

## 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 III

#### Immunité contre les sorts

Abjuration

**Niveau :** Force 4, Prê 4, Protection 4

**Composantes :** V, G, 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 :** oui (inoffensif)

L'individu protégé par ce sort est immunisé contre les effets d'un sort spécifique tous les quatre niveaux du prêtre. Les sorts en question doivent être du 4<sup>e</sup> niveau maximum. Il bénéficie en fait d'une résistance à la magie imbattable contre les sorts spécifiés (cette abjuration ne protège donc pas contre les sorts qui n'autorisent pas de jet de résistance à la magie). *Immunité contre les sorts* protège bien évidemment contre les sorts, mais aussi contre les effets similaires des objets magiques et les pouvoirs magiques innés de certaines créatures. Il n'est d'aucune utilité contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires, tels que le souffle d'un dragon ou le regard pétrifiant d'un basilic. Il confère juste une défense contre un sort donné, mais pas contre les effets apparentés. Par exemple, une créature immunisée contre *éclair* sera affectée normalement par *décharge électrique* ou *éclair multiple*.

Une créature ne peut être protégée que par une seule *immunité contre les sorts* ou *immunité contre les sorts suprême* à la fois.

#### Immunité contre les sorts suprême

Abjuration

**Niveau :** Prê 8

Ce sort est semblable à *immunité contre les sorts*, si ce n'est que cette immunité s'applique à un sort du 8<sup>e</sup> niveau ou moins.

Une créature ne peut être protégée que par une seule *immunité contre les sorts* ou *immunité contre les sorts suprême* à la fois.

#### Implosion

Évocation

**Niveau :** Destruction 9, Prê 9

**Composantes :** V, G

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

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

**Cible :** 1 créature tangible/round

**Durée :** concentration (jusqu'à 4 rounds)

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule

**Résistance à la magie :** oui

Cette incantation génère un état de résonance destructeur dans le corps de la cible. Chaque round que le prêtre passe à se concentrer, il tue une créature différente en provoquant son implosion. Le corps de la victime est comme écrasé par la violente pression extérieure qui s'exerce subitement sur elle (il s'agit d'un effet instantané, qu'il est impossible de dissiper.)

Une créature donnée ne peut être prise pour cible qu'à une seule reprise chaque fois qu'on lance ce sort.

*Implosion* est sans effet sur les créatures intangibles ou celles qui se trouvent en état gazeux.

#### Imprécation

Enchantement (coercition) [mental, terreur]

**Niveau :** Prê 1  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** 15 m  
**Zone d'effet :** tous les adversaires se trouvant à 15 m ou moins  
**Durée :** 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule  
**Résistance à la magie :** oui

*Imprécation* sème le doute et la crainte chez l'adversaire. Toutes les créatures affectées subissent un malus de moral de -1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.  
*Imprécation* contre et dissipe *bénédiction*.

### **Injonction**

Enchantement (coercition) [langage, mental]

**Niveau :** Prê 1

**Composantes :** V

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

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

**Cible :** 1 créature vivante

**Durée :** 1 round

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Le prêtre donne à la cible un ordre d'un mot, qu'elle s'applique à suivre de son mieux. Il peut faire son choix parmi les propositions suivantes.

*Approche.* À son tour, le sujet se déplace vers le personnage aussi vite et directement que possible pendant 1 round. La créature ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.

*Lâche.* À son tour, le sujet lâche tout ce qu'il tient. Il ne peut rien ramasser avant le tour suivant.

*Tombe.* À son tour, le sujet tombe au sol et reste à terre pendant 1 round. Rien ne l'empêche d'agir mais il subit les malus habituels.

*Fuis.* À son tour, le sujet s'éloigne aussi vite que possible du personnage pendant 1 round. Il ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.

*Halte.* Le sujet ne bouge plus pendant 1 round. Il ne peut entreprendre aucune action mais n'est pas sans défense. Si le sujet est incapable d'obéir à l'ordre une fois son tour venu, le sort échoue.

### **Injonction suprême**

Enchantement (coercition) [langage, mental]

**Niveau :** Prê 5

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

**Durée :** 1 round/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*injonction*, si ce n'est qu'il permet d'affecter jusqu'à une créature par niveau et que sa durée est sensiblement prolongée. À partir du deuxième round, les créatures affectées ont droit à un nouveau jet de Volonté dès qu'arrive leur tour de jeu. Si elles le réussissent, elles échappent à l'effet du sort. Toutes les créatures doivent recevoir le même ordre.

### **Interdiction**

Abjuration

**Niveau :** Prê 6

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

**Temps d'incantation :** 6 rounds

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

**Zone d'effet :** 1 cube de 18 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** permanente

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort interdit aux créatures dont l'alignement diffère de celui du prêtre de pénétrer dans la zone protégée. Dans le même temps, il bloque l'effet des sorts et effets extraplanaires ou permettant un déplacement instantané (tels que *changement de plan*, *porte dimensionnelle*, *téléportation*, ou les passages par le plan Astral ou le plan Ethéré) et tous les sorts de convocation.

En outre, il nuit aux créatures dont l'alignement est différent de celui du prêtre. L'effet du sort dépend alors de l'alignement des intrus par rapport à celui du prêtre (voir ci-dessous). Une créature située dans la zone au moment où le sort est lancé ne subit aucun préjudice, sauf si elle la quitte pour y rentrer par la suite, auquel cas elle est affectée normalement.

*Alignement identique* : aucun effet. La créature peut entrer librement dans la zone protégée (mais pas en se matérialisant à l'intérieur ou en passant par les plans).

*Alignement différent selon un précepte (Loi/Chaos ou Bien/Mal)* : l'intrus subit 6d6 points de dégâts. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et la résistance à la magie fonctionne normalement.

*Alignement différent selon deux préceptes (Loi/Chaos et Bien/Mal)* : la créature perd 6d6 points de vie. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et la résistance à la magie s'applique normalement.

Le personnage peut affecter un mot de passe à la zone défendue, auquel cas seuls ceux prononçant le sésame peuvent entrer sans subir les dégâts. Il faut le choisir au moment de l'incantation.

Ce sort ne peut être dissipé que si le personnage qui jette *dissipation de la magie* présente un niveau de lanceur de sorts au moins égal à celui du prêtre qui a lancé *interdiction*.

Plusieurs *interdictions* ne peuvent se chevaucher. Dans ce cas, la plus récente s'arrête aux limites de la plus ancienne.

*Composantes matérielles* : quelques gouttes d'eau bénite et des encens extrêmement rares, d'une valeur minimale de 1 500 po, plus 1 500 po par cube de 18 mètres d'arête. Si le prêtre désire associer un mot de passe à son incantation, il faut ajouter d'autres encens plus onéreux encore (1 000 po supplémentaires, plus 1 000 po par cube de 18 mètres d'arête).

### **Inversion de la gravité**

Transmutation

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

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

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

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

**Zone d'effet** : jusqu'à 1 cube de 3 m d'arête/2 niveaux (F)

**Durée** : 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun (voir description)

**Résistance à la magie** : non

Cette puissante transmutation inverse la gravité dans la zone définie, avec pour conséquence que les créatures et objets qui s'y trouvent " tombent " vers le haut et atteignent le sommet du volume affecté en 1 round. S'ils butent contre un solide (le plafond, par exemple), ils subissent des dégâts correspondant à la même distance de chute. Objets et créatures ne rencontrant pas d'obstacle restent en l'air, oscillant lentement, jusqu'à la fin de la durée indiquée. À ce moment, ils tombent et subissent les dégâts normaux dus à la chute.

Les personnes qui se trouvent dans la zone d'effet quand le sort se déclenche peuvent tenter un jet de Réflexes s'il y a quelque chose à quoi s'accrocher. Les créatures usant de vol ou de lévitation peuvent négocier la zone dangereuse sans risque.

*Composantes matérielles profanes* : de la magnétite et quelques copeaux de fer.

### **Invisibilité**

Illusion (hallucination)

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

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

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

**Portée** : personnelle ou contact

**Cible** : le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

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

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché disparaît à la vue, et même à la vision dans le noir. Si le sujet transporte de l'équipement, tout son matériel disparaît avec lui. Personne ne voit l'individu affecté, pas même le lanceur de sorts, à moins que ce dernier ne bénéficie d'effets lui permettant de voir les créatures invisibles.

Les objets lâchés ou posés par un être invisible réapparaissent instantanément. À l'inverse, les objets ramassés disparaissent s'il les glisse dans ses poches ou dans un sac qu'il transporte. La lumière ne disparaît jamais, même si sa source devient invisible (l'effet produit est donc celui d'une lumière sans source visible). Dans le cas où le sujet transporterait un objet particulièrement long (par exemple, une corde qu'il laisse dérouler derrière lui), celui-ci apparaît à 3 mètres de lui.

Ce n'est pas parce qu'un personnage est invisible qu'il est du même coup silencieux, et certaines conditions ou situations peuvent le faire repérer (s'il marche dans une flaque ou dans la neige, par exemple). Le sort cesse aussitôt si le sujet attaque qui que ce soit. Dans ce cas bien précis, on considère également comme "attaque" tout sort prenant un adversaire pour cible, ou dont la zone d'effet comprend au moins un ennemi. Les actions dirigées contre des objets qui n'appartiennent à personne ne rompent pas l'invisibilité. Faire du mal aux gens indirectement ne constitue pas une attaque. Un individu invisible peut donc ouvrir les portes, parler, manger, gravir les escaliers, convoquer des monstres et les lancer sur ses adversaires, trancher les cordes retenant une passerelle alors que ses ennemis sont en train de la traverser, ouvrir une herse retenant des chiens de garde, etc. Par contre, s'il attaque directement, il redevient immédiatement visible, et son équipement avec lui. Notez que les sorts tels que *bénédictio*n, qui affectent les alliés du personnage mais pas ses ennemis, ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, même si leur zone d'effet englobe les ennemis du personnage.

Il est possible d'utiliser de *permanence* sur un sort d'*invisibilité* affectant des objets.

*Composantes matérielles profanes* : un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

### **Invisibilité de groupe**

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Ens/Mag 7

**Composantes** : V, G, M

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

**Cibles** : créatures distantes de moins de 54 m les unes des autres

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il affecte tout un groupe de créatures. L'effet est rompu dès que l'un des membres du groupe attaque quelqu'un. Les individus invisibles sont incapables de se voir. Le sort cesse également pour toute créature s'éloignant trop de ses compagnons : au-delà de 54 mètres, elle réapparaît. (Dans le cas où le sort a été lancé sur deux sujets seulement, c'est celui qui s'éloigne de l'autre qui réapparaît. S'ils s'éloignent tous deux, ils réapparaissent en même temps dès que la limite des 54 mètres est franchie).

*Composantes matérielles profanes* : un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

### **Invisibilité pour les animaux**

Abjuration

**Niveau** : Dru 1, Rôd 1

**Composantes** : G, FD

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

**Portée** : contact

**Cibles** : 1 créature touchée/niveau

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

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

**Résistance à la magie** : oui

Les animaux ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les animaux se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. Ainsi, ces dernières pourraient se tenir devant des lions affamés sans être inquiétées. Par contre, si une créature protégée touche un animal ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la *dissimulation aux animaux* prend fin pour tous les bénéficiaires.

### **Invisibilité pour les morts-vivants**

Abjuration

**Niveau** : Prê 1

**Composantes** : V, G, FD

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

**Portée** : contact

**Cibles** : 1 créature touchée/niveau

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

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

### **Résistance à la magie : oui**

Les morts-vivants ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les morts-vivants dénués d'intelligence sont automatiquement affectés et se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. De leur côté, les morts-vivants intelligents bénéficient d'un jet de Volonté. En cas d'échec, le sujet ne voit tout simplement pas les créatures protégées. Par contre, s'il a une raison de croire que des adversaires invisibles sont présents, il tente de les trouver et de les frapper.

Si une créature protégée tente de renvoyer ou de contrôler un mort-vivant, touche l'un d'eux ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la *dissimulation aux morts-vivants* prend fin pour tous les bénéficiaires.

### **Invisibilité suprême**

Illusion (hallucination)

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

**Composantes :** V, G

**Cible :** le jeteur de sort ou la créature touchée

**Durée :** 1 round/niveau (T)

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

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il continue de faire effet même si le sujet attaque.

### **Invocation instantanée**

Invocation (convocation)

**Niveau :** Ens/Mag 7

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** voir description

**Cible :** 1 objet pesant jusqu'à 5 kg, dont la plus longue dimension ne doit pas dépasser 1,80 m

**Durée :** permanente jusqu'à utilisation

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet au mage de faire apparaître dans sa main un objet se trouvant à peu près n'importe où.

Le personnage doit commencer par apposer sa marque sur l'objet en question à l'aide de *signature magique*.

Cela fait, il lance *invocation instantanée*, qui inscrit magiquement le nom de l'objet sur un saphir valant au moins 1 000 po. À partir de ce moment, le mage peut appeler l'objet à lui en prononçant le mot de commande décidé lors de l'incantation et en brisant la pierre précieuse. L'objet apparaît instantanément dans sa main. Lui seul peut utiliser la gemme à cet effet.

Si l'objet est entre les mains d'une autre créature, le sort ne fonctionne pas, mais le personnage apprend qui le tient et où il est, au moment où le saphir est brisé (cette localisation manque toutefois de précision).

Le mot inscrit sur la pierre précieuse est invisible. Même si quelqu'un parvient à le voir, le mage est le seul à pouvoir le déchiffrer sans lancer *lecture de la magie*.

L'objet peut même être appelé s'il se trouve dans un autre plan, à condition que personne ne s'en soit emparé en l'absence du personnage.

*Composante matérielle :* un saphir valant au moins 1 000 po.

### **Lame de feu**

Évocation [feu]

**Niveau :** Dru 2

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** 0 m

**Effet :** flamme en forme d'épée

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Une lame brûlante et éblouissante jaillit de la main du druide. Longue de 90 centimètres, elle se manie comme un cimeterre et tous les coups qu'elle délivre sont des attaques de contact au corps à corps. Elle inflige

1d8 points de dégâts de feu par coup, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (maximum +10). Elle est immatérielle, ce qui signifie que le modificateur de Force du personnage ne s'applique pas aux dégâts (ils sont uniquement dus au feu). La lame peut mettre le feu aux matériaux combustibles (papier, paille, bois sec, tissu, etc.).

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

### **Lecture de la magie**

Divination

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

**Composantes :** V, G, F

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 10 minutes/niveau

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles (sur les parchemins, livres magiques, armes, etc.). En règle générale, ce déchiffrement ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf dans le cas des parchemins maudits. Une fois le sort jeté et le texte compris, le personnage peut le lire aussi souvent qu'il le souhaite. On lit à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. *Lecture de la magie* permet d'identifier un *glyphe de garde* sur un test d'Art de la magie (DD 13), un *glyphe de garde divin* (Art de la magie, DD 16) et un *symbole* (également sur un test d'Art de la magie, mais contre un DD égal à 10 + niveau de sort)). On peut user de *permanence* sur un sort de *lecture de la magie*.

*Focaliseur :* un prisme taillé dans du minerai ou du cristal.

### **Lenteur**

Transmutation

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

**Composantes :** V, G, M

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

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

**Cibles :** 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

**Durée :** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien moins rapidement. Leur tour de jeu se limite à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, elles doivent composer avec un malus de -1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes. Les individus ralentis évoluent à la moitié de leur vitesse de déplacement normale (arrondir à la tranche de 1,50 mètre inférieure), ce qui affecte leur distance de saut.

Les effets de plusieurs *lenteurs* ne sont pas cumulatifs. *Lenteur* contre et dissipe *rapidité*.

*Composante matérielle :* une goutte de mélasse.

### **Leurre**

Illusion (hallucination)

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

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** contact

**Zone d'effet :** émanation de 12 m de rayon

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Tout sort de Divination (scrutation) utilisé pour distinguer ce qui se trouve dans la zone reçoit une image erronée (comme dans le cas du sort *image accomplie*) définie par le lanceur de sorts au moment de l'incantation. À tout moment, celui-ci peut modifier l'image comme il lui sied, à condition de se concentrer. Quand il ne se concentre pas, elle reste statique.

*Composante matérielle :* un bloc de jade valant au moins 250 po, que l'on réduit en poudre et jette en l'air au moment de l'incantation.

### **Lévitation**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G, F

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

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

**Cible :** le jeteur de sorts, 1 créature consentante ou 1 objet dans la limite de 50 kg/niveau

**Durée :** 1 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de se déplacer de bas en haut ou de faire bouger de la même façon une créature consentante ou un objet (qui doit n'être entre les mains de personne ou appartenir à un individu consentant). Le mage dirige mentalement les déplacements du sujet, lesquels sont limités à 6 mètres par round (vers le haut ou le bas). Chaque déplacement correspond à une action de mouvement. Il est impossible de déplacer le sujet à l'horizontale, mais celui-ci peut se mouvoir latéralement en s'aidant d'une paroi ou d'un plafond (en règle générale, sa vitesse de déplacement est alors divisée par deux).

Lorsqu'une créature en état de *lévitation* tente de combattre (à l'aide d'armes de corps à corps ou à distance), elle constate que son équilibre est instable : sa première attaque s'accompagne d'un malus de -1, la deuxième de -2, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de -5. Si elle passe un round entier à se stabiliser, le malus retombe à -1 et la progression recommence.

*Focaliseur :* une boucle de cuir ou un fil d'or tordu de manière à représenter une coupe vue de profil et pourvue d'une longue jambe.

### **Liberté de mouvement**

Abjuration

**Niveau :** Bard 4, Chance 4, Dru 4, Prê 4, Rôd 4

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

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

**Portée :** personnelle ou contact

**Cible :** le jeteur de sorts ou créature touchée

**Durée :** 10 minutes/niveau

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

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

Ce sort permet au personnage ou à la créature qu'il touche de se déplacer et de combattre normalement, même sous le coup de sorts ou d'effets magiques qui contrarient normalement les déplacements, comme c'est le cas pour *brouillard dense*, *lenteur*, la paralysie ou *toile d'araignée*. Le sujet réussit automatiquement les tests de lutte visant à résister aux tentatives de lutte, ainsi que les tests de lutte ou d'Évasion visant à échapper à une lutte ou une immobilisation.

Le sujet peut également se mouvoir et attaquer normalement sous l'eau, même à l'aide d'armes tranchantes (épées, haches, etc.) ou contondantes (fléaux, marteaux et autres masses d'armes), du moins tant qu'il les manie au corps à corps (il ne peut toujours pas les lancer). Par contre, *liberté de mouvement* ne permet pas de respirer sous l'eau.

*Composante matérielle :* une lanière en cuir, nouée autour du bras ou de la jambe.

### **Lien télépathique**

Divination

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 action

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

**Cibles :** le jeteur de sorts et 1 créature consentante/3 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Cette divination permet de forger un lien télépathique entre plusieurs créatures devant avoir un minimum de 3 en Intelligence. Ce lien ne peut être établi qu'entre des sujets consentants, ce qui explique l'absence de jet de sauvegarde ou de résistance à la magie. Les créatures connectées entre elles peuvent communiquer par télépathie, même si elles parlent des langues différentes. Le lien n'établit aucun ascendant d'une créature sur les autres. Une fois qu'il est constitué, il continue de fonctionner sans considération de distance (mais il est coupé entre les individus se retrouvant dans des plans d'existence différents).

S'il le souhaite, le personnage peut ne pas s'inclure dans le lien ainsi formé. Toutefois, cette décision doit être prise lors de l'incantation.

On peut user de *permanence* sur un *lien télépathique*, mais seuls deux individus peuvent être reliés de la sorte à chaque *permanence*.

*Composantes matérielles* : deux coquilles d'œufs pondus par des créatures d'espèces différentes.

### **Localisation d'objet**

Divination

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

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

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

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

**Zone d'effet** : cercle de 120 m de rayon + 12 m/niveau, centré sur le jeteur de sorts

**Durée** : 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. Le sort peut localiser des objets aussi divers que variés (vêtements, bijoux, meubles, armes, outils, etc.). On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale (comme par exemple un escalier, une épée ou un joyau), auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis (tel que " la chevalière du baron Vulden ") sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination).

*Localisation d'objet* est bloqué par le plomb et ne permet pas de retrouver les êtres vivants ni les objets transformés à l'aide de *métamorphose universelle*.

*Focaliseur profane* : une petite brindille prenant la forme d'une baguette de sourcier.

### **Localisation de créature**

Divination

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

**Composantes** : V, G, M

**Durée** : 10 minutes/niveau

Ce sort est semblable à *localisation d'objet*, si ce n'est qu'il permet de retrouver une créature connue.

Au terme de l'incantation, le personnage tourne lentement sur lui-même, jusqu'à ce que le sort lui indique dans quelle direction se trouve la créature qu'il recherche (à condition que cette dernière ne soit pas trop loin). Si elle se déplace, le jeteur de sorts sait également dans quelle direction elle avance.

