*Composantes matérielles :* un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 100 po).

### **Image prédéterminée**

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 5, Ens/Mag 5

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques, et qu'elle suit un programme déterminé par le personnage sans que ce dernier ait besoin de se concentrer. Elle peut même prononcer des paroles intelligibles. Il est ainsi possible de créer une illusion représentant plusieurs orques jouant aux cartes et s'accusant mutuellement de tricher avant d'en venir aux poings.

*Composantes matérielles :* un bout de toison de mouton et quelques grains de sable.

### **Image programmée**

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 6, Ens/Mag 6

**Effet :** chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** permanente jusqu'au déclenchement, puis 1 round/niveau

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Elle peut prononcer des paroles intelligibles.

C'est au cours de l'incantation que le personnage spécifie la condition qui déclenchera l'illusion (ce peut être un simple mot de commande). Cette condition peut être aussi générale ou spécifique que souhaité, du moment qu'elle est basée sur des éléments visuels, sonores, olfactifs ou tactiles. Elle ne peut en aucun cas reposer sur une qualité que les sens ne permettent pas de discerner ou sur un concept tel que l'alignement (voir *bouche magique* pour plus de renseignements sur les conditions de déclenchement de tels sorts).

*Composantes matérielles :* un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 25 po).

### **Image silencieuse**

Illusion (chimère)

**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 1 action simple

**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Effet :** chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** concentration

**Jet de sauvegarde :** Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

**Résistance à la magie :** non

Ce sort génère une illusion strictement visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle n'inclut aucune sensation sonore, tactile, olfactive ou thermique. Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées.

*Focaliseur :* un bout de toison de mouton.

### **Immobilisation d'animal**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Dru 2, Faune 2, Rôd 2  
**Composantes :** V, G  
**Cible :** 1 animal

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte un animal.

#### **Immobilisation de monstre**

Enchantement (coercition) [mental]  
**Niveau :** Bard 4, Ens/Mag 5, Loi 6  
**Composantes :** V, G, M/FD  
**Cible :** 1 créature vivante

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature vivante ratant son jet de Volonté.

*Composante matérielle profane :* une barre de métal dur pouvant être aussi petite qu'un long clou.

#### **Immobilisation de monstre de groupe**

Enchantement (coercition) [mental]  
**Niveau :** Ens/Mag 9  
**Cible :** 1 ou plusieurs créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *immobilisation de monstre*, si ce n'est qu'il affecte les créatures vivantes ratant leur jet de Volonté.

#### **Immobilisation de morts-vivants**

Nécromancie  
**Niveau :** Ens/Mag 3  
**Composantes :** V, G, M  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Cibles :** jusqu'à 3 morts-vivants distants de moins de 9 m les uns des autres  
**Durée :** 1 round/niveau  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort fige jusqu'à trois morts-vivants. Ceux qui sont dénués d'intelligence (tels que les squelettes ou les zombis) n'ont pas droit à un jet de sauvegarde ; les autres, oui. Le sort fige les morts-vivants affectés jusqu'à la fin de la durée indiquée, tout comme *immobilisation de personne* le fait pour une créature vivante. Il est instantanément rompu si les morts-vivants figés subissent des dégâts.

*Composantes matérielles :* une pincée de soufre et de l'ail en poudre.

#### **Immobilisation de personne**

Enchantement (coercition) [mental]  
**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 2  
**Composantes :** V, G, F/FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Cible :** 1 humanoïde  
**Durée :** 1 round/niveau (T) (voir description)  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)  
**Résistance à la magie :** oui

Au terme de l'incantation, la cible se retrouve figée sur place. Bien que consciente de ce qui se passe autour d'elle, elle ne peut ni agir ni parler. Une fois par round, chaque fois qu'arrive son tour, le sujet peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet (il s'agit d'une action complexe qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité).

Une créature ailée se retrouve incapable de battre des ailes quand elle est affectée par ce sort. Si elle évoluait dans les airs au moment de l'incantation, elle tombe comme une pierre. De même, un nageur risque de se noyer.

*Focaliseur profane :* un petit morceau de fer droit.



**Immobilisation de personne de groupe**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 7

**Cible :** 1 ou plusieurs créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte les créatures vivantes ratant leur jet de Volonté.