Le sort permet de localiser une créature d'une espèce spécifique (par exemple, un humain ou une licorne), mais aussi quelqu'un que le personnage connaît personnellement. Il ne peut pas trouver une créature d'un type général (comme humanoïde ou animal). Pour que *localisation de créature* fonctionne, le personnage doit avoir vu un spécimen de l'espèce recherchée au moins une fois dans sa vie et de près (9 mètres ou moins).

Le sort est bloqué par les cours d'eau et ne peut pas localiser les objets. Il peut être abusé par des sorts tels qu'*antidétection*, *double illusoire* et *métamorphose*.

*Composante matérielle* : quelques poils de chien de chasse.

### **Localisation suprême**

Divination

**Niveau** : Connaissance 8, Ens/Mag 8, Prê 8

**Composantes** : V, G, FD

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : illimitée

**Cible** : 1 créature ou 1 objet

**Durée** : instantanée



**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Ce sort est parmi les plus puissants pour qui cherche à localiser une créature ou un objet. En effet, seuls *esprit impénétrable* ou l'intervention directe d'un dieu peuvent empêcher le lanceur de sorts d'apprendre ce qu'il cherche à savoir. *Localisation suprême* contourne les méthodes de protection habituelles contre la scrutation ou la localisation magique. Le sort commence par révéler l'endroit exact où se trouve l'individu ou l'objet recherché (nom du bâtiment, du propriétaire, de l'entreprise, etc.), en y ajoutant la localité, le comté (ou autre division administrative), le pays, le continent et le plan d'existence. Pour trouver une créature à l'aide de ce sort, il faut l'avoir déjà vue ou posséder un objet lui ayant appartenu. Pour localiser un objet, il suffit de l'avoir touché au moins une fois.

#### **Lueur d'arc-en-ciel**

Illusion (mirage) [mental]  
**Niveau :** Bard 4, Ens/Mag 4  
**Composantes :** V (Bard uniquement), G, M, F (voir description)  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Effet :** lueurs multicolores dans une étendue de 6 m de rayon  
**Durée :** concentration + 1 round/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort fait apparaître une lueur aux couleurs d'arc-en-ciel, qui fascine toutes les créatures prises dans la zone d'effet. *Lueur arc-en-ciel* peut captiver un maximum de 24 DV, les créatures qui ont le moins de DV étant affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du jeteur de sorts qui sont touchées en priorité. Si elles ratent leur jet de sauvegarde, elles sont fascinées par la lueur. D'un simple geste (action libre), le personnage peut déplacer la lueur de 9 mètres par round (il déplace alors son point d'origine). Toutes les créatures affectées la suivent, faisant de leur mieux pour rester dans la zone d'effet. Celles qui sont retenues par leurs compagnons tentent tout de même de le faire. Si la lueur entraîne ses victimes dans une zone dangereuse (feu, falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Si elle disparaît à la vue des créatures affectées (suite à un sort de *brume de dissimulation*, par exemple), ces dernières échappent automatiquement à son influence. *Lueur arc-en-ciel* reste sans effet sur les créatures aveugles.  
*Composante verbale :* magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.  
*Composante matérielle :* un peu de phosphore.  
*Focaliseur :* un prisme en cristal.

#### **Lueur féérique**

Évocation [lumière]  
**Niveau :** Dru 1  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)  
**Zone d'effet :** créatures et objets pris dans un rayonnement de 1,50 m de rayon  
**Durée :** 1 minute/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Une pâle lueur entoure les cibles et les rend plus visibles. Elles éclairent autant que des bougies, ce qui les empêche de bénéficier du camouflage normalement assorti à l'obscurité (bien qu'un sort de *ténèbres* de 2<sup>e</sup> niveau ou plus fonctionne normalement) ou à des sorts tels que *déplacement*, *flou* ou *invisibilité*. La lumière est trop diffuse pour avoir le moindre effet sur les morts-vivants ou les créatures vivant dans le noir. Selon l'incantation proférée par le druide, la *lueur féérique* peut être bleue, verte ou violette. Elle ne fait aucun mal aux objets ou créatures qu'elle souligne.

#### **Lueurs hypnotiques**

Illusion (mirage) [mental]  
**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes :** V (Bard uniquement), G, M (voir description)

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

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

**Effet :** lueurs multicolores dans une étendue de 3 m de rayon

**Durée :** concentration + 2 rounds

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Cette incantation génère des lueurs de couleurs changeantes qui fascinent les créatures présentes dans la zone d'effet. Jetez 2d4, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10), pour déterminer combien de DV sont affectés. Les créatures qui ont le moins de DV sont affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du point d'origine du sort qui sont touchées en priorité. Les DV en trop sont perdus. Les créatures affectées contemplent les lueurs sans prendre garde à ce qui les entoure. Les créatures aveugles sont immunisées contre ce sort.

Magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.

*Composante matérielle :* un bâtonnet d'encens allumé ou une baguette de cristal emplie d'un gaz phosphorescent.

### **Lumière**

Évocation [lumière]

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

**Composantes :** V, M/FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** objet touché

**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Lancé sur un objet, ce sort le fait briller comme la lumière d'une torche, ce qui lui permet d'éclairer jusqu'à 6 mètres à la ronde (tout en offrant une lueur diffuse sur 6 mètres de plus). L'effet est immobile, mais on peut le jeter sur un objet mobile. La *lumière* n'éclaire plus dans une zone de *ténèbres* magiques.

Tous les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau supérieur ou égal.

*Composante matérielle :* une luciole ou un peu de mousse phosphorescente.

### **Lumière brûlante**

Évocation

**Niveau :** Prê 3, Soleil 3

**Composantes :** V, G

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

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

**Effet :** rayon

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet au prêtre de canaliser le pouvoir de son dieu et de le projeter sous forme d'un rayon de lumière brûlante jaillissant de la paume de sa main. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible, qui subit alors 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8). Pour leur part, les morts-vivants se voient infliger 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6). C'est encore pire pour ceux qui sont vulnérables à la lumière du jour, comme les vampires (1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, maximum 10d8). À l'inverse, créatures artificielles et objets inanimés sont moins affectés (1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, maximum 5d6).

### **Lumière du jour**

Évocation [lumière]

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

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** contact  
**Cible :** objet touché  
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

L'objet touché par le jeteur de sorts dégage une lumière aussi vive que celle du soleil dans un rayon de 18 mètres, et une lumière tamisée sur les 18 mètres suivants. Les créatures vulnérables à la lumière du jour souffrent des mêmes handicaps face à ce succédané magique. Malgré son nom, ce sort n'est pas l'équivalent de la lumière du jour au regard des créatures vulnérables à celle-ci (comme les vampires). Si le sort est lancé sur un objet que l'on recouvre ensuite d'une matière ou texture ne laissant pas passer la lumière, les effets du sort sont bloqués tant que le cache reste en place.

*Lumière du jour* cesse temporairement de faire effet au contact d'une zone de ténèbres magiques de niveau égal, mais ces dernières sont également réprimées dans la zone d'effet du sort. Les conditions d'éclairage en vigueur redeviennent donc celles qui régnaient avant l'arrivée des ténèbres magiques.

*Lumière du jour* contre et dissipe tout sort d'obscurité de niveau égal ou inférieur, comme *ténèbres*.

### **Lumières dansantes**

Évocation [lumière]

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

**Composantes :** V, G

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

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

**Effet :** jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m

**Durée :** 1 minute (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

En fonction de la version choisie, ce sort fait apparaître jusqu'à quatre lumières ressemblant à des lueurs de torches ou de lanternes (et qui éclairent autant), jusqu'à quatre globes lumineux ressemblant à des feux follets, ou une silhouette luisante et vaguement humanoïde. Si l'on en crée plusieurs, les *lumières dansantes* doivent rester à 3 mètres ou moins les unes des autres. Ce détail excepté, elles se déplacent au gré de leur créateur, sans que ce dernier ait besoin de se concentrer : elles peuvent avancer, reculer, monter, descendre, tourner à l'angle des couloirs, etc. Elles parcourent jusqu'à 30 mètres par round. Toute lumière dansante quittant les limites de portée (par rapport au personnage, pas au point où le sort a été lancé) disparaît aussitôt.

Il est possible d'utiliser de *permanence* sur un sort de *lumières dansantes*.

### **Magie des ombres**

Illusion (ombre)

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

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** voir description

**Effet :** voir description

**Durée :** voir description

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

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet d'aller chercher de l'énergie dans le plan de l'Ombre pour reproduire de manière quasi réelle une évocation d'ensorceleur ou de magicien, pour peu qu'elle ne dépasse pas le 4<sup>e</sup> niveau (dans le cas des sorts ayant plusieurs niveaux, référez-vous à la version de mage).

Les sorts qui infligent des dégâts, comme *éclair*, ont un effet normal, sauf si la créature affectée réussit un jet de Volonté. Si la ou les cibles comprennent qu'elles ont affaire à une illusion, *magie des ombres* ne leur inflige que 20 % des dégâts normaux. Si l'attaque s'accompagne d'un effet spécial, celui-ci a 20 % de chances d'être simulé (et ses effets sont divisés par cinq). Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de sauvegarde normal si le sort copié en autorise un, mais le DD est calculé en fonction du niveau de *magie des ombres* (5<sup>e</sup>) et non de celui du sort copié.

Les sorts n'infligeant pas de dégâts (tel *bourrasque*) restent sans effet si on les identifie comme étant des illusions.

Les objets réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre ce sort.

## Magie des ombres suprême

Illusion (ombre)

Niveau : Ens/Mag 8

Ce sort est semblable à *magie des ombres*, si ce n'est qu'il permet également de reproduire les évocations (d'ensorceleur ou de magicien) du 7<sup>e</sup> niveau. Si on les identifie comme étant des illusions, les sorts infligeant des dégâts ne causent que 60 % des dégâts normaux.

### Main broyeuse

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 9, Force 9

Composantes : V, G, M, F/FD

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est que la main créée peut s'interposer entre son créateur et les attaques, mais aussi repousser ou écraser la créature désignée par le personnage.

La *main broyeuse* peut agripper un ennemi comme la *poigne agrippeuse*. Son bonus de lutte est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage + son modificateur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +12 pour la Force de la main (35), et +4 parce qu'elle est de taille G. Elle inflige 2d6+12 points de dégâts (mortels) par test de lutte remporté contre son adversaire.

*Main broyeuse* peut arrêter les coups comme la *main interposée*, ou bousculer un adversaire comme la *main impérieuse*, mais avec un bonus de +18.

Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

Les prêtres capables de lancer ce sort le nomment systématiquement en l'honneur de leur dieu (*main broyeuse de Saint Cuthbert*, par exemple).

*Focaliseur profane* : gant en peau de serpent.

### Main du berger

Évocation

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 7,5 km

Effet : main spectrale

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une main spectrale, que le personnage peut envoyer chercher quelqu'un dans un rayon de 7,5 kilomètres. La main fait des signes à la créature retrouvée et l'incite à la suivre pour la conduire jusqu'au prêtre.

La main se forme devant le lanceur de sorts, qui lui fait alors la description physique de l'individu (ou de la créature) qu'il souhaite retrouver (race, sexe, apparence, mais pas des concepts aussi abstraits et ambigus que le niveau, l'alignement ou la classe). Une fois la description achevée, la main part chercher une créature qui y ressemble. Le temps qui lui est nécessaire pour la retrouver dépend de la distance la séparant du prêtre :

Distance	Temps nécessaire à la localisation
Jusqu'à 30 m	1 round
300 m	1 minute
1,5 km	10 minutes
3 km	1 heure
4,5 km	2 heures
6 km	3 heures
7,5 km	4 heures

Une fois le sujet localisé, la main lui fait des signes afin de l'inciter à la suivre. Si l'individu s'exécute, la main indique la direction dans laquelle se trouve le prêtre et le guide jusqu'à lui par le chemin le plus rapide. Elle flotte 3 mètres devant le sujet et adapte sa vitesse de déplacement à la sienne (elle peut avancer au maximum de 72 mètres par round). La main disparaît dès que l'individu qu'elle était chargée de ramener arrive près du prêtre.

Le sujet n'est nullement forcé de suivre la main ou de se montrer amical envers le lanceur de sorts. S'il décide de ne pas suivre la main, celle-ci continue de lui faire signe aussi longtemps qu'elle le peut, avant de disparaître au terme de la durée indiquée. Si le sort s'achève alors que la cible est en route pour rejoindre le prêtre, la main disparaît tout de même ; la personne guidée devant alors se débrouiller seule.

Si plusieurs créatures correspondent à la description donnée dans les limites de portée, la main localise la plus proche du prêtre. Dans le cas où elle refuse de venir, la main ne va pas chercher la suivante.

Si, au bout de quatre heures de recherche, la main n'a trouvé personne qui corresponde à la description fournie par son créateur, elle revient jusqu'à lui, écarte les doigts pour lui indiquer qu'elle a échoué et disparaît.

La *main du berger* n'a pas de forme physique. Elle est invisible, sauf pour le prêtre et le sujet. Elle ne peut pas combattre, ni faire quoi que ce soit d'autre que localiser la créature décrite et la ramener jusqu'au jeteur de sorts.

Incapable de traverser les solides, elle peut toutefois se glisser par les fentes ou les fissures. Elle ne peut pas s'éloigner au-delà de 7,5 kilomètres de l'endroit où l'incantation a été récitée.

### **Main impérieuse**

Évocation [force]

**Niveau :** Ens/Mag 6

**Composantes :** V, G, F

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est que la *main impérieuse* poursuit et repousse les adversaires désignés par le mage. Considérez qu'il s'agit de l'équivalent d'une bousculade, mais avec un bonus de +14 au test de Force : +8 en raison de la Force de la main (27), +4 parce qu'elle est de taille G et +2 parce qu'elle charge (bonus qu'elle obtient systématiquement). La main se déplace toujours avec l'adversaire désigné pour le repousser de toute la distance permise. Sa vitesse de déplacement n'est pas limitée. Pour diriger la main vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

Une créature extrêmement forte est incapable d'écarter la *main impérieuse* (car cette dernière s'interpose toujours entre le mage et elle), mais elle peut la repousser en direction du personnage si elle réussit un test de bousculade contre la main.

*Focaliseur :* gant solide en cuir ou tissu épais.

### **Main interposée**

Évocation [force]

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, F

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

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

**Effet :** main de 3 m de long

**Durée :** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Cette incantation fait apparaître une main magique de taille G, qui se forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace alors de manière à toujours se trouver entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut abuser la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine, ou si l'adversaire devient invisible, se transforme, se cache, etc. S'il s'enfuit, elle ne le poursuit pas.

Toutes les *mains* font 3 mètres de long et presque autant de large, doigts écartés. Chacune a les caractéristiques suivantes : CA 20 (-1 en raison de sa taille, +11 d'armure naturelle) et autant de points de vie que le maximum du mage. Elle est touchée normalement par les attaques physiques, mais la plupart des sorts qui n'infligent pas de dégâts ne l'affectent pas. Elle est incapable de franchir un mur de force ou de pénétrer dans une *zone d'antimagie*. Si elle traverse un *mur prismatique* ou une *sphère prismatique*, elle en subit les effets normaux. Elle effectue ses jets de sauvegarde comme son créateur. *Désintégration* la détruit, tout comme *dissipation de la magie*.

Toute créature pesant moins d'une tonne et tentant de repousser la main voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Si l'adversaire pèse davantage, la main ne le ralentit pas, mais elle s'interpose tout de même entre le mage et son assaillant.

Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

*Focaliseur :* gant souple.

### **Mains brûlantes**

**Évocation [feu]****Niveau :** Ens/Mag 1, Feu 1**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** 4,50 m**Zone d'effet :** rayonnement en forme de cône**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Réflexes, 1/2 dégâts**Résistance à la magie :** oui

Un cône de flammes jaillit des mains tendues du personnage. Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse subissent 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4). Les matières inflammables telles que le tissu, le papier, le parchemin et le petit bois s'enflamment si le feu les touche. N'importe qui peut les éteindre, mais cela nécessite une action complexe.

**Main spectrale**

Nécromancie

**Niveau :** Ens/Mag 2**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Effet :** 1 main spectrale**Durée :** 1 minute/niveau (T)**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

Une main spectrale formée à partir de l'énergie vitale du personnage se matérialise et se déplace comme son créateur l'entend, lui permettant de lancer des sorts de contact de bas niveau à distance. À la fin de l'incantation, le mage perd 1d4 points de vie, qu'il regagne au terme de la durée indiquée ou si la main est dissipée. Par contre, ces points de vie restent perdus si la main est détruite (mais ils se soignent normalement). Tant que le sort persiste, le personnage peut lancer n'importe quel sort de contact du 4<sup>e</sup> niveau ou moins par l'intermédiaire de la *main spectrale*, qui lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque de contact au corps à corps (se servir de la main de cette façon compte comme une attaque normale). Par rapport à l'ennemi, la main se trouve toujours entre lui et le mage. Si elle s'éloigne trop de ce dernier ou sort de son champ de vision (ou s'il cesse de la contrôler), elle revient flotter à son côté.

Étant intangible, la main ne peut pas être affectée par les armes ordinaires. Elle est capable d'esquive surnaturelle (les sorts de zone ne lui infligent aucun dégât sur un jet de sauvegarde réussi ; même en cas d'échec, les dégâts sont automatiquement réduits de moitié), bénéficie des mêmes bonus que le mage aux jets de sauvegarde et a une CA de 22 + modificateur d'Intelligence du personnage. Enfin, elle a entre 1 et 4 points de vie (le nombre de pv empruntés à son créateur lors de l'incantation).

**Malédiction**

Nécromancie

**Niveau :** Ens/Mag 4, Prê 3**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** contact**Cible :** créature touchée**Durée :** permanente**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

- -6 à une valeur de caractéristique (1 minimum).
- Malus de -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.
- Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci et il faut obtenir l'autorisation nécessaire.

La *malédiction* ne peut pas être dissipée, mais il est possible de s'en débarrasser à l'aide d'*annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* ou *souhait limité*.

*Malédiction contre délivrance des malédictions.*

### **Malédiction de l'eau**

Nécromancie [Mal]

**Niveau :** Prê 1

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 minute

**Portée :** contact

**Cible :** flasque d'eau touchée

**Durée :** instantanée

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

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

Ce sort permet de transmettre suffisamment d'énergie négative à une flasque d'eau (un demi-litre) pour la transformer en eau maudite. Sur les Extérieurs d'alignement bon, ce liquide a le même effet que l'eau bénite sur les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais.

*Composante matérielle :* 2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po).

### **Manipulation à distance**

Transmutation

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

**Composantes :** V, G

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

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

**Cible :** objet non magique pesant jusqu'à 2,5 kg et n'étant porté ou tenu par personne

**Durée :** concentration

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher.

En sacrifiant une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 4,50 mètres au maximum (dans n'importe quelle direction). Le sort s'arrête instantanément si la distance séparant le personnage de l'objet dépasse les limites de portée indiquées.

### **Manipulation des sons**

Transmutation

**Niveau :** Bard 3

**Composantes :** V, G

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

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

**Cibles :** 1 créature ou 1 objet/niveau, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

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

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

Cette incantation permet au barde de modifier les sons produits par les objets ou les créatures. Il peut créer des bruits là où il n'y en a pas (par exemple, faire chanter des arbres), étouffer ceux qui existent (rendre un groupe d'aventuriers silencieux), ou les transformer (faire que la voix d'un individu jetant un sort ressemble à un grognement de cochon). Tous les objets ou créatures doivent être affectés de la même manière (il est impossible de varier les effets). Une fois son choix fait, le personnage ne peut plus le modifier.

Le barde peut manipuler les sons, mais pas créer des mots qui ne lui sont pas familiers. Ainsi, il lui est impossible de transformer sa voix afin de donner l'impression qu'il prononce le mot de commande d'un objet quand il ignore ce dernier.

Un lanceur de sorts dont la voix est fortement modifiée (tel que celui de l'exemple ci-dessus) est incapable de prononcer la moindre incantation. Les sorts à composante verbale lui sont donc interdits.

### **Manoir somptueux**

Invocation (création)

**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 :** manoir extradimensionnel dont le volume fait jusqu'à 3 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** 2 heures/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort fait apparaître un espace extradimensionnel doté d'une seule et unique entrée dans le plan où l'incantation est récitée. Haute de 2,40 mètres et large de 1,20 mètre, cette entrée prend la forme d'un rideau de lumière à peine visible. Seules les créatures désignées lors de l'incantation peuvent la franchir et le portail se ferme et devient invisible quand le personnage pénètre à son tour dans le manoir. Le mage peut le rouvrir quand il le souhaite de l'intérieur. De l'autre côté de la porte, les invités se retrouvent dans une splendide antichambre donnant sur de nombreuses pièces. L'air y est pur et il y fait chaud.

Le joueur peut dessiner le plan qu'il souhaite, dans les limites imposées par le sort. Le manoir est approvisionné pour servir un banquet de neuf plats à douze convives par niveau de lanceur de sorts. Des serviteurs en livrée, presque transparents, attendent les instructions du maître des lieux et de ses invités. Ils fonctionnent comme des *serviteurs invisibles*, si ce n'est qu'on les voit et qu'ils peuvent se déplacer dans toute la demeure. Il y a deux serviteurs par niveau de lanceur de sorts.

Le portail constituant l'unique moyen d'entrer dans le manoir, celui-ci n'est pas affecté par les conditions extérieures (de même que celles qui règnent dans ses murs ne peuvent en sortir).

*Focaliseurs :* un minuscule portail en ivoire, un peu de marbre poli et une petite cuillère en argent (valeur de 5 po par objet).

### **Manteau du Chaos**

Abjuration [Chaos]

**Niveau :** Chaos 8, Prê 8

**Composantes :** V, G, F

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

**Portée :** 6 m

**Cibles :** 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

**Durée :** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** voir description

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

Une aura de lumières changeantes entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts de la Loi ou lancés par les créatures loyales, et plonge ces dernières dans la *confusion* quand elles frappent les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts : Les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à *protection contre la Loi*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures loyales.

Les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts de la Loi ou jetés par des créatures loyales.

L'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence magique, au même titre que *protection contre la Loi*.

Enfin, lorsqu'une créature loyale réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque d'être plongée dans la *confusion* pendant 1 round (effet similaire à celui du sort du même nom, jet de Volonté annule, mais contre le DD de *manteau du Chaos*).

*Focaliseur :* un minuscule reliquaire contenant une relique, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces du Chaos. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

### **Marche dans les airs**

Transmutation

**Niveau :** Air 4, Dru 4, Prê 4

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact



**Cible :** créature touchée (taille Gig maximum)  
**Durée :** 10 minutes/niveau  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort peut marcher dans l'air avec autant de facilité que sur la terre ferme. Marcher vers le haut lui fait l'effet de gravir une colline. Qu'il monte ou descende, il ne peut pas dépasser un angle de 45° et sa vitesse de déplacement habituelle est réduite de moitié.

Un vent important (30 km/h) peut pousser le personnage ou l'empêcher de progresser. Au terme de son tour de jeu, il est porté par les courants aériens de 1,50 mètre tous les 5 km/h de vitesse du vent. Selon les cas, le sujet peut subir d'autres malus en cas de bourrasque violente (il est ainsi possible qu'il ne parvienne plus à contrôler ses déplacements, ou que les éléments déchaînés lui infligent des points de dégâts).

Si la durée du sort expire alors que la cible se trouve encore dans les airs, la magie s'évanouit lentement.

Semblant flotter, le sujet tombe de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds. S'il touche le sol dans ce délai, tout va bien pour lui. Dans le cas contraire, il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres restant. Si le sort est dissipé, la même chose se passe. Par contre, s'il est annulé, la cible chute instantanément.

On peut lancer ce sort sur une monture spécialement dressée dans ce sens. Pour apprendre à une monture à se déplacer sous l'influence de *marche dans les airs* (ce qui correspond à un tour inhabituel), il faut une semaine de travail et réussir un jet de Dressage (DD 25).

#### **Marche sur l'onde**

Transmutation [eau]

**Niveau :** Prê 3, Rôd 3

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** 1 créature touchée/niveau

**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

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

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

Les bénéficiaires du sort peuvent marcher sur n'importe quel liquide avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Cela leur permet de négocier sans problème les cours d'eau ou la glace, mais aussi la neige, la boue, l'huile, les sables mouvants, et même la lave, car leurs pieds se posent à quelques centimètres au-dessus de la surface (à noter que cela ne les empêche pas de souffrir de l'intense chaleur dégagée par le magma). Les sujets peuvent marcher, courir, ou charger normalement, comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme.

Si le sort est lancé sous l'eau (ou sur des sujets tout ou partiellement immergés), ses bénéficiaires remontent vers la surface à la vitesse de 18 mètres par round et se stabilisent, debout, à quelques centimètres au-dessus du liquide.

#### **Marque de la justice**

Nécromancie

**Niveau :** Pal 4, Prê 5

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** permanente (voir description)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Quand la persuasion ne suffit pas à inciter un criminel à suivre le droit chemin, *marque de la justice* l'encourage à ne pas retomber dans ses travers.

Le sort trace une marque indélébile sur le sujet. Le prêtre décide lors de l'incantation du comportement qui active le symbole (le plus souvent, cela revient à choisir le crime qu'on souhaite que le sujet cesse de perpétrer). Dès que la cible a le comportement en question, elle tombe sous le coup d'une *malédiction*, comme le sort du même nom.

Comme ce sort a un temps d'incantation de 10 minutes et nécessite de tracer un signe sur le sujet, on ne peut le lancer que sur un individu consentant ou immobilisé.

Tout comme *malédiction*, *marque de la justice* ne peut pas être dissipé, mais *annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* et *souhait limité* en viennent à bout (à noter que *délivrance des malédictions* ne fonctionne que si le jeteur de sorts est d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé *marque de la justice*). Ces restrictions restent valables que la marque ait été activée ou non.

### **Marteau du Chaos**

Évocation [Chaos]

**Niveau :** Chaos 4

**Composantes :** V, G

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

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

**Zone d'effet :** rayonnement de 6 m de rayon

**Durée :** instantanée (1d6 rounds ; voir description)

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

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort génère une énergie chaotique qui frappe les adversaires du prêtre. L'attaque prend la forme d'une explosion multicolore ricochant en tous sens. Seules les créatures loyales ou neutres sont affectées.

Le sort inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8) aux créatures loyales (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, pour un maximum de 10d6, aux Extérieurs loyaux) et les ralentit pendant 1d6 rounds. Un individu ralenti ne peut accomplir qu'une action simple ou de mouvement à son tour, sans oublier les habituelles actions libres. En outre, il subit un malus de -2 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et aux jets de Réflexes. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet secondaire.

Les créatures neutres ne subissent que des demi-dégâts et ne risquent pas de se retrouver ralenties. Si elles réussissent leur jet de Volonté, les dégâts infligés tombent au quart du total indiqué par les dés.

### **Mauvais œil**

Nécromancie [Mal]

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

**Composantes :** V, G

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

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

**Cible :** 1 créature vivante

**Durée :** 1 round/3 niveaux (voir description)

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule

**Résistance à la magie :** oui

Chaque round, le personnage vise une créature vivante, la frappant à l'aide d'ondes de puissance maléfique. Selon les DV de la cible, cette attaque peut avoir jusqu'à trois effets.

<b>DV</b>	<b>Effets</b>
10 ou plus	Fièvre
5–9	Terreur, fièvre
4 ou moins	Sommeil, terreur, fièvre

Ces effets sont cumulatifs et concourants.

*Fièvre.* La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre lui communiquant de terribles douleurs. Elle subit un malus de - aux jets d'attaque, jets de dégâts avec une arme, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. La crise persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. Elle ne peut pas être contrée par *guérison des maladies* ou *guérison suprême*, mais *délivrance des malédictions* y met un terme.

*Terreur.* La cible est paniquée pendant 1d4 rounds. Même lorsqu'elle reprend le contrôle de ses actes, elle reste secouée pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de ce dernier. Si, malgré cela, elle se trouve de nouveau confrontée au jeteur de sorts, elle est de nouveau paniquée pour le reste de la durée. Il s'agit d'un effet de terreur.

*Sommeil.* Le sujet s'endort pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. On ne peut le réveiller pendant la durée de l'effet qu'en dissipant ce dernier. Il ne s'agit pas d'un effet de *sommeil* et les elfes n'y sont donc pas immunisés.

Le sort dure 1 round par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Pour viser un adversaire, il faut entreprendre une action de mouvement par round au-delà du premier.

### **Mémorisation**

Transmutation

**Niveau :** Mag 4

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

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** instantanée

Cette incantation permet de préparer des sorts supplémentaires ou de les conserver en mémoire. Les deux versions possibles sont les suivantes :

*Préparation.* Le personnage peut préparer trois niveaux de sorts supplémentaires (autrement dit : trois sorts du 1<sup>er</sup> niveau, un du 1<sup>er</sup> niveau et un autre du 2<sup>e</sup>, ou un du 3<sup>e</sup>). Un tour de magie (sort du niveau 0) compte pour un demi-niveau de sort. Le magicien prépare et lance ces sorts normalement.

*Conservation en mémoire.* Le personnage garde en tête le sort qu'il a jeté 1 round avant de lancer *mémorisation*. Le sort en question (qui doit être au maximum du 3<sup>e</sup> niveau) réapparaît aussitôt dans son esprit.

Quelle que soit l'option choisie, le ou les sorts affectés par *mémorisation* disparaissent de l'esprit du personnage au bout de 24 heures s'ils n'ont pas été lancés d'ici là.

*Composantes matérielles :* un bout de ficelle et une encre obtenue en mêlant de l'encre de sèche et du sang de dragon noir.

*Focaliseur :* une plaque en ivoire valant un minimum de 50 po.

### **Message**

Transmutation [langage]

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

**Composantes :** V, G, F

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

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

**Cibles :** 1 créature/niveau

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Cette incantation permet de chuchoter des messages et d'en recevoir sans risque d'être entendu par les indésirables. Le personnage commence par indiquer du doigt toutes les créatures à inclure dans le sort. Par la suite, dès qu'il murmure, le message est entendu par tous les destinataires désignés, à condition qu'ils se trouvent dans les limites de portée. L'effet du sort est bloqué par un *silence* d'origine magique, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal (ou une fine couche de plomb) ou 90 centimètres de bois ou de terre. Le message n'a pas besoin de se déplacer en ligne droite. Il peut contourner un obstacle physique, à condition que le chemin qu'il emprunte reste à l'intérieur des limites de portée. Les créatures recevant le message peuvent à leur tour chuchoter une réponse, que le personnage entend. Le sort transmet les sons, pas le sens ; il ne permet donc pas de franchir la barrière du langage.

*Note.* Pour énoncer un message, il est nécessaire de le prononcer très bas, ce qui peut permettre à un roublard formé à lire sur les lèvres de l'intercepter.

*Focaliseur :* un petit bout de fil de cuivre.

### **Messenger animal**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 2, Dru 2, Rôd 1

**Composantes :** V, G, M

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

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

**Cibles :** 1 animal de taille TP

**Durée :** 1 jour/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort force un animal de taille TP à se rendre à l'endroit désigné par le personnage. Il sert généralement à transmettre un message à quelqu'un en l'attachant à l'animal. Ce dernier ne doit en aucun cas avoir été dompté ou dressé par quelqu'un d'autre pour que le sort fonctionne (ce qui inclut les familiers et compagnons animaux). Le personnage attire l'animal en lui offrant une nourriture qu'il apprécie. La petite bête avance alors et attend les ordres. Le jeteur de sorts peut lui imprimer à l'esprit un lieu qu'il connaît bien ou un repère visible de loin (comme, par exemple, la cime d'un mont distant). Les indications doivent être simples, car l'animal est incapable de trouver sa destination finale de lui-même. Il est possible de lui attacher une note ou un petit objet autour du cou. Cela fait, le messenger part pour le lieu indiqué. Il attend là-bas jusqu'à ce que le sort s'achève, après quoi il reprend une existence normale.

Au cours de cette attente, l'animal se laisse approcher pour que l'on puisse prendre le message ou l'objet qu'il transporte. Notez qu'il est fort possible que le destinataire ne lui prête aucune attention, à moins qu'il ne sache qu'un message lui est destiné. Le sort ne confère pas au destinataire le pouvoir de communiquer avec l'animal ou de lire le message (dans le cas où celui-ci a été rédigé dans une langue qu'il ignore, par exemple).

*Composante matérielle* : un peu de nourriture appréciée par l'animal que l'on souhaite appeler.

### **Métal brûlant**

Transmutation [feu]

**Niveau** : Dru 2, Soleil 2

**Composantes** : V, G, FD

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

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

**Cible** : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres, ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

**Durée** : 7 rounds

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

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

Comme son nom l'indique, *métal brûlant* augmente fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment chauffé commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5<sup>e</sup> de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient chaud et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, la chaleur est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de feu
1	Chaud	Aucun
2	Très chaud	1d4 points
3–5	Brûlant	2d4 points
6	Très chaud	1d4 points
7	Chaud	Aucun

Tout froid suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par *métal brûlant*, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de *métal brûlant* indique 2 points de dégâts alors que la créature affectée est frappée par un *rayon de givre* (qui devrait lui faire perdre, lui, 3 points de vie), elle ne subit aucun dégât de feu et la créature subit seulement 1 point de dégâts de froid. Lancé sous l'eau, *métal brûlant* n'inflige pas le moindre dégât, mais l'eau se met à bouillir.

*Métal brûlant* contre et dissipe *métal gelé*.

### **Métal gelé**

Transmutation [froid]

**Niveau** : Dru 2

**Composantes** : V, G, FD

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

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

**Cible :** l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres ; ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

**Durée :** 7 rounds

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

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

Comme son nom l'indique, *métal gelé* diminue fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment refroidi commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5<sup>e</sup> de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient froid et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, le froid est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de froid
1	Froid	Aucun
2	Très froid	1d4 points
3–5	Gelé	2d4 points
6	Très froid	1d4 points
7	Froid	Aucun

Toute chaleur suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par *métal gelé*, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de *métal gelé* indique 5 points de dégâts alors que la créature affectée plonge dans un *mur de feu* (qui devrait lui faire perdre, lui, 8 points de vie), la chaleur annule tous les dégâts dus au froid et la créature subit seulement 3 points de dégâts de type feu. Lancé sous l'eau, *métal gelé* n'inflige pas le moindre dégât, mais de la glace se forme instantanément autour de la victime, ce qui a tendance à la ramener vers la surface.

*Métal gelé* contre et dissipe *métal brûlant*.

### Métamorphose

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 4

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature vivante et consentante touchée

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort est semblable à *modification d'apparence*, si ce n'est que le mage transforme un sujet consentant en une autre forme de créature vivante. La nouvelle forme doit être du même type que le sujet ou appartenir à l'un des suivants : aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante, vase ou vermine. Cette forme ne peut pas posséder un nombre de dés de vie supérieur au niveau de lanceur de sorts (ou aux DV du sujet, prenez le plus haut total des deux), et dans tous les cas, jamais plus de 15 DV (au niveau 15). Il est impossible de conférer au sujet une forme inférieure à la taille I, intangible ou gazeuse. Le type et le sous-type (le cas échéant) du sujet changent pour se conformer à ceux de la nouvelle forme.

En se métamorphosant, le sujet récupère autant de points de vie que s'il venait de se reposer une nuit entière (mais cela ne lui permet pas de regagner les points de caractéristique temporairement perdus, ni de bénéficier des autres avantages d'une journée de repos ; de plus, ce gain ne s'effectue que lors de la métamorphose initiale, pas quand la cible retrouve sa forme normale). À sa mort, la créature reprend ses traits habituels, sans pour autant revenir à la vie.

Le sujet gagne les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution de la nouvelle forme, mais il conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Il gagne également les attaques spéciales extraordinaires de la forme (constriction, étreinte et venin, par exemple), mais pas ses particularités extraordinaires (comme guérison accélérée, régénération et odorat) ou pouvoirs magiques et surnaturels.

Les créatures intangibles ou en état gazeux sont immunisées contre *métamorphose*. Une créature dotée du sous-type métamorphe (comme un lycanthrope ou un doppelganger) peut reprendre sa forme normale à tout moment. Il lui en coûte une action simple.

*Composante matérielle* : un cocon vide.

### **Métamorphose animale**

Transmutation

**Niveau** : Dru 8, Faune 7

**Composantes** : V, G, FD

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

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

**Cibles** : jusqu'à 1 créature consentante/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

**Durée** : 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun (voir description)

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

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de transformer une créature consentante par niveau de lanceur de sorts en animal choisi par le personnage. Le sort reste sans effet sur les individus ne souhaitant pas être transformés. Toutes les créatures doivent adopter la même forme animale. Il n'est donc pas possible d'en transformer une en faucon et une autre en loup sanguinaire. Les bénéficiaires conservent leur nouvelle forme jusqu'à ce que le sort s'achève ou jusqu'à ce que le druide (ou prêtre) y mette un terme. Chaque sujet a la possibilité de récupérer à tout moment son apparence normale (ce qui correspond à une action complexe). Dans ce cas, le sort continue de faire effet pour les autres. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal aux DV de la cible ou au niveau de lanceur de sorts du personnage (choisir le plus bas), pour un maximum de 20 DV au niveau 20.

### **Métamorphose funeste**

Transmutation

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

**Composantes** : V, G

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

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

**Cible** : 1 créature

**Durée** : permanente

**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule ; Volonté, partiel ; voir description

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de transformer le sujet en animal de taille P ou inférieure n'ayant pas plus de 1 DV (comme un chien, un lézard, un signe ou un crapaud). Si la nouvelle forme se révèle fatale pour la créature (par exemple, si le personnage métamorphose un bipède en poisson, ou un oiseau en crapaud), le sujet bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Si le sort est couronné de succès, le sujet doit également effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, la créature perd ses pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que sa faculté de jeter des sorts. Elle acquiert l'alignement, les pouvoirs spéciaux, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme de sa nouvelle forme. Elle conserve sa classe et son niveau (ou ses DV), ainsi que tous les avantages qui en découlent (comme le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux jets de sauvegarde et les points de vie) et les aptitudes de classe qui ne sont pas des pouvoirs extraordinaires, surnaturels ou magiques.

Les créatures intangibles ou gazeuses sont immunisées contre la *métamorphose*. Enfin, les créatures affublées du sous-type métamorphe (comme les lycanthropes et autres doppelgangers) peuvent recouvrer leur forme naturelle au prix d'une action simple.

### **Métamorphose universelle**

Transmutation

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

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

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

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible :** 1 créature ou 1 objet non magique (jusqu'à un cube de 3 m de côté/niveau)  
**Durée :** voir description  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (objet) (voir description)  
**Résistance à la magie :** oui (objet)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet également de transformer un objet. Sa durée dépend de l'importance du changement séparant la forme résultante de la forme d'origine. On peut la déterminer en se référant aux indications suivantes :

Forme obtenue(par rapport à celle d'origine)	Augmentation du facteur de durée*
Même règne (animal, végétal, minéral)	+5
Même classe (mammifères, thallophytes, métaux, etc.)	+2
Même taille	+2
Rapport direct (brindille et arbre, fourrure et animal ; etc.)	+2
Intelligence égale ou inférieure	+2

\* Additionnez tous les facteurs applicables et référez-vous à la table suivante.

Facteur de durée	Exemple de transformation	Durée
0	De caillou en humain	20 minutes
2	De marionnette en humain	1 heure
4	D'humain en marionnette	3 heures
5	De lézard en manticores	12 heures
6	De mouton en manteau de laine	2 jours
7	De musaraigne en manticores	1 semaine
9+	De manticores en musaraigne	Permanente

Contrairement à *métamorphose*, *métamorphose universelle* confère au sujet l'Intelligence de sa nouvelle forme. Si la créature d'origine n'avait pas de valeur de Sagesse et/ou de Charisme, elle en acquiert si sa nouvelle forme en possède normalement.

Comme tous les autres sorts de *métamorphose*, le sujet peut être tué par les dégâts qu'il subit sous sa nouvelle forme. Il est ainsi possible de transformer une créature en caillou et de réduire ce dernier en poussière, ce qui a de bonnes chances d'être fatal à la créature. Si la cible est directement métamorphosée en poussière, il faut faire appel à des méthodes moins orthodoxes pour lui nuire. Une *bourrasque* pourra par exemple la disperser aux quatre vents. En règle générale, la nouvelle forme subit des dégâts chaque fois que son intégrité physique est modifiée de force, mais on doit statuer sur chaque cas.

*Métamorphose universelle* ne permet pas de rendre magique un objet qui ne l'est pas. Les objets magiques ne sont pas affectés par ce sort.

Ce sort ne peut pas non plus créer des substances ou matières précieuses (cuivre, argent, soie, or, platine, mithral, adamantium ou gemmes). Il ne permet pas davantage de dupliquer les effets du fer froid pour passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures.

*Métamorphose universelle* peut reproduire les effets de *métamorphose*, *pétrification*, *transmutation de l'eau en poussière*, *transmutation de la boue en pierre*, *transmutation de la pierre en boue* ou *transmutation de la pierre en chair*.

*Composantes matérielles profanes :* du mercure, de la gomme arabique et un peu de fumée.

## Miracle

Évocation

**Niveau :** Chance 9, Prê 9

**Composantes :** V, G, PX (voir description)

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

**Portée :** voir description

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

**Durée :** voir description

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** oui

On requiert un *miracle* plus qu'on le lance. Le prêtre présente une demande à son dieu (ou à la puissance qui lui accorde ses sorts) et le prie de l'exaucer.

Un *miracle* permet, au choix :

- De reproduire l'effet de n'importe quel sort de prêtre jusqu'au 8<sup>e</sup> niveau (ce qui inclut les sorts spéciaux auxquels le personnage a accès par le biais de ses domaines).
- De reproduire l'effet de n'importe quel autre sort jusqu'au 7<sup>e</sup> niveau.
- D'annuler les effets néfastes de certains sorts, tels que *débilité* ou *aliénation mentale*.
- De produire n'importe quel effet dont la puissance ne dépasse pas les restrictions imposées ci-dessus.

Si le *miracle* a l'un des effets précédents, le prêtre qui le demande ne perd pas de points d'expérience.

Mais il peut également faire une requête particulièrement importante. Dans ce cas, il perd 5 000 PX, qui contrebalancent l'énergie dépensée par son dieu. Voici quelques exemples de *miracles* de ce type :

- Inverser le cours d'une bataille en ramenant ses alliés à la vie jusqu'au terme du combat.
- Amener le prêtre et ses compagnons (ainsi que tout leur équipement) dans un autre plan, jusqu'au lieu de leur choix, et sans le moindre risque d'erreur.
- Protéger une ville d'un tremblement de terre, d'une éruption volcanique, d'un raz de marée ou d'une autre catastrophe naturelle.

Toute requête en opposition avec la nature ou l'alignement du dieu est systématiquement refusée.

Un sort reproduit autorise les jets de sauvegarde et tests de résistance à la magie normaux (sauf que le DD est calculé comme pour un sort du 9<sup>e</sup> niveau). Quand *miracle* remplace un sort s'accompagnant d'une perte de points d'expérience, le prêtre doit s'en acquitter comme s'il le lançait normalement. Enfin, quand le sort reproduit nécessite une composante matérielle d'une valeur supérieure à 100 po, le personnage doit la fournir pour que le sort prenne effet.

*Coût en PX* : 5 000 PX (seulement pour certaines utilisations du sort ; voir ci-dessus)

### **Mirage**

Illusion (hallucination)

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

**Composantes** : V, G

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

**Zone d'effet** : 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F)

**Durée** : concentration + 1 heure/niveau (T)

Ce sort est semblable à *terrain hallucinatoire*, si ce n'est qu'il permet au personnage de faire passer l'endroit choisi pour ce qu'il n'est pas. L'illusion inclut des composantes visuelles, auditives, tactiles et olfactives.

Contrairement à *terrain hallucinatoire*, *mirage* peut modifier l'aspect des structures existantes (ou en rajouter s'il n'y en a pas). Ce sort est toutefois incapable de déguiser, de cacher ou d'ajouter des créatures dans la zone d'effet (bien que celles-ci puissent se camoufler normalement au sein de l'illusion comme s'il s'agissait d'un lieu normal).

### **Mise à mal**

Nécromancie

**Niveau** : Destruction 6, Prê 6

**Composantes** : V, G

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

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, 1/2 dégâts (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort transmet une importante quantité d'énergie négative à la cible, qui subit 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, *mise à mal* lui inflige des dégâts diminués de moitié mais ne saurait réduire les points de vie de la cible à moins de 1.

Sur un mort-vivant, *mise à mal* a l'effet de *guérison suprême*.

### **Mise à mort**

Nécromancie [Mal, mort]



**Niveau :** Prê 2, Mort 2  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** contact  
**Cible :** créature vivante touchée  
**Durée :** instantanée/10 minutes par DV de la cible (voir description)  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie d'une créature gravement blessée. *Mise à mort* ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant à -1 point de vie ou moins. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle décède aussitôt, tandis que le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires et un bonus de +2 en Force. De plus, son niveau de lanceur de sorts augmente de +1, ce qui rend ses sorts plus efficaces (sans toutefois lui permettre d'en apprendre de nouveaux). Tous ces effets se dissipent au bout de 10 minutes par DV de la créature achevée.

### **Mission**

Enchantement (coercition) [langage, mental]  
**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 4  
**Composantes :** V  
**Temps d'incantation :** 1 round  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible :** 1 créature vivante ayant 7 DV ou moins  
**Durée :** 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort force la cible à accomplir une mission, ou au contraire à s'en détourner, au choix du personnage. Le sujet, qui ne peut pas avoir plus de 7 dés de vie, doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. *Mission* ne peut pas l'inciter à se suicider ou à accomplir des actes conduisant inmanquablement à la mort, mais ce sont les uniques restrictions. La créature n'a d'autre choix que de suivre les instructions reçues tant que sa mission n'est pas accomplie, sans considération de temps.

Si l'ordre prend la forme d'une tâche qu'il est impossible de mener à bien dans un laps de temps (par exemple, "Attends ici" ou "Défends ce site contre toute attaque"), le sort dure au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Notez que, pour peu qu'elle soit suffisamment intelligente, la cible peut pervertir les instructions qui lui sont données. Si le personnage lui ordonne de le protéger contre toute agression, elle peut ainsi l'enfermer au plus profond d'une prison imprenable jusqu'à ce que le sort arrive à son terme.

Si la cible est dans l'incapacité d'essayer d'accomplir sa *mission* pendant une journée entière, elle subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques. Cette pénalité est cumulative, jusqu'à un maximum de -8 au bout de quatre jours (aucune caractéristique ne peut toutefois descendre en dessous de 1). Ses caractéristiques retrouvent leur valeur normale 1 jour après qu'elle a repris sa *mission*.

Les sorts suivants mettent un terme à *mission* (et aux malus qui l'accompagnent) : *annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* et *souhait limité*. *Dissipation de la magie* reste sans effet.

### **Modification d'apparence**

Transmutation  
**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** personnelle  
**Cible :** le jeteur de sorts  
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

Le personnage prend la forme d'une créature de son type (comme humanoïde ou créature magique). Cette nouvelle forme ne doit pas être éloignée de plus d'une catégorie de taille de la sienne. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, pour un maximum de 5 DV au niveau 5. On peut se changer en un membre de son espèce, voire en soi-même.

Le personnage conserve ses valeurs de caractéristique, sa classe, son niveau, ses points de vie, son alignement, son bonus de base à l'attaque et ses bonus de base aux jets de sauvegarde. Il garde également les attaques découlant de pouvoirs magiques ou surnaturels, ainsi que les particularités de sa forme normale, à l'exception de celles qui requièrent un membre que ne présente pas la nouvelle forme (comme une bouche pour un souffle ou

des yeux pour une attaque de regard). Il conserve aussi les attaques spéciales extraordinaires et particularités issues de niveaux de classe (comme le pouvoir de rage de berserker du barbare), mais pas les particularités ayant d'autres origines (comme la présence terrifiante du dragon).

Si la nouvelle forme est douée de parole, le personnage communique normalement. Il conserve ses facultés de lanceur de sorts naturelles, mais la nouvelle forme doit être à même de parler intelligiblement (et donc d'avoir un langage) pour user de composantes verbales. Il lui faut également des membres pour manipuler les composantes matérielles et gestuelles.

Le personnage acquiert les particularités physiques de la nouvelle forme tout en conservant son esprit. Ces dernières incluent la taille naturelle, les facultés de déplacement habituelles (comme le creusement, l'escalade, la marche, la nage et le vol à l'aide d'ailes, pour une vitesse de déplacement de 36 mètres en ce qui concerne le vol et de 18 mètres au regard des autres modes de déplacement), le bonus d'armure naturelle, les armes naturelles (comme les griffes, la morsure, etc.), les bonus de compétence raciaux, les dons supplémentaires raciaux et toute particularité physique évidente (présence ou absence d'ailes, nombre de membres, etc.). Un corps doté de membres supplémentaires ne permet pas de porter davantage d'attaques (ou des attaques à deux armes plus avantageuses) que la normale.

Le personnage ne gagne pas de particularités ou d'attaques spéciales extraordinaires qui ne soient pas mentionnées ci-dessus sous les particularités physiques, comme la vision dans le noir, la vision nocturne, la vision aveugle, la guérison accélérée, la régénération, l'odorat, etc.

Le personnage ne gagne aucun pouvoir magique, attaque spéciale surnaturelle ou particularité de la nouvelle forme. Le type et le sous-type (le cas échéant) restent les mêmes, quelle que soit la nouvelle forme. Il est impossible d'adopter la forme d'une créature dotée d'un archétype, même si ce dernier ne change en rien le type et le sous-type.

Le personnage désigne les particularités physiques mineures de la nouvelle forme (comme la couleur et la texture des cheveux, la couleur de la peau, etc.), en respectant l'apparence d'une créature de l'espèce donnée. Il détermine également les particularités physiques de marque de la nouvelle forme (comme la taille, le poids et le sexe), mais elles aussi doivent se conformer à la norme. Le personnage est donc déguisé en spécimen typique de la race de la nouvelle forme. D'ailleurs, s'il lance ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.

Une fois le changement d'apparence effectué, le personnage conserve tout l'équipement qu'il est capable de porter. Les autres éléments se fondent dans la nouvelle forme et ne fonctionnent plus. Quand il recouvre sa véritable forme, les objets concernés réapparaissent là où ils se trouvaient précédemment portés sur le corps du personnage. Ils se remettent alors à fonctionner. Les objets ramassés sous la forme magique et qu'il ne saurait porter sous sa forme normale tombent à ses pieds. Ceux que n'importe laquelle des formes peut porter (au niveau de la bouche, des mains, etc.) restent en place. Tout membre ou élément d'équipement séparé du personnage recouvre sa véritable forme.

### **Modification de mémoire**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Bard 4

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 round (voir description)

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

**Cible :** 1 créature vivante

**Durée :** permanente

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet au barde de s'insinuer dans l'esprit de la créature choisie et de modifier 5 minutes de sa mémoire de manière à obtenir l'un des résultats suivants :

- Éliminer tout souvenir d'un événement auquel la cible a assisté. Ce sort ne permet pas d'annuler des sorts tels que *charme*, *quête* ou *suggestion*.
- Permettre au sujet de se souvenir avec une clarté absolue d'un événement auquel il a assisté. Cela peut par exemple lui permettre de se remémorer à la perfection un passage de livre ou une conversation (de 5 minutes maximum).
- Modifier les détails d'un événement auquel la créature a assisté.
- Implanter le souvenir d'un événement auquel le sujet n'a pas assisté.

L'incantation demande 1 round. Par la suite, si la cible rate son jet de sauvegarde, le barde travaille sur son esprit en visualisant le souvenir qu'il cherche à modifier (ce qui lui prend jusqu'à 5 minutes, le laps de temps exact

étant égal à la durée du souvenir qu'il altère ou implante). Si le barde est déconcentré avant d'avoir terminé (ou si la créature sort des limites de portée), le sort échoue automatiquement.

Le souvenir transformé ne modifie pas nécessairement les actions du sujet, surtout s'il contredit la nature de ce dernier. Un souvenir illogique (la cible se rappellerait par exemple qu'elle aime boire du poison) passera sur le compte d'un mauvais rêve ou d'une soirée trop arrosée. Il est plus utile d'utiliser ce sort pour faire croire au sujet qu'il a déjà eu une rencontre agréable avec le barde (ce qui l'encouragera à se comporter amicalement envers celui-ci), pour modifier les ordres donnés par un supérieur de la cible, ou pour que cette dernière oublie avoir vu le personnage et ses compagnons.

### **Moment de prescience**

Divination

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

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation

Ce sort confère au personnage un puissant sixième sens ayant trait à lui-même. Il ne peut en profiter qu'une seule fois pendant la durée du sort. Cet effet confère un bonus d'intuition égal au niveau de lanceur de sorts (maximum +25) à un jet d'attaque, test de caractéristique ou de compétence opposé, ou jet de sauvegarde. Il peut aussi choisir d'appliquer le bonus d'intuition à sa CA face à une attaque (même s'il est pris au dépourvu). Activer l'effet n'exige aucune action. Si besoin, il est même possible de l'activer au tour de jeu d'un autre personnage. Par contre, il faut décider d'utiliser *moment de prescience* avant d'effectuer le jet concerné. Ensuite, le sort prend fin.

Un même personnage ne peut bénéficier que d'un seul *moment de prescience* à la fois.

### **Monture**

Invocation (convocation)

**Niveau :** Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 round

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

**Effet :** 1 monture

**Durée :** 2 heures/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort fait apparaître un cheval léger ou un poney (au choix) servant de monture au personnage. L'animal le sert fidèlement et de son plein gré. Il est harnaché d'un mors, de rênes et d'une selle.

*Composante matérielle :* quelques poils de cheval.

### **Morsure magique**

Transmutation

**Niveau :** Dru 1, Rôd 1

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature vivante touchée

**Durée :** 1 minute/niveau

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

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

*Morsure magique* confère à l'une des armes naturelles du sujet un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Le sort peut affecter une morsure, un coup de poing, ou toute autre arme naturelle (sans faire passer les dégâts occasionnés par cette dernière de non-létaux à létaux, le cas échéant).

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *morsure magique*.

### **Morsure magique suprême**

Transmutation

**Niveau :** Dru 3, Rôd 3  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible :** 1 créature vivante  
**Durée :** 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *morsure magique*, si ce n'est que le bonus d'altération est de +1 tous les quatre niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de +5).

Une autre version du sort permet d'offrir un bonus d'altération de +1 à toutes les armes naturelles de la créature (quel que soit le niveau de lanceur de sorts du personnage).

Il est possible d'utiliser de *permanence* sur un sort de *morsure magique suprême*.

### **Mort rampante**

Invocation (convocation)

**Niveau :** Dru 7

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 round

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/30 m (voir description)

**Effet :** une nuée de mille-pattes par 2 niveaux

**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Cette incantation appelle une masse grouillante de mille-pattes par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de dix nuées au niveau 20). Celles-ci ne sont pas nécessairement adjacentes lors de leur apparition.

Il est possible d'invoquer la nuée dans le même espace que d'autres créatures. Elle reste stationnaire, attaquant toutes les créatures situées dans la zone, sauf si le personnage lui ordonne de se déplacer (action simple). Au prix d'une action simple, le personnage peut ordonner à tout ou partie des nuées de se déplacer vers une proie située à 30 mètres ou moins de lui. Par contre, il ne saurait leur ordonner de se déplacer à plus de 30 mètres. S'il s'en éloigne trop, les nuées restent stationnaires, attaquant alors toutes les créatures présentes dans la zone. Enfin, il les contrôle de nouveau s'il revient dans un rayon de 30 mètres.

### **Mot de pouvoir aveuglant**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 7, Guerre 7

**Composantes :** V

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

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

**Zone d'effet :** 1 créature dotée de 200 pv ou moins

**Durée :** voir description

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Le personnage prononce un mot qui aveugle une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 200 points de vie n'est pas affectée.

Points de vie	Durée
Jusqu'à 50	Permanente
51–100	1d4+1 minutes
101–200	1d4+1 rounds

### **Mot de pouvoir étourdissant**

Enchantement (coercition) [mental]

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

**Composantes :** V

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

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

**Cible :** 1 créature dotée de 150 pv ou moins

**Durée :** voir description  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Le personnage prononce un mot qui étourdit instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 150 points de vie n'est pas affectée.

Points de vie	Durée
Jusqu'à 50	4d4 rounds
51–100	2d4 rounds
101–150	1d4 rounds

**Mot de pouvoir mortel**

Enchantement (coercition) [mental, mort]

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

**Composantes :** V

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

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

**Cible :** 1 créature vivante dotée de 100 pv ou moins

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Le personnage prononce un mot qui terrasse instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. Une créature dotée de plus de 100 points de vie n'est pas affectée.

**Mot de rappel**

Invocation (téléportation)

**Niveau :** Dru 8, Prê 6

**Composantes :** V

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

**Portée :** illimitée

**Cible :** le jeteur de sorts et des objets et créatures consentantes

**Durée :** instantanée

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

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

*Mot de rappel* téléporte instantanément le personnage à son sanctuaire. Le sanctuaire doit être spécifié au moment de la préparation du sort, et il doit forcément s'agir d'un lieu que le prêtre (ou le druide) connaît extrêmement bien. Le point d'arrivée précis prend la forme d'une zone prévue pour l'occasion et ne faisant pas plus de 3 mètres de côté. Il n'y a pas de limite de distance au sein d'un même plan, mais *mot de rappel* ne permet pas de passer d'un plan à un autre. Le lanceur de sorts peut emporter avec lui des objets, à condition de ne pas dépasser sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant équipement et objet dans la limite de sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le prêtre (ou druide). S'il dépasse cette limite, le sort échoue automatiquement.

Il est impossible de transporter une créature ne souhaitant pas l'être. De même, le personnage ne peut emporter des objets appartenant à quelqu'un d'autre que si leur possesseur rate un jet de Volonté (et, le cas échéant, un test de résistance à la magie). Les objets non magiques n'appartenant à personne n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

**Motif scintillant**

Illusion (mirage) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 8

**Composantes :** V, G, M

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

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

**Effet :** lueurs colorées dans une étendue de 6 m de rayon

**Durée :** concentration + 2 rounds

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Un ensemble de lueurs scintillantes et criardes parcourt les airs, affectant les créatures situées dans la zone d'effet. Le sort touche un nombre total de dés de vie de créatures égal au niveau de lanceur de sorts (maximum 20). Les créatures possédant le moins de DV sont les premières affectées. En cas d'égalité, les plus proches du point d'origine sont atteintes en priorité. Le sort affecte chaque sujet selon ses dés de vie :

*6 ou moins.* Inconscience pendant 1d4 rounds, puis étourdissement pendant 1d4 rounds et, enfin, *confusion* pendant 1d4 rounds. Pour les créatures non vivantes, considérez l'inconscience comme de l'étourdissement.

*7 à 12.* Étourdissement pendant 1d4 rounds, puis *confusion* pendant 1d4 rounds.

*13 ou plus.* *Confusion* pendant 1d4 rounds.

Les créatures aveugles ne sont pas affectées par ce sort.

*Composante matérielle :* un petit prisme en cristal.

### **Mur d'épines**

Invocation (création)

**Niveau :** Dru 5, Flore 5

**Composantes :** V, G

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

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

**Effet :** mur de buissons épineux constitué de 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Cette incantation fait apparaître une barrière de buissons souples mais extrêmement résistants et hérissés d'épines longues comme le doigt. Quiconque se retrouve pris dans le mur ou tente de se frayer un passage au travers perd 25 points de vie par round de déplacement, -1 par point de CA, le bonus de Dextérité et le bonus d'esquive n'étant pas pris en compte. (Les créatures bénéficiant d'une CA de 25 ou plus peuvent donc traverser le mur sans risque).

Le mur doit avoir une épaisseur minimale de 1,50 mètre, ce qui permet de le constituer à partir d'une série de blocs de 3 m x 3 m x 1,50 m, à raison de deux blocs par niveau de lanceur de sorts. Une épaisseur moindre ne diminue pas les dégâts occasionnés par le mur, mais quiconque tente de le traverser le fait bien plus rapidement. On progresse très lentement à l'intérieur d'un *mur d'épines*. Pour pouvoir avancer, il faut entreprendre une action à outrance et réussir un test de Force (DD 20). Pour chaque tranche de 5 points dépassant le DD, la créature progresse de 1,50 mètre (jusqu'à concurrence de sa vitesse de déplacement terrestre normale). Par exemple, une créature obtenant 25 au test de Force progressera de 1,50 mètre par round. Qu'elle soit couronnée de succès ou non, chaque tentative de progression s'accompagne des dégâts évoqués plus haut. Un individu piégé au milieu du mur peut éviter de nouvelles blessures en restant immobile.

Toute créature se trouvant dans la zone d'effet du sort quand celui-ci est lancé subit des dégâts comme si elle avait essayé de traverser le mur. Pour s'échapper, elle n'a que deux solutions : se frayer un chemin jusqu'à la sortie (en se faisant lacérer au passage) ou attendre la fin du sort. Les créatures possédant la faculté de se déplacer librement dans les sous-bois peuvent traverser le *mur d'épines* à vitesse normale, sans subir de dégâts.

Il est possible de se tailler un passage dans un *mur d'épines* sans prendre de risques, pour peu que l'on soit patient et que l'on dispose d'armes tranchantes. On progresse alors de 30 centimètres toutes les 10 minutes. Le feu naturel ne peut rien contre cette barrière, mais le feu magique la consume en 10 minutes.

Malgré les apparences, un *mur d'épines* n'est pas une plante vivante et est donc insensible aux sorts qui affectent les plantes.

### **Mur de fer**

Invocation (création)

**Niveau :** Ens/Mag 6

**Composantes :** V, G, M

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

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

**Effet :** mur de fer constitué d'un carré de 1,50 m de côté/niveau (voir description)

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** non

Le mage fait apparaître un mur de fer, lisse et vertical. Il peut l'utiliser pour bloquer un passage ou colmater une brèche, car le mur s'intègre aux matières inertes qu'il touche, pour peu que sa surface le lui permette. Il est impossible de le créer à l'endroit où se trouve une créature ou un autre objet. Il doit toujours être lisse, même si le personnage peut modifier sa forme en fonction de l'espace disponible.

Le *mur de fer* fait 2,5 centimètres d'épaisseur tous les quatre niveaux du mage. Il est possible de doubler sa surface en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Chaque carré de 1,50 mètre de côté a 30 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 10. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir se monte à 25, +2 tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

Il est possible de créer le mur sans fixer ses bords, de manière à le faire basculer sur les créatures se trouvant de l'autre côté. Si personne ne le pousse, il tombe au hasard (une chance sur deux), d'un côté ou de l'autre. Pour pousser le mur dans le sens souhaité, il faut réussir un test de Force (DD 40). Les individus disposant de suffisamment de place pour éviter la chute du mur y parviennent sur un jet de Réflexes. En cas d'échec, les créatures de taille G ou moins perdent 10d6 points de vie. Le mur ne peut pas écraser les créatures de taille Gig ou plus.

Comme n'importe quel mur en fer, celui-ci est soumis à la rouille et autres phénomènes naturels.

*Composante matérielle* : une feuille de fer et 500 grammes de poudre d'or (valeur 50 po).

### **Mur de feu**

Évocation [feu]

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

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

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

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

**Effet** : rideau de feu opaque long de 6 m/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m/2 niveaux ; dans les deux cas, 6 m de hauteur

**Durée** : concentration + 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : oui

Un rideau immobile de flammes violettes se constitue au terme de l'incantation. Un côté du mur, choisi par le personnage, dégage une importante chaleur infligeant 2d4 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 mètres de distance. Le mur cause ces dégâts quand il apparaît, et à chaque round où un individu est présent dans la zone dangereuse. De plus, il occasionne 2d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) à quiconque le traverse. Ce total est doublé pour les morts-vivants.

Si le personnage fait apparaître le mur là où se trouvent une ou plusieurs créatures, ces dernières subissent des dégâts équivalents à la traversée des flammes.

Si une portion de mur de 1,50 mètre de large subit au moins 20 points de dégâts de froid en 1 round, elle disparaît (ne divisez pas par quatre les dégâts infligés par le froid, comme il est normal pour les objets).

On peut user de *permanence* sur un sort de *mur de feu*. Un *mur de feu* permanent soufflé par des dégâts de froid est inactif pendant 10 minutes, puis redevient parfaitement opérationnel.

*Composante matérielle* : un peu de phosphore.

### **Mur de force**

Évocation [force]

**Niveau** : Ens/Mag 5

**Composantes** : V, G, M

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

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

**Effet** : mur constitué d'un carré de 3 m de côté/niveau

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Comme son nom l'indique, ce sort génère un mur de force invisible. Cette barrière immobile est immunisée contre tous les types d'attaques et la quasi-totalité des sorts, y compris *dissipation de la magie*. *Désintégration* la détruit instantanément, de même que *disjonction*, un *sceptre d'oblitération* ou une *sphère d'annihilation*. Sorts ou souffles sont incapables de franchir le mur dans quelque direction que ce soit, mais des sorts tels que *porte*

*dimensionnelle* ou *téléportation* permettent de passer de l'autre côté. Les créatures éthérées ne peuvent pas traverser la barrière de front (mais elles sont généralement capables de la contourner en passant par le plancher, les murs ou le plafond). Les attaques de regard fonctionnent au travers d'un *mur de force*.

Le mage peut faire apparaître le mur sous la forme d'un plan vertical dont la surface est égale à un carré de 3 mètres de côté par niveau. Quand on le crée, le *mur de force* doit être continu et ne pas montrer la moindre fissure. Si un objet ou une créature le brise en un endroit, le sort cesse instantanément de faire effet.

On peut user de *permanence* sur un *mur de force*.

*Composante matérielle* : une pincée de poudre d'une pierre semi-précieuse translucide.

### **Mur de glace**

Évocation [froid]

**Niveau** : Ens/Mag 4

**Composantes** : V, G, M

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

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

**Effet** : plan de glace constitué d'un carré de 3 m de côté/niveau, ou hémisphère de glace d'un rayon de 90 cm + 30 cm/niveau

**Durée** : 1 minute/niveau

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

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort fait apparaître un mur ou un hémisphère de glace, selon la version choisie. On ne peut pas le créer à un endroit occupé par des objets ou des créatures. Sa surface doit être lisse et sans fissure quand il se forme. Toute créature adjacente au mur lors de sa création a droit à un jet de Réflexes pour le détruire alors qu'il se forme. En cas de réussite, le sort échoue automatiquement. Il est vulnérable au feu (*boule de feu*, souffle d'un dragon rouge, etc.), qui lui inflige des dégâts normaux (au lieu d'un total réduit de moitié, comme c'est normalement le cas pour les objets). Si le mur fond soudainement, le choc thermique libère un nuage de brouillard qui persiste pendant 10 minutes.

*Plan de glace*. La barrière prend la forme d'une couche de glace plane, faisant 2,5 centimètres d'épaisseur par niveau de lanceur de sorts de son créateur. Elle couvre un carré de 3 mètres de côté par niveau de lanceur de sorts (un magicien de niveau 10 peut donc créer un mur de glace long de 30 mètres et haut de 3, un autre de 15 mètres de long sur 6 mètres de haut, etc.). Le plan peut être orienté dans n'importe quelle direction, du moment qu'il est ancré à un support. Si on le veut vertical, il suffit de le fixer au sol, tandis qu'un mur horizontal ou oblique devra être ancré en deux points opposés.

De nature défensive, le *mur de glace* a pour fonction principale de retenir des poursuivants. Chaque carré de 3 mètres de côté a 3 points de résistance par tranche de 2,5 centimètres d'épaisseur. Quiconque attaque le mur le touche automatiquement. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer la barrière d'un seul coup, le DD du test de Force est de 15 + niveau du lanceur de sorts.

Quand on parvient à creuser un trou dans le mur, il libère une telle vague de froid que quiconque passe par l'ouverture ainsi créée (y compris celui qui l'a percée) subit 1d6 points de dégâts du froid, +1 par niveau de lanceur de sorts.

*Hémisphère*. Le sort prend la forme d'un hémisphère dont le rayon ne peut dépasser 90 centimètres + 30 centimètres par niveau de lanceur de sorts du mage (un ensorceleur de niveau 7 pourra donc constituer un hémisphère de 3 mètres de diamètre). Il est aussi résistant que le plan de glace décrit ci-dessus, mais n'inflige aucun dégât à qui passe par une brèche.

Il est possible de créer l'hémisphère de manière à ce qu'il emprisonne une ou deux créatures, mais ces dernières peuvent lui échapper en réussissant un jet de Réflexes.

*Composante matérielle* : un bout de quartz ou de tout autre minéral transparent.

### **Mur de pierre**

Invocation (création) [terre]

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

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

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

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

**Effet** : mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m de côté/niveau (F)

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : voir description

**Résistance à la magie** : non



Cette incantation fait apparaître un mur de pierre fusionnant avec la roche qu'il touche. On s'en sert généralement pour condamner un passage ou colmater une brèche. Il est constitué d'un carré de 1,50 mètre de côté par niveau et de 2,5 centimètres d'épaisseur tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. On peut doubler sa superficie en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Il est impossible de le créer à un endroit occupé par une créature ou un objet.

Contrairement au *mur de fer*, qui doit être droit, le *mur de pierre* peut prendre n'importe quelle forme. Il n'a pas besoin d'être vertical ni de reposer sur de solides fondations, mais il doit fusionner avec une ou plusieurs masses de roches existantes. Il peut par exemple servir à créer une rampe ou un pont. Dans ce cas, si la longueur souhaitée dépasse les 6 mètres, le mur doit être arqué et soutenu par des arcs-boutants, ce qui réduit de moitié sa superficie totale. Un druide de niveau 20 peut donc créer un pont constitué de dix carrés de 1,50 mètre de côté. Toujours en réduisant sa superficie, le mur peut être grossièrement taillé de manière à faire apparaître des remparts.

Comme tout mur en pierre ordinaire, il peut être détruit par *désintégration* et à force de persévérance (coups de pioche, etc.). Chaque carré de 1,50 mètre de côté a 15 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 8. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir est de 20, +2 tous les 2,5 centimètres d'épaisseur. Il est possible, mais difficile, d'emprisonner une ou plusieurs créatures à l'aide d'un *mur de pierre*, pour peu qu'on lui donne la forme adéquate. Les cibles peuvent échapper au sort en réussissant un jet de Réflexes.

*Composante matérielle* : un petit morceau de granit.

### **Mur de vent**

Évocation [air]

**Niveau** : Air 2, Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3, Rôd 2

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

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

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

**Effet** : mur faisant jusqu'à 3 m de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)

**Durée** : 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Un rideau de vent vertical et invisible se forme au terme de cette incantation. Il est épais de 60 centimètres et sa violence considérable lui permet d'emporter tout oiseau plus petit qu'un aigle ou d'arracher papiers et autres objets similaires si leur possesseur est surpris (ce dernier peut toutefois les garder en main s'il réussit un jet de Réflexes). Les créatures volantes de taille TP ou P sont incapables de franchir cette barrière. Objets non tenus et vêtements s'envolent au contact d'un *mur de vent*. Flèches et carreaux sont déviés et manquent automatiquement leur cible, tandis que les autres armes à distance ont 30 % de la rater (rochers de géants, projectiles d'engins de siège et autres armes de jet aussi massives ne sont pas affectés). Le gaz ne peut pas franchir le mur, pas plus que la plupart des souffles gazeux ou les créatures en état gazeux. À l'inverse, le sort ne constitue pas une barrière pour les créatures intangibles.

Le mur doit être vertical mais, cette restriction exceptée, le personnage peut lui donner la forme de son choix. Il est possible de le créer cylindrique ou carré pour délimiter une zone bien précise. Un lanceur de sorts de niveau 5 génère un *mur de vent* de 15 mètres de long sur 7,50 mètres de haut, ce qui suffit pour constituer un cylindre de 4,50 mètres de diamètre.

*Composantes matérielles profanes* : un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique.

### **Mur illusoire**

Illusion (chimère)

**Niveau** : Ens/Mag 4

**Composantes** : V, G

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

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

**Effet** : image de 3 m x 3 m x 30 cm

**Durée** : permanente

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

**Résistance à la magie** : non

Cette incantation fait apparaître un mur, plancher ou plafond illusoire. Il semble réel, mais les objets tangibles passent au travers sans difficulté. Quand le sort est utilisé pour masquer une fosse, un piège ou une porte, les

capacités de détection ne faisant pas appel à la vue fonctionnent normalement. Il suffit de toucher le mur pour se rendre compte qu'il n'est pas réel, mais il ne disparaît pas pour autant.

### Mur prismatique

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 8

**Composantes :** V, G

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

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

**Effet :** mur de 1,20 m de long/niveau et de 60 cm de haut/niveau

**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** voir description

Ce sort fait apparaître un plan opaque et vertical composé d'un arc-en-ciel de couleurs toujours changeantes qui protège son créateur contre tout type d'attaque. Le mur est immobile et le mage peut rester à côté (ou même le franchir) sans risque. Par contre, toute autre créature de moins de 8 DV se trouve automatiquement aveuglée pendant 2d4 rounds si elle commet l'imprudence de regarder la barrière de couleurs alors qu'elle se trouve dans un rayon de 6 mètres de celle-ci.

Le mur fait au maximum 1,20 mètre de long et 60 centimètres de haut par niveau de lanceur de sorts. Si on le lance à en endroit occupé par une créature, il échoue.

Le mur est constitué de sept couleurs, qui ont chacune un effet. La table qui suit liste les couleurs, dans leur ordre d'apparition, et indique leurs effets sur quiconque tente de traverser le mur, et le sort nécessaire pour les dissiper.

Le mur peut être détruit par une succession de sorts, lesquels doivent être lancés de manière à faire disparaître chaque couleur dans l'ordre (d'abord le rouge, puis l'orange, etc.). *Disjonction* détruit un *mur prismatique*, de même qu'un *sceptre d'oblitération*, mais *zone d'antimagie* reste sans effet, tout comme *dissipation de la magie* et *dissipation suprême*, dont la zone d'effet s'arrête au mur. La résistance à la magie permet de traverser sans risque un *mur prismatique*, à condition de réussir un test contre chacune des couleurs, dans l'ordre.

On peut user de *permanence* sur un sort de *mur prismatique*.

### Mur prismatique

Couleur	Place	Effet	Annulée par
Rouge	1 <sup>ère</sup>	Arrête les armes à distance non magiques Inflige 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts)	<i>Cône de froid</i>
Orange	2 <sup>e</sup>	Arrête les armes à distance magiques Inflige 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts)	<i>Bourrasque</i>
Jaune	3 <sup>e</sup>	Arrête le poison, le gaz et la pétrification Inflige 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts)	<i>Désintégration</i>
Vert	4 <sup>e</sup>	Arrête les souffles Poison mortel (Vigueur, 1d6 points de Con temporaires)	<i>Passe-muraille</i>
Bleu	5 <sup>e</sup>	Arrête les divinations et les attaques mentales Pétrification (Vigueur, annule)	<i>Projectile magique</i>
Indigo	6 <sup>e</sup>	Arrête tous les sorts Démence (voir <i>aliénation mentale</i> ; Volonté, annule)	<i>Lumière du jour</i>
Violet	7 <sup>e</sup>	Champ d'énergie détruisant tous les objets et effets* Créatures envoyées dans un autre plan (Volonté, annule).	<i>Dissipation de la magie</i>

\* Certes, la couleur violette rend toutes les autres redondantes, mais elles sont tout de même présentées car certains objets magiques peuvent créer un effet prismatique couleur après couleur, et la résistance à la magie peut permettre de résister à certaines couleurs.

### Mythes et légendes

Divination

**Niveau :** Connaissance 7, Bard 4, Ens/Mag 6

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

**Temps d'incantation :** voir description

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** voir description

Ce sort permet de connaître les légendes en rapport avec une personne, un lieu ou un objet important. Le temps d'incantation n'est que de 1d4x10 minutes quand on se trouve sur place ou quand l'individu ou l'objet est tout près. Si le personnage ne dispose que d'informations détaillées, le temps d'incantation passe à 1d10 jours et le résultat est bien moins complet (mais il permet généralement de retrouver le lieu, l'individu ou l'objet, rendant ainsi possible un second sort de *mythes et légendes*). Enfin, si le personnage a seulement entendu quelques rumeurs, le temps d'incantation est de 2d6 semaines et le résultat est souvent vague et incomplet (même s'il permet d'obtenir des renseignements plus détaillés et de lancer une nouvelle fois le sort).

Durant l'incantation, le personnage ne peut se livrer qu'à des activités de routine (manger, dormir, etc.). Une fois le temps indiqué écoulé, l'esprit du personnage s'empli des légendes ayant trait au lieu, à l'individu ou à l'objet qui l'intéresse (s'il en existe). Il peut s'agir de rumeurs qui se propagent encore, de mythes oubliés depuis longtemps, ou encore d'informations que personne n'a jamais eues. Si l'endroit, l'individu ou l'objet n'est pas suffisamment important pour générer des légendes, le sort reste sans résultat. Généralement, les personnages de niveau 11 ou plus sont considérés " légendaires ", de même que les monstres qu'ils ont vaincus, les objets magiques qu'ils possèdent ou ont possédés et les lieux où ils ont accompli leurs plus grands exploits.

Voici quelques exemples :

À propos d'une hache magique que le personnage a en main : " Malheur au malfaisant touchant cette arme, car même le manche peut trancher pour le mal exorciser. Seul un Fils ou une Fille de la Pierre, qui aime Moradin et à qui ce dernier le rend bien, pourra réveiller les pleins pouvoirs de l'arme lorsque le mot sacré *Rudnogg* franchira ses lèvres. "

À propos d'un paladin légendaire au sujet duquel le lanceur de sorts connaît de nombreux détails : " Vanashon s'est vu refuser la gloire de la mort et les devoirs qui donnaient un sens à son existence. Il attend patiemment sous les monts Interdits. " (Il a été pétrifié dans les cavernes de ces montagnes.)

Des ruines anciennes à propos desquelles le personnage a juste trouvé une vague référence dans un livre ancien : " L'ensorceleur qui se faisait appeler Ryth érigea une bibliothèque sans mots et un temple sans dieux. Lecteurs et adorateurs les abattirent en une nuit et un jour. " (Ces maigres précisions permettront peut-être de jeter de nouveau *mythes et légendes*, avec un meilleur résultat).

*Composante matérielle* : encens (250 po minimum).

*Focaliseur* : quatre lamelles d'ivoire (50 po chacune) disposées de manière à former un rectangle.

### **Nappe de brouillard**

Invocation (création)

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

**Composantes** : V, G

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

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

**Effet** : brouillard s'étendant sur 9 m de rayon et 6 m de haut

**Durée** : 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Un banc de brouillard apparaît à l'endroit désigné par le personnage. Il limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent les localiser à l'œil nu).

Un vent modéré (plus de 15 km/h) disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle se dissipe en 1 round.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

### **Négation de l'invisibilité**

Évocation

**Niveau** : Prê 3

**Composantes** : V, G

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

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

Le prêtre s'entoure d'une sphère d'énergie faisant 1,50 mètre de rayon par niveau de lanceur de sorts, qui dissipe toute forme d'invisibilité. Créatures et objets invisibles réapparaissent dès qu'ils pénètrent dans la zone d'effet.

### Neutralisation du poison

Invocation (guérison)

**Niveau :** Bard 4, Dru 3, Pal 4, Prê 4, Rôd 3

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

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature ou objet (30 dm<sup>3</sup>/niveau) touché

**Durée :** 10 minutes/niveau

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

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

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature touchée. Cette dernière ne souffre plus. Les effets temporaires du poison cessent aussitôt, mais le sort n'annule pas ses effets instantanés (perte de points de vie, affaiblissement temporaire de caractéristique et autres effets ne se dissipant pas d'eux-mêmes). Par exemple, si un poison a temporairement fait perdre 3 points de Constitution à un personnage et menace de lui en ôter davantage, *neutralisation du poison* prévient la perte de Constitution future mais ne restaure pas les points perdus.

La créature est immunisée contre tout poison auquel elle est exposée pendant la durée du sort. Contrairement à *retardement du poison*, les effets ne sont pas différés dans le temps. La créature n'a donc pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre le poison au terme du sort.

Un autre effet du sort consiste à neutraliser le poison d'une créature venimeuse ou d'un objet empoisonné.

*Composante matérielle profane :* un peu de charbon.

### Nuage incendiaire

Invocation (création) [feu]

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

**Composantes :** V, G

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

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

**Effet :** nuage couvrant une étendue de 6 m de rayon et 6 m de haut

**Durée :** 1 round/niveau

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

**Résistance à la magie :** non

Cette invocation fait apparaître un nuage de fumée parsemé de charbons ardents en suspension. Les volutes restreignent le champ de vision aussi efficacement que celles du sort *nappe de brouillard*. Dans le même temps, les braises infligent 4d6 points de dégâts de feu par round à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (un jet de Réflexes réussi réduit ce total de moitié).

Comme pour *brume mortelle*, le nuage s'éloigne de son créateur à la vitesse de 3 mètres par round. Déterminez la nouvelle zone d'effet à chaque round, en considérant que le point d'origine du sort s'est déplacé de 3 mètres. En se concentrant, le personnage peut augmenter le déplacement du point d'origine jusqu'à 18 mètres par round. Toute partie du nuage sortant des limites de portée se dissipe aussitôt, ce qui réduit d'autant l'étendue couverte par les nuées.

Comme pour *brouillard dense*, le vent disperse un *nuage incendiaire*. Ce sort ne peut pas être lancé sous l'eau.

### Nuage nauséabond

Invocation (création)

**Niveau :** Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G, M

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

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

**Effet :** nuage couvrant une étendue de 6 m de rayon et 6 m de haut

**Durée :** 1 round/niveau

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

**Résistance à la magie :** non

Cette invocation fait apparaître un banc de brume semblable à celui que génère *nappe de brouillard*, si ce n'est que ses volutes donnent la nausée à quiconque les respire. L'effet se prolonge tant que la créature reste dans le nuage, et pour 1d4+1 rounds après qu'elle en est sortie (jetez le dé séparément pour chacune). Quiconque réussit

son jet de Vigueur mais demeure dans la zone d'effet du sort doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round.

On peut user de *permanence* sur un sort de *nuage nauséabond*. Un tel nuage dispersé par le vent se reforme en 10 minutes.

*Composante matérielle* : un œuf pourri ou quelques feuilles d'arum fétide.

### **Nuée d'élémentaires**

Invocation (convocation) [voir description]

**Niveau** : Air 9, Dru 9, Eau 9, Feu 9, Terre 9

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 10 minutes

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

**Effet** : 2 créatures convoquées (ou plus) devant se trouver à 9 m ou moins l'une de l'autre

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Ce sort ouvre un portail à destination de l'un des quatre plans élémentaires. Un druide peut sélectionner le plan de son choix (Air, Eau, Feu ou Terre), tandis qu'un prêtre est limité au plan correspondant à son domaine.

Quand l'incantation s'achève, 2d4 élémentaires de taille G apparaissent, suivis, 10 minutes plus tard, de 1d4 élémentaires de taille TG. Enfin, 10 minutes plus tard, un élémentaire noble fait son apparition. Chacun a le maximum de points de vie par DV. Les élémentaires servent le personnage jusqu'à la fin de la durée indiquée.

Les élémentaires obéissent implicitement au lanceur de sorts, qu'ils n'attaquent jamais, même si une tierce personne parvient à prendre le contrôle de leurs actes. Le personnage n'a pas besoin de se concentrer pour les diriger. Il peut les renvoyer quand il le souhaite, un par un ou tous ensemble.

Un sort d'appel convoquant une créature de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *nuée d'élémentaires* est un sort de Feu quand on l'utilise pour appeler des élémentaires du Feu, et un sort d'Eau s'il sert à convoquer des élémentaires de l'Eau.

### **Nuée de météores**

Évocation [feu]

**Niveau** : Ens/Mag 9

**Composantes** : V, G

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

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

**Zone d'effet** : 4 étendues de 12 m de rayon (voir description)

**Durée** : instantanée

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

**Résistance à la magie** : oui

*Nuée de météores* est un sort extrêmement puissant et très spectaculaire, qui ressemble à *boule de feu* par de nombreux aspects. À la fin de l'incantation, quatre sphères de 60 centimètres de diamètre chacune jaillissent de la main tendue du mage et vont frapper en ligne droite le point qu'il a choisi, en libérant une longue traînée d'étincelles.

Si le mage vise une créature précise, il effectue une attaque de contact à distance pour toucher. Toute créature frappée par l'une des ces sphères subit 2d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde) et ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde contre les dégâts de feu infligés (voir ci-dessous). Si une sphère rate sa cible, elle explose à l'angle le plus proche de la case de celle-ci. On peut lancer plusieurs sphères sur une même cible. Quand une sphère atteint sa destination, elle explose sous la forme d'une étendue de 12 mètres de rayon, infligeant 6d6 points de dégâts de feu aux créatures situées dans la zone. Si une créature se trouve dans la zone d'effet de plusieurs sphères, elle effectue un jet de sauvegarde distinct pour chacune. La résistance au feu s'applique aux dégâts de chaque sphère, et non au total.

### **Nuée grouillante**

Invocation (convocation)

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

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

**Temps d'incantation** : 1 round

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

**Effet** : 1 nuée de chauves-souris, rats ou araignées

**Durée :** concentration + 2 rounds

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Cette incantation fait apparaître une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées (au choix du lanceur de sorts), qui piquent et mordent toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (on peut la convoquer de manière à ce qu'elle partage le même espace que d'autres créatures). Si aucune créature vivante n'est présente dans la zone, la nuée attaque ou poursuit la créature la plus proche au mieux de ses moyens. Le lanceur de sorts n'exerce pas le moindre contrôle sur la direction qu'elle emprunte.

*Composante matérielle profane :* un carré de tissu rouge.

### **Œil du mage**

Divination (scrutation)

**Niveau :** Ens/Mag 4

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** illimitée

**Effet :** capteur magique

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Cette incantation crée un capteur magique mobile, relayant au personnage toutes les informations visuelles qu'il reçoit. Le mage peut le créer en tout point de son champ de vision, mais celui-ci ne peut en sortir qu'à grand-peine. *L'œil du mage* se déplace à la vitesse de 9 mètres par round (90 mètres par minute) s'il regarde normalement (c'est-à-dire en se concentrant principalement sur le sol qui défile devant lui), et de 3 mètres par round seulement (30 mètres par minute) si on lui demande également d'examiner les murs et le plafond. Il voit exactement ce que son créateur verrait si ce dernier se trouvait à sa place. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction. Les obstacles solides l'empêchent de passer, mais il peut se glisser par un trou de souris (diamètre minimum : 2,5 centimètres). *L'œil du mage* ne peut entrer dans un autre plan d'existence, même s'il emprunte un *portail* ou quelque autre huis magique.

Le personnage doit se concentrer pour recevoir des informations en provenance de l'œil. Le capteur reste inerte tant qu'il n'est pas sollicité.

*Composante matérielle :* un peu de fourrure de chauve-souris.

### **Œil indiscret**

Divination

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 minute

**Portée :** 1,5 km

**Effet :** 10 yeux au moins en état de lévitation

**Durée :** 1 heure/niveau (voir description) (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort fait apparaître un nombre d'orbes magiques, semi-tangibles et visibles (appelés "yeux"), égal à 1d4 + niveau de lanceur de sorts. Ceux-ci s'éloignent dans tous les sens et reviennent en fonction des instructions reçues au cours de l'incantation. Chaque œil voit à 36 mètres dans toutes les directions (vision normale seulement).

Les yeux sont très fragiles, mais leur petite taille les rend difficilement détectables. Chaque œil est une créature artificielle de taille I (taille d'une petite pomme) dont les caractéristiques sont : 1 point de vie, CA 18 (+8 taille), VD 9 mètres (vol, manœuvrabilité parfaite), +16 aux tests de Discrétion. Son modificateur de Détection est égal au niveau de lanceur de sorts du mage (maximum +15). Il peut être abusé par les illusions, mais aussi gêné par l'obscurité, le brouillard, et tout autre facteur modifiant les informations visuelles. Un œil avançant dans le noir est obligé de progresser à tâtons.

À la création des yeux, le personnage leur donne des instructions, en 30 mots maximum. Les orbes ont les mêmes connaissances que leur créateur, ce qui signifie que si ce dernier a vu un certain marchand, les yeux le reconnaissent aussitôt. Voici quelques exemples d'instructions :

“ Entourez-moi à 120 mètres de distance et revenez dès que vous apercevez une créature dangereuse. ”

“ Entourez-moi ” indique aux yeux qu’ils doivent se placer de manière équidistante autour du mage et suivre ses déplacements. Dès qu’un œil revient vers le personnage ou est détruit, les autres modifient leur position respective afin de reconstituer le cercle. Dans le cadre de l’ordre donné, chaque œil retourne auprès du personnage s’il aperçoit une créature que le mage jugerait dangereuse. Un “ paysan ” qui est en réalité un dragon déguisé grâce à *changement de forme* ne provoquera pas le retour des yeux. À 120 mètres de distance, dix yeux suffisent pour former un cercle sans aucun “ angle mort ”, ce qui signifie que quiconque tente de franchir le périmètre surveillé est automatiquement détecté.

“ Dispersez-vous et fouillez la ville jusqu’à ce que vous ayez trouvé Arweth. Suivez-le pendant trois minutes sans vous faire remarquer, puis revenez à moi. ” Dès qu’ils entendent “ dispersez-vous ”, les yeux partent dans toutes les directions. Dans ce cas bien précis, chaque œil suivra Arweth pendant 3 minutes après l’avoir repéré. Il peut être utile d’ordonner aux yeux de se mettre en ligne, de se déplacer au hasard sans trop s’éloigner, ou de suivre un certain type de créature.

Pour transmettre leurs informations, les yeux doivent venir toucher la main de leur créateur. Chacun transmet mentalement ce qu’il a vu. Il faut 1 round pour visionner 1 heure d’images. Une fois ses découvertes rapportées, l’œil disparaît.

Si un œil s’éloigne à plus de 1,5 kilomètre du mage, il cesse d’exister. En cas de disparition d’un œil, le personnage en a aussitôt conscience, mais rien ne lui permet d’en connaître la cause (destruction, trop grande distance, etc.).

La durée de vie des yeux est de 1 heure par niveau de lanceur de sorts, à moins qu’ils ne reviennent plus tôt auprès de leur créateur. *Dissipation de la magie* peut les détruire (effectuer un jet par œil si plusieurs sont pris dans une dissipation de zone). Un œil envoyé dans le noir peut être détruit en heurtant un mur ou tout autre solide.

*Composante matérielle* : une poignée de billes en cristal.

### **Œil indiscret suprême**

Divination

**Niveau** : Ens/Mag 8

Ce sort est semblable à *œil indiscret*, si ce n’est que les yeux bénéficient de *vision lucide* sur 36 mètres. Il leur est donc possible d’évoluer dans l’obscurité à leur vitesse de déplacement normale. Le modificateur de Détection maximal d’*œil indiscret suprême* est de +25 (au lieu de +15).

### **Orientation**

Divination

**Niveau** : Bard 6, Connaissance 6, Dru 6, Prê 6, Voyage 6

**Composantes** : V, G, F

**Temps d’incantation** : 3 rounds

**Portée** : personnelle ou contact

**Cible** : le jeteur de sorts ou la créature touchée

**Durée** : 10 minutes/niveau

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

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

Le bénéficiaire du sort devient capable de trouver le chemin le plus court pour se rendre en un lieu donné ou sortir de l’endroit où il se trouve. Sa destination peut se trouver en extérieur ou en intérieur (*orientation* fonctionne au cœur d’un *dédale*). Notez que le sort fonctionne par rapport à un lieu et non une créature ou un objet qui s’y trouverait. Il permettra donc de sortir d’un labyrinthe, mais pas de se rendre dans “ une forêt où vit un dragon vert ” ou à la trésorerie où est empilée une véritable “ montagne de pièces de platine ”. La destination doit se trouver dans le même plan que le personnage au moment de l’incantation.

Le sort indique la direction à suivre et les embranchements à prendre, mais aussi les éventuels gestes à faire (il indique par exemple où se trouvent les pièges, ou le mot de passe permettant de franchir un *glyphe de garde*). Le sort s’achève au terme de la durée indiquée ou dès que la destination est atteinte. *Orientation* permet au sujet et à qui l’accompagne de sortir d’un *dédale* en 1 round.

Cette divination ne prend pas en compte les compagnons du sujet (qui peuvent, eux, déclencher des pièges s’ils ne font pas attention), ni les actions des créatures vivantes (gardes, etc.).

*Focaliseur* : un jeu d’objets divinatoires, au choix du personnage (osselets, plaquettes d’ivoire, bâtonnets, runes gravées, etc.).

### **Ouverture/fermeture**

Transmutation

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

**Composantes :** V, G, F

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

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

**Cible :** objet pesant jusqu'à 15 kg ou porte pouvant être ouverte ou fermée

**Durée :** instantanée

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

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

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un sac, une bourse, une bouteille ou tout autre récipient. Il échoue automatiquement si un mécanisme de fermeture (barre, serrure fermée, etc.) lui résiste. De plus, il ne peut ouvrir ou fermer que les objets pesant 15 kg ou moins. Le couvercle d'un gros coffre ou une porte de grande taille constituent des masses trop importantes pour lui.

*Focaliseur :* une clef en laiton.

### Page secrète

Transmutation

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

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** contact

**Cible :** page touchée (0,3 m<sup>2</sup> maximum)

**Durée :** permanente

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Cette transmutation modifie le contenu d'une page pour qu'elle ne soit plus identifiable. Une carte pourra ainsi devenir un essai sur le polissage des cannes en ébène, et une formule magique une page de livre de comptes, ou même le texte d'un autre sort. On peut lancer *runes explosives* ou *sceau du serpent* sur la *page secrète*.

*Compréhension des langages* ne suffit pas à révéler le contenu de la *page secrète*. Le jeteur de sorts peut lire le texte en prononçant un simple mot de commande, et une autre instruction fait réapparaître la *page secrète*. Le sort s'achève si l'on prononce le mot de commande à deux reprises. *Détection de la magie* révèle une faible aura magique autour de la page, mais sans faire apparaître le véritable texte. De même, *vision lucide* indique que quelque chose est caché sous le texte apparent, mais il faut y ajouter *compréhension des langages* pour pouvoir lire l'original. La *page secrète* peut être dissipée, et le sort *effacement* permet de faire disparaître à tout jamais le texte caché.

*Composantes matérielles :* quelques écailles de hareng réduites en poudre et une goutte d'essence de feu follet.

### Panoplie magique

Transmutation

**Niveau :** Force 3, Guerre 3, Prê 3

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** armure ou bouclier touché

**Durée :** 1 heure/niveau

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

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

L'armure ou le bouclier touché par le personnage reçoit un bonus d'altération de +1 tous les quatre niveaux du prêtre (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20). Ce sort permet également d'enchanter des vêtements normaux, qui sont alors considérés comme une armure ne procurant aucun bonus à la CA.

### Parole du Chaos

Évocation [Chaos, son]

**Niveau :** Chaos 7, Prê 7

**Composantes :** V

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

**Portée :** 12 m



**Zone d'effet :** créatures non chaotiques 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

Toutes les créatures non chaotiques situées dans la zone qui entendent la *parole du Chaos* sont victimes des effets qui suivent. Ils sont cumulatifs et aucun jet de sauvegarde n'est permis.

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

*Étourdissement :* la créature est étourdie pendant 1 round.

*Confusion :* la créature est plongée dans la plus totale confusion (voir le sort du même nom) pendant 1d10 minutes. Il s'agit là d'un enchantement mental.

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

DV	Effet
Égaux au niveau de lanceur de sorts	Assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1	Étourdissement, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5	Confusion, étourdissement, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10	Mort, confusion, étourdissement, assourdissement

Si le prêtre se trouve sur son plan natal, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que chaotique 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 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer la *parole sacrée*. Par contre, il peut être annulé via un jet de Volonté réussi (qui s'accompagne d'un malus de -4).

Les créatures dont le nombre de DV est supérieur au niveau de lanceur de sorts du prêtre sont immunisées contre *parole sacrée*.

#### **Parole sacrée**

Évocation [Bien, son]

**Niveau :** Bien 7, Prê 7

**Composantes :** V

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

**Portée :** 12 m

**Zone d'effet :** créatures non bonnes situées dans une étendue de 9 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 bon entendant la *parole sacrée* sont affectées en fonction du nombre de leurs DV :

Nombre de DV	Effet
Égal au niveau de lanceur de sorts	Assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1	Cécité, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5	Paralysie, cécité, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10	Mort, paralysie, cécité, assourdissement

Ces effets sont cumulatifs et nul jet de sauvegarde n'est permis.

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

*Cécité :* la créature est aveuglée 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 bon comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans le leur. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer la *parole sacrée*. L'effet de bannissement propose un jet de Volonté (accompagné d'un malus de -4) pour l'annuler.

Les créatures dont le nombre de DV est supérieur au niveau de lanceur de sorts du prêtre sont immunisées contre *parole sacrée*.

### **Passage dans l'éther**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 9, Prê 9

**Portée :** contact (voir description)

**Cibles :** le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort est semblable à *forme éthérée*, si ce n'est qu'il permet au personnage de passer dans le plan Éthéré en compagnie de plusieurs personnes consentantes, pour peu que toutes se tiennent par la main (leur équipement part avec elles). En plus de lui-même, le personnage peut emmener une créature tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une fois dans l'éther, les compagnons de voyage n'ont pas besoin de rester ensemble. Quand le sort s'achève, toutes les créatures affectées reviennent automatiquement dans le plan Matériel.

### **Passage sans trace**

Transmutation

**Niveau :** Dru 1, Rôd 1

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** 1 créature touchée/niveau

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

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

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

Les sujets peuvent marcher sur la surface de leur choix (boue, neige, poussière, etc.) sans laisser la moindre trace de leur passage. Seuls des moyens magiques permettent de les suivre.

### **Passe-muraille**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, M

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

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

**Effet :** ouverture de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de créer un passage dans un mur en bois, plâtre ou pierre (mais pas en métal ou matériau plus dur). Le passage fait 3 mètres de profondeur, plus 1,50 mètre tous les trois niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 9 (4,50 mètres au niveau 12, 6 mètres au niveau 15 et 7,50 mètres maximum au niveau 18). Si l'épaisseur du mur est supérieure à la profondeur du passage, *passe-muraille* crée seulement une alcôve ou une petite galerie. Il est possible de jeter ce sort à plusieurs reprises pour percer un mur particulièrement épais. Quand la durée indiquée arrive à son terme, les créatures se trouvant encore dans le passage sont éjectées par l'issue la plus proche. Si quelqu'un dissipe *passe-muraille* (ou si le mage décide d'y mettre un terme prématurément), toute créature dans le passage est automatiquement expulsée du côté opposé à celui du jeteur de sorts (à moins que le passage ne débouche nulle part, comme c'est le cas pour une alcôve, auquel cas elle est éjectée vers le lanceur de sorts).

*Composantes matérielles :* quelques graines de sésame.

### **Pattes d'araignée**

Transmutation

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

**Composantes :** V, G, M

**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)

Le sujet peut se déplacer sur les surfaces verticales, voire au plafond, avec l'agilité d'une araignée. Pour ce faire, il doit avoir les mains libres. Sa vitesse de déplacement est égale à 6 mètres. En outre, il n'a pas à effectuer de test d'Escalade pour franchir les surfaces verticales ou horizontales (même s'il a la tête en bas). Une créature profitant des effets de ce sort conserve son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) tout en escaladant. Du reste, ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus spécial pour l'attaquer. Par contre, elle ne peut pas entreprendre d'action de course tout en se livrant à l'escalade.

*Composantes matérielles :* une goutte de bitume et une araignée vivante. Le sujet doit les ingérer toutes les deux...

#### **Peau d'écorce**

Transmutation

**Niveau :** Dru 2, Flore 2, Rôd 2

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature vivante touchée

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

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

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, ce qui lui confère un bonus d'altération de +2 à son bonus d'armure naturelle. Ce bonus augmente de 1 point par tranche de 3 niveaux du lanceur de sorts, pour un maximum de +5 au niveau 12.

L'effet de *peau d'écorce* est cumulatif avec le bonus d'armure naturelle du sujet, mais pas avec quelque autre bonus d'altération à l'armure naturelle. Une créature dénuée d'armure naturelle possède un bonus d'armure naturelle de +0, un peu comme un personnage portant de simples vêtements a un bonus d'armure de +0.

#### **Peau de pierre**

Abjuration

**Niveau :** Dru 5, Ens/Mag 4, Force 6, Terre 6

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

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

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

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

Le sujet bénéficie d'une importante protection contre les attaques physiques, qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/adamantium). Il ignore donc les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque, sauf si ceux-ci sont occasionnés par une arme en adamantium, qui l'affecte normalement. Dès que la protection lui a évité un total de 10 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 150 points), elle cesse de faire effet.

*Composantes matérielles :* un peu de granit et 250 po de poudre de diamant dont on saupoudre le sujet.

#### **Pénitence**

Abjuration

**Niveau :** Dru 5, Prê 5

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

**Temps d'incantation :** 1 heure

**Portée :** contact

**Cible :** créature vivante touchée

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort soulage la conscience de celui qui a commis des actes maléfiques. Le personnage désirant faire pénitence doit être véritablement repentant et désireux de corriger ses erreurs passées. S'il a commis ces crimes involontairement, ou alors qu'il se trouvait sous influence, la *pénitence* ne demande aucun sacrifice de la part du lanceur de sorts. Par contre, si le sujet était conscient de ses actes, le prêtre (ou le druide) doit intercéder auprès de son dieu pour obtenir la pénitence, et il lui en coûte alors 500 PX. Naturellement, la plupart des joueurs de sorts assignent d'abord une *quête* à accomplir au sujet afin de s'assurer de la sincérité de son repentir.

Ce sort a plusieurs fonctions distinctes, selon la version choisie :

*Annulation d'un changement d'alignement d'origine magique.* Si une créature a vu son alignement modifié par magie, *pénitence* lui rend son alignement d'origine sans que le lanceur de sorts ait besoin de sacrifier le moindre point d'expérience.

*Récupération du statut de paladin.* Un paladin ayant perdu son statut pour avoir commis un acte maléfique peut récupérer ses pouvoirs grâce à ce sort.

*Récupération des pouvoirs magiques.* Un prêtre ou un druide ayant perdu la faculté de lancer des sorts pour avoir encouru la colère de son dieu peut récupérer ses pouvoirs en faisant pénitence auprès d'un autre druide ou d'un autre prêtre de sa religion. Si la transgression était intentionnelle, celui qui lance le sort perd 500 PX pour son intercession. Dans le cas contraire, son dieu n'exige aucun point d'expérience de sa part.

*Rédemption ou tentation.* Il est également possible de jeter ce sort sur une créature d'alignement différent afin de l'inciter à prendre l'alignement du prêtre (ou du druide). Le sujet doit être présent durant toute l'incantation. À la fin du sort, il choisit librement s'il préfère conserver son alignement d'origine ou prendre celui qui lui est proposé. Il est impossible de le forcer (même par magie) s'il ne souhaite pas changer d'alignement. Cette utilisation du sort ne fonctionne pas sur les Extérieurs (ni sur les créatures incapables de changer d'alignement). Bien que la description du sort parle d'actes maléfiques, *pénitence* peut également être lancé sur une créature ayant agi à l'encontre de son alignement, qu'il se soit livré à des actions bonnes, mauvaises, chaotiques ou loyales.

*Note.* En règle générale, un changement d'alignement est décidé par le joueur (pour un personnage). Cette utilisation de *pénitence* offre juste un moyen crédible de changer d'alignement de façon rapide et irréversible.

*Composante matérielle :* de l'encens que l'on fait brûler.

*Focaliseur :* en plus de son symbole sacré (ou autre focaliseur divin normal), le personnage doit employer un chapelet (ou tout autre ustensile de prières) valant au moins 500 po.

*Coût en points d'expérience :* 500 PX lorsque le personnage lance le sort pour une créature ayant commis des crimes sciemment (voir ci-dessus).

## **Perception de la mort**

### **Nécromancie [Mal]**

**Niveau :** Prê 1

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** 9 m

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

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

En faisant appel aux pouvoirs de la mort, il devient possible de connaître l'état des créatures proches de la mort dans la zone d'effet. Le prêtre sait instantanément si les créatures sondées sont mortes, dans un état critique (gravement blessées ; 3 points de vie maximum), condamnées à plus ou moins longue échéance (4 points de vie ou plus), mortes-vivantes ou ni mortes ni vivantes (comme c'est le cas pour les créatures artificielles). Ce sort révèle instantanément tout sort ou effet magique permettant de feindre la mort.

## **Permanence**

Universel

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, PX

**Temps d'incantation :** 2 rounds

**Portée :** voir description

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

**Durée :** permanente (voir description)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort rend permanent l'effet de certains autres sorts. En fonction du sort, il faut avoir atteint un certain niveau et payer un nombre de points d'expérience variable.

Le mage peut rendre les sorts suivants permanents pour lui-même :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
<i>Compréhension des langages</i>	9	500
<i>Détection de l'invisibilité</i>	10	1 000
<i>Détection de la magie</i>	9	500
<i>Don des langues</i>	11	1 500
<i>Lecture de la magie</i>	9	500
<i>Vision dans le noir</i>	10	1 000
<i>Vision magique</i>	11	1 500

Le personnage lance le sort choisi, qu'il fait aussitôt suivre de *permanence*. Il est impossible de rendre ces sorts permanents pour d'autres créatures. L'enchantement permanent ne peut être dissipé que par un lanceur de sorts d'un niveau supérieur à celui qu'avait le mage lorsqu'il a jeté *permanence*.

*Permanence* peut également servir à rendre les sorts suivants permanents pour le mage, une autre créature ou un objet (selon les cas) :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
<i>Agrandissement</i>	9	500
<i>Lien télépathique*</i>	13	2 500
<i>Morsure magique</i>	9	500
<i>Morsure magique aggravée</i>	11	1 500
<i>Rapetissement</i>	9	500
<i>Résistance</i>	9	500

\* Lie deux créatures seulement par sort de *permanence*.

Enfin, les sorts suivants peuvent aussi être rendus permanents, mais seulement sur des objets ou des zones :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
<i>Alarme</i>	9	500
<i>Animation d'objets</i>	14	3 000
<i>Bouche magique</i>	10	1 000
<i>Bourrasque</i>	11	1 500
<i>Brouillard dense</i>	12	2 000
<i>Cercle de téléportation</i>	17	4 500
<i>Invisibilité</i>	10	1 000
<i>Lumières dansantes</i>	9	500
<i>Mur de feu</i>	12	2 000
<i>Mur de force</i>	13	2 500
<i>Mur prismatique</i>	16	4 000
<i>Nuage nauséabond</i>	11	1 500
<i>Porte de phase</i>	15	3 500
<i>Réduction d'objet</i>	11	1 500
<i>Sanctuaire secret</i>	13	2 500
<i>Son imaginaire</i>	9	500
<i>Sphère prismatique</i>	17	4 500
<i>Symbole d'aliénation mentale</i>	16	4 000
<i>Symbole d'étourdissement</i>	15	3 500
<i>Symbole de douleur</i>	13	2 500
<i>Symbole de faiblesse</i>	15	3 500
<i>Symbole de mort</i>	16	4 000
<i>Symbole de persuasion</i>	14	3 000
<i>Symbole de sommeil</i>	16	4 000
<i>Symbole de terreur</i>	14	3 000
<i>Toile d'araignée</i>	10	1 000

Un sort rendu permanent pour une autre créature, un objet ou une zone (mais pas pour le mage) se dissipe normalement.

On peut autoriser l'utilisation de *permanence* en association avec d'autres sorts. Dans ce cas, rechercher cette application bien précise demande autant de temps et d'argent que le fait de chercher le sort choisi. Si on a déjà décidé qu'une telle application n'était pas possible, les recherches échouent automatiquement. Notez qu'il n'est jamais possible de savoir ce qui est possible ou non (sauf dans le cas où les recherches sont couronnées de succès, évidemment).

*Coût en points d'expérience* : voir tables ci-dessus.

### **Pétrification**

Transmutation

**Niveau** : Ens/Mag 6

**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** : Vigueur, annule

**Résistance à la magie** : oui

La cible et tout ce qu'elle porte se transforment en statue de pierre. Si celle-ci est par la suite brisée, le sujet souffre de mutilations similaires si on le ramène un jour à son état normal. La victime n'est pas morte (son âme ne quitte pas son corps), mais elle ne semble pas vivante pour autant (si on la sonde, par exemple, à l'aide d'un sort tel que *perception de la mort*). *Pétrification* ne fonctionne que sur les êtres de chair.

*Composantes matérielles* : de la chaux, de l'eau et un peu de terre.

### **Piège à feu**

Abjuration [feu]

**Niveau** : Dru 2, Ens/Mag 4

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : contact

**Cible** : objet touché

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

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

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort déclenche une explosion de flammes dès qu'on ouvre l'objet protégé par le *piège à feu*. Celui-ci peut défendre n'importe quel objet pouvant être fermé (livre, boîte, bouteille, coffre, coffret, cercueil, porte, tiroir, etc.).

Lors de l'incantation, le personnage choisit le point d'origine du sort, qui doit forcément se trouver sur l'objet à protéger. Par la suite, dès que quelqu'un d'autre que lui ouvre l'objet en question, l'explosion se déclenche, dans un rayon de 1,50 mètre autour du point d'origine. Les flammes infligent 1d4 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +20). L'objet protégé n'est pas endommagé par la déflagration.

Un objet défendu par un *piège à feu* ne peut pas bénéficier d'un autre sort de protection (ni d'un sort de fermeture magique).

*Débloccage* n'affecte pas le *piège à feu*, car celui-ci n'empêche nullement d'ouvrir l'objet. Une *dissipation de la magie* ratée ne provoque pas d'explosion.

Sous l'eau, les dégâts de *piège à feu* sont réduits de moitié mais le sort génère un important nuage de vapeur.

Le jeteur de sorts peut utiliser l'objet sans déclencher le piège, de même que les créatures en phase avec le sort (c'est-à-dire, dans la plupart des cas, celles qui connaissent le mot de passe choisi par le lanceur de sorts lors de l'incantation).

*Note*. Les pièges magiques tels que *piège à feu* sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 27 pour un *piège à feu* de druide, et 29 pour la version profane.

*Composantes matérielles* : 250 grammes de poudre d'or (valeur 25 po), dont on saupoudre l'objet à protéger.

### **Piège illusoire**

Illusion (hallucination)

**Niveau :** Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** contact

**Cible :** objet touché

**Durée :** permanente (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort donne l'impression qu'une serrure ou un autre mécanisme similaire est piégé pour peu qu'on l'examine de près. On le lance sur un verrou, un cadenas, un loquet, une charnière, un fermoir, un bouchon, etc. Tout individu capable de détecter les pièges (ou utilisant un sort pour parvenir au même résultat) est convaincu de se trouver en présence d'un piège. Mais il s'agit d'une illusion, sans conséquence si le "piège" est accidentellement déclenché. Ce sort a pour but de faire peur aux voleurs, ou du moins de leur faire perdre du temps.

Si un autre *piège* est actif à 15 mètres ou moins à la ronde lors de l'incantation, le sort échoue automatiquement.

*Composante matérielle :* un morceau de pyrite avec lequel on touche l'objet à protéger, tout en répandant sur celui-ci une poudre spéciale dont la préparation coûte 50 po.

### **Pierre magique**

Transmutation

**Niveau :** Dru 1, Prê 1, Terre 1

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cibles :** jusqu'à 3 cailloux touchés

**Durée :** 30 minutes ou jusqu'à utilisation

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

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

Ce sort permet de transformer jusqu'à trois cailloux, pas plus gros que des billes de fronde, pour qu'ils causent des dégâts plus importants. Lancés à la main, leur facteur de portée est de 6 mètres. Utilisés comme des billes de fronde, ils ont les mêmes caractéristiques que ces dernières (facteur de portée 15 mètres). Le sort leur confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. La créature qui les utilise effectue à chaque fois une attaque à distance normale. En cas de coup au but, ces projectiles infligent 1d6+1 points de dégâts chacun (bonus compris). Contre les morts-vivants, ce total est doublé (2d6+2 points de dégâts).

### **Pierres acérées**

Transmutation [terre]

**Niveau :** Dru 4, Terre 4

**Composantes :** V, G, FD

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

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

**Zone d'effet :** 1 carré de 6 m de côté/niveau

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, partiel

**Résistance à la magie :** oui

Au terme de l'incantation, le terrain choisi (sol rocailleux ou en pierre) se couvre de pointes hérissées et invisibles, qui blessent et ralentissent toutes les créatures tentant de traverser la zone d'effet.

Quiconque pénètre à pied dans la zone dangereuse subit 1d8 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue, et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Toute créature blessée par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touchée aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié pendant 24 heures, à moins qu'elle ne bénéficie d'un sort de *soins* (qui lui permet également de récupérer les points de vie normaux). Un compagnon peut aussi la soigner, mais il faut panser les plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

*Pierres acérées* est un piège magique impossible à désamorcer avec la compétence Désamorçage/sabotage.

*Note.* Les pièges magiques tels que *pierres acérées* sont très difficiles à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 29 pour *pierres acérées*).

### **Pierres commères**

Divination

**Niveau :** Dru 6

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** personnelle

**Zone d'effet :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 minute/niveau

Ce sort permet au druide de communiquer avec les pierres, qui lui révèlent ce qui se cache derrière elles, mais aussi qui les a touchées. Pour peu qu'on le leur demande, elles peuvent donner des descriptions très détaillées. Notez toutefois que leurs perceptions et leurs connaissances peuvent les empêcher de révéler les détails que le druide souhaite entendre. Le sort permet de parler indifféremment aux pierres naturelles ou ouvragées.

### **Plainte d'outre-tombe**

Nécromancie [mort, son]

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

**Composantes :** V

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

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

**Zone d'effet :** 1 créature vivante/niveau dans une étendue de 12 m de rayon

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort émet des vibrations sonores meurtrières pouvant tuer quiconque les entend (le personnage excepté). Il affecte une créature par niveau, en commençant par celles qui se tiennent le plus près du centre de la zone d'effet.

### **Poigne agrippieuse**

Évocation [force]

**Niveau :** Ens/Mag 7, Force 7

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

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est que la main ainsi créée peut également saisir l'adversaire désigné par le personnage. Elle a droit à une attaque de lutte par round, son bonus d'attaque étant égal au niveau de lanceur de sorts de son créateur, auquel on ajoute son bonus d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +10 pour la Force de la poigne (31), et -1 parce qu'elle est de taille G. Son test de lutte utilise le même nombre, sauf que sa grande taille s'accompagne d'un bonus de +4 plutôt qu'un malus de -1. La main retient les créatures qu'elle saisit, sans leur faire le moindre mal. Pour diriger le sort vers une nouvelle créature, il faut entreprendre une action de mouvement.

La *poigne agrippieuse* peut aussi se livrer à l'équivalent d'une bousculade, comme la *main impérieuse*, mais avec un bonus de +16 au test de Force (+10 pour la Force de 31, +4 parce qu'elle est de taille G et +2 pour la charge). Enfin, elle est également capable d'intercepter les dégâts comme la *main interposée*.

Les prêtres lançant ce sort le baptisent en fonction de leur dieu.

*Focaliseur :* un gant de cuir.

### **Poing serré**

Évocation [force]

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

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

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est qu'il prend la forme d'un poing mobile capable de s'interposer entre son créateur et les attaques, de pousser ou de frapper un adversaire désigné par le personnage. Chaque round, la main flottante peut parcourir jusqu'à 18 mètres et délivrer une attaque. Comme elle est dirigée par le personnage, elle ne voit pas davantage les créatures invisibles ou cachées que lui.



Le poing attaque une fois par round, son bonus d'attaque étant égal au niveau de lanceur de sorts de son créateur, auquel on ajoute son bonus d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +11 pour la Force du poing (33), et -1 parce qu'il est de taille G. Il inflige 1d8+11 points de dégâts à chaque coup, et toute créature touchée doit réussir un jet de Vigueur (contre le DD du sort) pour éviter d'être étourdie pendant 1 round. Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il est nécessaire d'entreprendre une action de mouvement.

Le *poing serré* peut s'interposer (comme une *main interposée*) ou bousculer un adversaire (comme une *main impérieuse*), mais avec un bonus de +15 au test de Force.

Les prêtres utilisant ce sort lui donnent le nom de leur dieu.

*Focaliseur* : un gant de cuir.

## **Portail**

Invocation (appel ou création)

**Niveau** : Ens/Mag 9, Prê 9

**Composantes** : V, G, PX (voir description)

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

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

**Effet** : voir description

**Durée** : instantanée ou concentration (jusqu'à 1 round/niveau ; voir description)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Ce sort a deux effets distincts. Il commence par établir un lien interdimensionnel entre le plan du personnage et celui que ce dernier cherche à contacter, ce qui permet de se rendre d'un plan à l'autre (dans n'importe quel sens).

Ensuite, il permet d'appeler une entité particulière, qui arrive par le biais du *portail*. Le *portail* prend la forme d'un cerceau ou cercle de 1,50 mètre à 6 mètres de diamètre (au choix du jeteur de sorts), orienté comme son créateur le souhaite (le plus souvent, il est vertical et fait face au personnage). Il s'agit d'une fenêtre bidimensionnelle s'ouvrant sur le plan contacté ; quiconque passe au travers (dans un sens ou dans l'autre) se retrouve instantanément dans le second plan.

Le *portail* a deux faces : un recto et un verso. Le recto transporte dans le plan choisi, mais pas le verso ; si une créature traverse le *portail* par cette face, il ne se passe rien.

*Voyage interplanaire*. Si on l'utilise pour voyager entre les plans, *portail* fonctionne d'une manière similaire à *changement de plan*, si ce n'est qu'il s'ouvre exactement à l'endroit choisi par le mage (ou prêtre). Notez que les dieux et autres entités dirigeant leur plan peuvent interdire la formation d'un *portail* en leur domaine s'ils le souhaitent. Les voyageurs n'ont pas besoin de tenir la main du lanceur de sorts, il leur suffit de franchir le *portail* pour être transportés jusqu'au lieu de destination. On ne peut pas utiliser un *portail* pour se rendre en un autre point du plan où l'on se trouve ; ce sort ne fonctionne que pour les voyages interplanaires.

Il est possible de créer un *portail* en travers d'un couloir pour que toutes les attaques en provenance de ce côté soient envoyées dans le plan choisi. Quant à savoir si les occupants du plan en question apprécieront une telle tactique, c'est une autre histoire...

Le jeteur de sorts ne peut maintenir le *portail* ouvert que pour un temps limité (1 round par niveau de lanceur de sorts), et encore sa concentration doit-elle rester totale. S'il est déconcentré, le sort prend fin immédiatement.

*Appel de créatures*. *Portail* a également pour effet de convoquer une entité extraplanaire. Il suffit que le personnage nomme l'entité ou le type de créature qu'il souhaite appeler pour que le *portail* s'ouvre à côté de cette dernière et l'aspire, qu'elle le veuille ou non. Dieux et entités uniques ne sont pas forcés de répondre à un tel appel, même si rien ne les en empêche pour peu qu'ils en aient envie. Cette version du sort génère un *portail* restant ouvert assez longtemps pour permettre aux créatures appelées d'arriver. Cette utilisation du sort présente un coût en PX (voir ci-dessous).

Si le jeteur de sorts décide de faire appel à un type d'entités plutôt qu'à un être particulier (par exemple, des barbazus ou des ghaeles), il peut appeler une créature unique (quel que soit le nombre de DV de celle-ci) ou plusieurs, mais dans ce cas il ne peut les contrôler que si le total de leur DV n'excède pas son niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où l'entité convoquée est seule, le personnage la dirige tant que le double de son niveau de lanceur de sorts égale ou dépasse le nombre de DV de la créature. Dans le cas contraire, l'entité échappe à son contrôle (il est impossible de contrôler un dieu ou un être unique) et agit comme bon lui semble. Il est donc très dangereux d'utiliser *portail* pour appeler des entités trop puissantes. Une créature incontrôlée peut retourner dans son plan d'origine quand elle le souhaite.

Si le personnage contrôle la ou les créatures qu'il a appelées, il peut leur demander un service. Il a alors le choix entre deux possibilités : une tâche immédiate ou un contrat. Combattre pour le personnage ou rendre un service pouvant être accompli en 1 round par niveau de lanceur de sorts entre dans le cadre des tâches immédiates. Dans

ce cas, il n'est pas nécessaire de parvenir à un accord avec l'entité ou de lui promettre quoi que ce soit. Elle repart dès qu'elle a rempli sa mission.

Si le personnage souhaite demander un service plus complexe ou exigeant davantage de temps, il doit offrir quelque chose en échange à la créature appelée. La tâche souhaitée doit être raisonnable en regard de la récompense proposée (reportez-vous à *allié d'outreplan*). Certaines créatures insistent pour se faire payer en "nature", ce qui peut entraîner des complications s'il faut leur livrer des victimes qu'elles pourront dévorer à leur aise). Dès que le service a été rendu, la créature apparaît devant le personnage, qui doit aussitôt lui régler la "somme" convenue. Cela fait, l'entité est libre de retourner dans son plan.

Si le lanceur de sorts ne tient pas sa promesse, il peut au mieux s'attendre à devoir rendre un service à la créature ou au maître de cette dernière. Au pire, il risque de se faire attaquer.

*Note.* Lorsqu'on utilise un sort convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, il est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *portail* est un sort chaotique et mauvais si l'on s'en sert pour appeler un démon.

*Coût en PX* : 1 000 PX (pour l'appel de créatures uniquement).

### **Porte de phase**

Invocation (création)

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

**Composantes** : V

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

**Portée** : 0 m

**Effet** : ouverture éthérée de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux

**Durée** : 1 utilisation/2 niveaux

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Ce sort crée un passage éthéré au travers du bois, du plâtre ou de la pierre, mais pas des autres matériaux. La *porte de phase* est invisible et inaccessible à toutes les créatures autres que le personnage, qui est le seul à pouvoir l'utiliser. Quand il décide de le faire, il disparaît à l'entrée de la porte et réapparaît de l'autre côté. S'il le souhaite, il peut emmener une autre créature (de taille M ou moins), mais cela compte pour deux utilisations. La porte ne laisse pas passer la lumière, le bruit ou les sorts, et il est impossible de voir au travers. Ce sort constitue un excellent échappatoire, même si quelques créatures telles que les araignées de phase sont capables de l'emprunter. Les *gemmes de vision* et autres sorts ou objets similaires révèlent la présence d'une *porte de phase*, sans pour autant permettre de l'emprunter.

Une *porte de phase* peut être détruite par *dissipation de la magie*. Quiconque se trouve dans le passage au moment où il est dissipé est éjecté sans subir le moindre dégât (voir *passe-muraille*).

Le personnage peut permettre à d'autres créatures d'utiliser la porte en spécifiant certaines conditions lors de l'incantation. Aussi simples ou complexes que souhaité, elles peuvent être basées sur le nom, l'identité ou l'alignement des utilisateurs potentiels. Ces notions exceptées, elles doivent absolument reposer sur des actions ou des qualités observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de dés de vie ou de points de vie ne peuvent en aucun cas permettre d'établir des conditions valables.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *porte de phase*.

### **Porte dimensionnelle**

Invocation [téléportation]

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

**Composantes** : V

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

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

**Cibles** : le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets touchés

**Durée** : instantanée

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

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

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées (par exemple : "300 mètres plus bas", "vers le haut en direction du nord-ouest, selon un angle de 45°, distance 400 mètres"). Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il lui est possible d'emporter des objets à condition que leur poids total n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant de l'équipement ou des objets n'excédant pas sa charge maximale).

ou son équivalent par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG comme deux de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, sachant que l'une d'elles au moins doit toucher le personnage. S'il se matérialise en un point déjà occupé par un solide, le personnage et les créatures qui l'accompagnent subissent 1d6 points de dégâts et sont expulsés vers une surface inoccupée située dans un rayon de 30 mètres. Si aucun endroit ne se prête à une matérialisation dans un rayon de 30 mètres, le personnage et les créatures l'accompagnant subissent 2d6 points de dégâts supplémentaires et sont expulsés vers un espace inoccupé situé dans un rayon de 300 mètres. Si un tel endroit n'existe pas, les intéressés subissent 4d6 points de dégâts de plus et le sort échoue.

### **Possession**

Nécromancie

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, F

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

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

**Cible :** 1 créature

**Durée :** 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que le jeteur de sorts réintègre son corps

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

**Résistance à la magie :** oui

À la fin de l'incantation, l'âme du mage quitte son corps, qui reste sans vie, pour aller dans une pierre précieuse, que l'on nomme généralement réceptacle magique. À partir de ce moment, le personnage peut tenter de prendre possession d'un corps proche, ce qui oblige l'âme de sa victime à venir trouver refuge dans le réceptacle. Il peut revenir à la gemme quand il le souhaite (auquel cas l'âme chassée réintègre son corps) pour tenter de s'emparer d'un autre corps. Le sort s'achève quand le mage décide de fusionner de nouveau avec son corps (le réceptacle reste alors vide).

*Possession* ne peut être lancé que si le réceptacle est situé dans les limites de portée du sort et si le mage sait où il se trouve (il n'a pas besoin de le voir). Quand l'âme entre dans la gemme, le corps du personnage devient inerte (il semble mort).

À l'intérieur de la pierre précieuse, l'âme perçoit toute forme de vie distante de 3 mètres ou moins par niveau du lanceur de sorts (dans le même plan uniquement). Elle peut l'attaquer si elle dispose d'une ligne d'effet dégagée (c'est-à-dire une ligne ininterrompue reliant la gemme à la cible). Le mage est incapable de savoir l'identité ou la position exacte des créatures dont il décèle la présence. Au sein d'un groupe de formes de vie, il perçoit juste une différence d'au moins 4 dés de vie (ou niveaux) et sait si l'énergie qu'il sent est positive ou négative (les morts-vivants sont animés d'énergie négative, mais seuls ceux qui sont doués d'intelligence possèdent une âme ; les autres ne peuvent donc pas être pris pour cibles par le personnage).

Par exemple, si deux personnages de niveau 10 combattent un géant des collines (12 DV) et quatre ogres (4 DV chacun), le mage sent qu'il y a sept formes de vie animées d'énergie positive à portée, dont trois sont plus puissantes que les autres. Il a alors le choix entre tenter de posséder une créature forte ou faible, mais l'identité exacte de la cible est ensuite déterminée aléatoirement.

Toute tentative de possession exige une action complexe. Elle est automatiquement bloquée par *protection contre le Mal* et les défenses similaires. Si la cible rate un jet de Volonté, le mage s'empare de son corps et l'âme de la victime est chassée dans le réceptacle. Si la tentative de possession échoue, le personnage reste dans la gemme et la cible réussit automatiquement tous ses jets de sauvegarde en cas d'attaque ultérieure.

Par contre, en cas de succès de l'attaque, l'énergie vitale du mage s'empare du corps de la cible, laquelle voit son âme exilée dans la pierre précieuse. Le mage conserve son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme, son niveau, sa classe, son bonus de base à l'attaque, ses bonus de base aux jets de sauvegarde, son alignement et ses facultés mentales. Dans le même temps, il acquiert la Force, la Dextérité, la Constitution, les points de vie et les pouvoirs naturels du corps qu'il occupe. Par exemple, un corps de poisson respire sous l'eau et un corps de troll se régénère. À noter qu'un corps doté de plusieurs paires de bras (ou autres appendices) ne permet pas au mage de porter la moindre attaque supplémentaire ni d'accroître son efficacité pour les attaques à deux mains. Le personnage ne peut pas faire appel aux sorts, pouvoirs magiques, surnaturels ou extraordinaires du corps qu'il possède.

Une action simple suffit pour quitter le corps hôte et retourner au réceptacle pour peu que celui-ci se trouve à portée. L'âme enfermée dans la gemme réintègre alors automatiquement son corps. Le sort s'achève quand le personnage décide de revenir à son corps, laissant la gemme vide.

Si le corps hôte est tué, l'âme du mage retourne aussitôt dans la pierre précieuse, chassant celle du défunt (qui meurt aussitôt). Si le réceptacle est trop éloigné, le personnage périt en même temps que son hôte. Si l'énergie vitale d'une créature ne trouve nulle part où se réfugier, il lui est impossible de se maintenir en vie.

Dans le cas où le sort s'achève alors que le mage se trouve dans la gemme, il réintègre immédiatement son corps (ou meurt si celui-ci se trouve hors de portée ou a été détruit). De même, si le sort se termine alors que le personnage possède un hôte, il réintègre son corps (ou meurt, voir ci-dessus), tandis que l'âme de sa victime fait de même (cette dernière risquant aussi de mourir si le réceptacle se trouve trop loin de son corps). Le fait de détruire la pierre précieuse met un terme au sort, qui peut être dissipé que l'on prenne pour cible la gemme ou le corps hôte.

*Focaliseur* : une pierre précieuse ou un cristal valant au moins 100 po.

### **Poussière scintillante**

Invocation (création)

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

**Composantes** : V, G, M

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

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

**Zone d'effet** : créatures et objets compris dans une étendue de 3 m de rayon

**Durée** : 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (uniquement la cécité)

**Résistance à la magie** : non

Un nuage de particules dorées recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Cette cécité est temporaire et ne dure que le temps du sort. Il est impossible d'enlever ces paillettes qui continuent de scintiller jusqu'à la fin de la durée du sort.

Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de -40 aux tests de Discrétion.

*Composante matérielle* : un peu de mica réduit en poudre.

### **Prémonition**

Divination

**Niveau** : Connaissance 9, Dru 9, Ens/Mag 9

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

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

**Portée** : personnelle ou contact

**Cible** : voir description

**Durée** : 10 minutes/niveau

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

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

Grâce à *prémonition*, le lanceur de sorts acquiert un puissant sixième sens qui l'avertit en cas de danger concernant le bénéficiaire de la divination, c'est-à-dire lui-même ou la personne de son choix. Un magicien lançant le sort sur lui-même serait ainsi averti si un roublard s'apprêtait à lui porter une attaque sournoise, si une créature se préparait à lui sauter dessus ou si un adversaire le prenait pour cible à l'aide d'un sort ou d'une arme à distance. Le personnage n'est jamais surpris ou pris au dépourvu. De plus, le sort lui donne une indication quant au meilleur moyen de se protéger (plonger, sauter, s'écarter sur la droite, fermer les yeux, etc.), ce qui se traduit par un bonus d'intuition de +2 à la CA et aux jets de Réflexes (qui disparaît dans tous les cas de figure faisant normalement perdre le bonus de Dextérité à la CA).

Si le mage (ou le prêtre) jette le sort sur quelqu'un d'autre, il est prévenu dès qu'un péril menace le sujet. Il doit alors transmettre l'information à ce dernier, sans quoi elle n'est d'aucune utilité (le sujet sera normalement surpris s'il n'est pas prévenu à temps). Crier à son compagnon de se méfier, le tirer en arrière ou lui envoyer un message télépathique (par le biais du sort approprié) constituent trois options possibles, à condition que le lanceur de sorts agisse sans réfléchir dès que la *prémonition* lui parvient. Dans ce cas, le sujet n'est pas surpris, mais il ne gagne pas de bonus d'intuition à la CA ou aux jets de Réflexes.

*Composante matérielle* : une plume de colibri.

### **Préservation des morts**

Nécromancie

**Niveau** : Ens/Mag 3, Prê 2

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

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

**Portée** : contact

**Cible** : cadavre touché

**Durée** : 1 jour/niveau

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

Ce sort permet de préserver la dépouille d'un mort afin de prévenir sa décomposition, ce qui a pour effet de rallonger le délai au bout duquel il peut être ramené à la vie (voir *rappel à la vie*). Les jours passés sous l'effet de *préservation des morts* ne sont pas pris en compte dans la limite imposée par *rappel à la vie*. Ce sort rend également plus plaisant le fait de transporter un camarade défunt.

*Préservation des morts* fonctionne aussi sur les membres tranchés.

*Composantes matérielles profanes :* une pincée de sel, plus une pièce de cuivre par œil du cadavre.

### **Prestidigitation**

Universel

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

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** 3 m

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

**Durée :** 1 heure

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** non

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie sans grand effet que les novices lancent pour s'entraîner. Une fois achevée, l'incantation permet de générer, 1 heure durant, des effets magiques très simples et s'accompagnant d'importantes limitations. Le personnage peut par exemple, par round, soulever très lentement un objet ne pesant pas plus de 500 grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de 30 centimètres de côté, mais aussi chauffer, refroidir ou donner du goût à 500 grammes de matière inerte. Ces tours sont trop anodins pour blesser qui que ce soit, ou même pour troubler la concentration d'un autre jeteur de sorts. Ils permettent de créer de petits objets, mais ceux-ci ont inmanquablement l'air grossiers et artificiels. Les objets créés par *prestidigitation* sont trop fragiles pour servir d'armes, d'outils ou de composantes matérielles pour d'autres sorts. Enfin, ces tours mineurs ne sont pas assez puissants pour reproduire les effets des autres sorts. Tout changement d'état qu'ils apportent (mis à part le fait de déplacer un objet, de le salir ou de le nettoyer) dure au maximum 1 heure.

Les personnages font souvent usage de *prestidigitation* pour ébahir les badauds, amuser les enfants et mettre un peu de bonheur dans l'existence des gens qui en ont bien besoin. Les tours de cette famille permettent de jouer quelques notes de musique sans instrument, de rendre leur couleur à des fleurs fanées, de faire apparaître des sphères luisantes flottant au-dessus de la main du personnage, de créer un courant d'air pour souffler une bougie, d'épicer un mets sans grande saveur, ou de générer de petits tourbillons chassant la poussière sous les tapis.

### **Prévoyance**

Évocation

**Niveau :** Ens/Mag 6

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

**Temps d'incantation :** au moins 10 minutes (voir description)

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 jour/niveau (T) ou jusqu'à utilisation

Cet sort permet d'en lancer un autre, qui ne prend effet qu'au moment où la condition déterminée lors de l'incantation de *prévoyance* se réalise. Les deux sorts sont jetés à la suite l'un de l'autre et le temps d'incantation indiqué (10 minutes) constitue un minimum ; si le sort associé nécessite une durée plus longue, c'est son temps d'incantation que l'on utilise.

Le sort déclenché à retardement par *prévoyance* doit affecter le personnage (*feuille morte*, *lévitation*, *téléportation*, *vol*, etc.) et ne pas dépasser un tiers du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondi à l'entier inférieur, 6<sup>e</sup> niveau maximum).

Les conditions provoquant le déclenchement du sort doivent être explicites, même si elles peuvent rester d'ordre général. Par exemple, *prévoyance* lié à *respiration aquatique* pourrait lancer le sort associé dès que le personnage se retrouve plongé dans l'eau ou tout autre liquide. De même, *prévoyance* peut déclencher *feuille morte* à l'instant où le mage tombe de plus d'un mètre. Dans tous les cas, le second sort prend effet à la seconde où la condition est remplie. Si cette dernière est par trop complexe, il échoue. Le sort associé ne se déclenche que lorsque la condition est remplie, même si le personnage souhaite en bénéficier à un autre moment.

On ne peut avoir qu'une *prévoyance* active à la fois. Si l'on en jette une seconde, la première est instantanément dissipée.

*Composantes matérielles* : ceux du sort associé, plus du mercure (vif-argent) et un sourcil de d'ogre mage, de rakshasa ou d'une autre créature dotée de pouvoirs magiques.

*Focaliseur* : une statuette du mage, sculptée dans l'ivoire et incrustée de pierres précieuses (valeur 1 500 po minimum). Le personnage doit l'avoir sur lui pour que la *prévoyance* prenne effet.

### **Prière**

#### **Enchantement (coercition) [mental]**

**Niveau** : Pal 3, Prê 3

**Composantes** : V, G, FD

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

**Portée** : 12 m

**Zone d'effet** : tous les alliés et ennemis dans un rayonnement de 12 m de rayon, centré sur le personnage

**Durée** : 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort permet au personnage de demander l'aide de son dieu pour ses alliés (et lui-même) tout en handicapant ses ennemis. Le lanceur de sorts et ses compagnons bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests de compétence, tandis que leurs adversaires subissent un malus de -1 à ces mêmes jets.

### **Profanation**

Évocation [Mal]

**Niveau** : Mal 2, Prê 2

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

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

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

**Zone d'effet** : émanation de 6 m de rayon

**Durée** : 2 heures/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort baigne le lieu choisi d'une importante quantité d'énergie négative. Tous les tests de Charisme effectués pour repousser les morts-vivants dans cette zone subissent un malus de malfaisance de -3. Dans le même temps, les morts-vivants bénéficient d'un bonus de malfaisance de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Les morts-vivants animés ou convoqués dans un lieu profané ont +1 point de vie par DV.

Si le lieu *profané* renferme un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié au dieu du prêtre (ou à son panthéon ou à une divinité alliée), les modificateurs indiqués ci-dessus sont doublés (-6 aux tests de renvoi des morts-vivants, +2 aux jets de ces derniers et +2 points de vie par DV).

Si l'endroit choisi contient un autel ou une chapelle d'un dieu autre que celui du prêtre, *profanation* le maudit, ce qui coupe le lien existant entre le dieu et son lieu de culte. Cette seconde version du sort ne confère aucun bonus aux morts-vivants.

*Profanation* contre et dissipe *consécration*.

*Composantes matérielles* : un peu d'eau maudite et 2,5 kg de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à profaner.

### **Projectile magique**

Évocation [force]

**Niveau** : Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G

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

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

**Cibles** : jusqu'à 5 créatures se trouvant à 4,50 m ou moins les unes des autres

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : oui

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, lui infligeant 1d4+1 points de dégâts.

Il touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri (autre que total). Il est impossible de la viser à un endroit précis (main, tête, etc.). *Projectile magique* ne permet pas d'endommager des objets (serrure, etc.).

Le mage gagne un projectile supplémentaire tous les deux niveaux au-dessus du niveau 1. Il tire donc deux projectiles au niveau 3, trois au niveau 5, quatre au niveau 7 et cinq (le maximum) au niveau 9. Il peut répartir ses différents projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque projectile ne peut atteindre qu'un seul adversaire. Toutes les cibles doivent être désignées avant d'effectuer d'éventuels tests de résistance à la magie ou de lancer les dégâts.

### **Projection astrale**

Nécromancie

**Niveau :** Ens/Mag 9, Prê 9, Voyage 9

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 30 minutes

**Portée :** contact

**Cibles :** le jeteur de sorts + 1 créature touchée/2 niveaux de lanceur de sorts

**Durée :** voir description

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort libère l'esprit de l'enveloppe charnelle et permet de se rendre dans un autre plan. Le personnage peut emmener le corps astral d'autres individus avec lui, à condition que tous forment un cercle et se tiennent par la main au moment de l'incantation. Les autres voyageurs dépendent totalement du lanceur de sorts, qu'ils n'ont pas intérêt à quitter un seul instant. En effet, si quelque chose lui arrivait, ses compagnons devraient se débrouiller seuls pour revenir dans le plan Matériel.

Le corps astral des personnages affectés part dans le plan Astral, tandis que leur corps physique reste dans le plan Matériel, en état d'animation suspendue. Le sort projette une copie des sujets et de tout leur équipement dans le plan Astral. Comme ce dernier est en contact avec les autres plans, il est possible d'utiliser ce sort comme moyen de déplacement interplanaire. Quand les personnages quittent le plan Astral, ils se créent automatiquement un nouveau corps (et l'équipement qui va avec) dans le plan où ils viennent d'arriver.

Que ce soit dans le plan Astral ou dans tout autre plan, le corps astral est en permanence relié au corps physique par une corde d'argent. Si celle-ci est tranchée, le personnage meurt, tant dans le plan Astral que dans le plan Matériel. Fort heureusement, il existe très peu de circonstances entraînant la destruction d'une corde d'argent. Quand un second corps se forme dans un autre plan, la corde reste présente, mais invisible. Si le second corps ou le corps astral est tué, la corde revient au corps physique et le sort de son animation suspendue. Les corps astraux fonctionnent normalement dans le plan Astral, mais leurs actions n'affectent que les créatures qui s'y trouvent également. Il est nécessaire de se créer un nouveau corps pour se rendre dans un autre plan.

Le lanceur de sorts et ses compagnons peuvent rester indéfiniment dans le plan Astral. Leurs corps les attendent jusqu'à ce qu'ils décident de revenir. Le sort se prolonge tant que le mage (ou le prêtre) ne choisit pas d'y mettre un terme, à moins qu'il ne soit stoppé par une intervention extérieure, comme par exemple une *dissipation de la magie* réussie lancée sur le corps physique ou le corps astral, ou encore la destruction du corps physique, resté dans le plan Matériel (ce qui tue instantanément le personnage concerné).

*Composantes matérielles :* une hyacinthe valant au moins 1 000 po plus une barrette en argent (valeur 5 po) par personnage à affecter.

### **Projection d'image**

Illusion (ombre)

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

**Composantes :** V, G, M

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

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

**Effet :** 1 sosie d'ombre

**Durée :** 1 round/niveau (T)

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

**Résistance à la magie :** non

Cette incantation permet au personnage de créer un double de lui-même, entièrement constitué d'énergie issue du plan de l'Ombre. Il ressemble à s'y méprendre à l'original (même voix, même odeur, etc.) mais il est intangible.

Il reproduit à la perfection les actions du personnage (et va même jusqu'à parler en même temps que lui), à moins que ce dernier ne se concentre pour le faire agir différemment.

Le lanceur de sorts voit par les yeux de son double (et entend par ses oreilles) comme s'il se tenait à sa place. Au cours de son tour de jeu, il peut passer de sa propre perspective à celle dont il bénéficie par le truchement de son image, et inversement (action libre). Quand il use des sens de son image, son corps est considéré comme aveuglé et assourdi.

S'il le désire, les sorts qu'il lance peuvent partir de son double plutôt que de lui-même (l'ombre est quasi réelle, ce qui lui permet de servir de conduit pour les sorts). L'image est toutefois incapable de jeter des sorts sur elle-même, sauf si ce sont des illusions.

Les objets sont affectés par la *projection d'image* comme s'ils avaient réussi leur jet de Volonté.

Le personnage et son double doivent en permanence être reliés par une ligne d'effet dégagée. Si cette ligne est bloquée ne serait-ce qu'un instant, le sort s'achève. Si le personnage utilise *changement de plan*, *porte dimensionnelle*, *téléportation* ou tout autre sort sectionnant la ligne d'effet, *projection d'image* s'interrompt aussitôt.

*Composante matérielle* : une petite réplique du jeteur de sorts (poupée), d'une valeur de 5 po.

### **Protection contre la Loi**

Abjuration [Chaos]

**Niveau** : Chaos 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques portées par les créatures loyales, et que les créatures convoquées d'alignement loyal ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

### **Protection contre la mort**

Nécromancie

**Niveau** : Dru 5, Mort 4, Pal 4, Prê 4

**Composantes** : V, G, FD

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

**Portée** : contact

**Cible** : créature vivante touchée

**Durée** : 1 minutes/niveau

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

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

Le bénéficiaire est immunisé contre les sorts de mort, les effets de mort magique, les absorptions d'énergie et les effets d'énergie négative (comme ceux découlant des sorts de *blessure* ou de *contact glacial*).

Ce sort ne permet pas de se débarrasser des niveaux négatifs déjà acquis par le sujet, pas plus qu'il n'affecte le jet de sauvegarde qu'il est nécessaire d'effectuer 24 heures après avoir gagné un niveau négatif.

Cette incantation ne protège pas contre les autres sortes d'attaques, comme les pertes de points de vie, le poison ou la pétrification, même s'ils causent la mort de leurs victimes.

### **Protection contre le Bien**

Abjuration [Mal]

**Niveau** : Ens/Mag 1, Mal 1, Prê 1

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques portées par les créatures bonnes, et que les créatures convoquées d'alignement bon ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

### **Protection contre le Chaos**

Abjuration [Loi]

**Niveau** : Ens/Mag 1, Loi 1, Pal 1, Prê 1

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques délivrées par les créatures chaotiques, et que les créatures convoquées d'alignement chaotique ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

### **Protection contre le Mal**

Abjuration [Bien]



**Niveau :** Bien 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1  
**Composantes :** V, G, M/FD  
**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 :** non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement mauvais, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à 30 centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et a trois effets principaux :

Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures maléfiques.

Deuxièmement, la barrière bloque toute tentative visant à posséder le sujet (par exemple, à l'aide du sort *possession*) ou pour prendre le contrôle de ses actes, ce qui inclut les effets d'enchantement (charme) et d'enchantement (coercition), comme c'est le cas pour une *domination*. Dans ce second cas, la protection n'empêche pas l'adversaire de dominer le sujet, mais il ne peut pas lui donner d'ordre. Par contre, si *protection contre le Mal* s'achève avant le pouvoir du protagoniste, ce dernier peut alors prendre le contrôle du personnage. Le sort fonctionne pareil contre la possession : il la réprime tant qu'il fait effet mais ne l'annule pas (si le sujet était possédé avant que *protection contre le Mal* ne fasse effet, il le reste une fois le sort lancé). Cet effet est valable quel que soit l'alignement de l'agresseur (qui n'a pas besoin d'être mauvais).

Enfin, le sort empêche les créatures convoquées de toucher le personnage. Les attaques naturelles de ces créatures échouent automatiquement, et elles n'ont d'autre choix que de reculer si leurs attaques les obligent à toucher l'individu protégé. Les créatures d'alignement bon sont immunisées contre cet effet du sort. La protection contre les créatures convoquées s'achève instantanément si le sujet attaque l'entité ou tente de la repousser à l'aide de la barrière. Enfin, la résistance à la magie peut permettre à une créature d'atteindre normalement le personnage.

*Composante matérielle profane :* un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le lanceur de sorts trace un cercle de 90 centimètres de diamètre sur le sol autour de la créature qu'il désire protéger.