

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 I

Les sorts qui suivent sont présentés par ordre alphabétique.

Note. Par souci de simplification, dans la description des sorts, le terme “ mage ” signifie indifféremment “ ensorceleur ” ou “ magicien ”.

Abri

Évocation [force]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d’incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Effet : sphère de 6 m de rayon centrée sur la position du personnage

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lorsqu’il lance ce sort, le personnage fait apparaître autour de lui une sphère de force, opaque et immobile, de la couleur de son choix. Seule la moitié supérieure du globe est visible, le reste se trouvant sous terre. L’abri peut accueillir jusqu’à neuf créatures de taille M en plus du personnage. Tous ces invités peuvent entrer ou sortir à leur guise. Par contre, si le mage (ou le barde) sort des limites du sort, celui-ci cesse aussitôt.

Si la température extérieure est comprise entre -15°C et 35°C , la température intérieure reste stable à 20°C . En cas de température plus extrême, l’intérieur de l’abri évolue dans le même sens, à raison de 1°C pour 1°C (s’il fait -25°C dehors, il fera donc 10°C dans les limites de la zone d’effet du sort). L’abri protège également contre les éléments (pluie, grêle, tempête de sable, etc.). Il résiste aux vents inférieurs à la force d’un ouragan (120 km/h). Au-delà, il est détruit.

L’intérieur de l’abri prend la forme d’un hémisphère que le personnage peut éclairer de manière diffuse ou éteindre sur commande. À noter que le champ de force est transparent de l’intérieur, bien qu’il soit opaque du dehors. Les projectiles, les armes et la plupart des sorts peuvent franchir la sphère, mais les occupants de cette dernière ne peuvent être vus de l’extérieur (ils bénéficient d’un camouflage total).

Composante matérielle : une petite perle de cristal qui éclate quand le sort s’achève ou quand le personnage y met un terme.

Absorption d’énergie

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir la description d’*énergie négative*)

Ce sort est semblable à *énergie négative*, si ce n’est que la créature touchée gagne 2d4 niveaux négatifs et que l’effet dure plus longtemps.

Vingt-quatre heures après avoir été affectée par le sort, la victime doit effectuer un jet de Vigueur (contre le DD du sort) par niveau négatif acquis. Chaque fois qu’un jet de sauvegarde est réussi, un niveau négatif disparaît sans plus de conséquences. Par contre, en cas d’échec, le niveau négatif se dissipe également, mais la cible perd un niveau, et ce de façon permanente.

Si le rayon touche un mort-vivant, ce dernier gagne 2d4x5 points de vie temporaires pour 1 heure.

Affûtage

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d’incantation : 1 action simple

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

Cibles : 1 arme ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l’incantation

Durée : 10 minutes/niveau

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

Ce sort augmente le tranchant d'une arme et, du même coup, ses chances de porter des coups plus importants. Cette transmutation double la zone de critique possible de l'arme affectée. Une zone de critique possible normale devient 19–20. Une zone de 19–20, passe à 17–20. Une zone de 18–20 devient 15–20. Ce sort ne fonctionne que sur les armes tranchantes et perforantes. Si on le lance sur des flèches ou des carreaux d'arbalète, l'*affûtage* de chaque projectile cesse de faire effet après usage, qu'il ait atteint sa cible ou non. Pour ce qui est de ce sort, considérez les shuriken comme des flèches et non comme des armes de jet. Différents effets augmentant la zone de critique possible d'une arme ne sont pas cumulatifs (par exemple, le sort *affûtage* et le don Science du critique). Il est impossible de lancer ce sort sur une arme naturelle, comme des griffes.

Agrandissement

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1, Force 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

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

Cible : 1 créature humanoïde

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait instantanément grossir la créature humanoïde qu'il affecte, ce qui double sa taille et multiplie son poids par huit. Cela a pour effet d'augmenter sa catégorie de taille d'un cran. La cible tient alors compte d'un bonus de taille de +2 en Force, d'un malus de taille de –2 en Dextérité (1 minimum), et d'un malus de –1 aux jets d'attaque et à la CA en raison de sa nouvelle taille.

Une créature humanoïde de taille G affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 3 mètres. Par contre, le sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement du sujet.

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

Tout ce que porte la créature affectée grandit avec elle. Les armes de corps à corps et les projectiles affectés infligent davantage de dégâts. Si le sujet lâche l'un de ses objets *agrandis* (ce qui inclut projectiles et armes de jet), celui-ci recouvre instantanément sa taille normale. Cela veut dire que les armes de jet infligent des dégâts normaux et que les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a lancés. Les propriétés magiques des objets *agrandis* ne sont pas modifiées par ce sort. Ainsi, une *épée +1 agrandie* dispose d'un bonus d'altération de +1, une baguette aussi grosse qu'un bâton conserve les mêmes pouvoirs et une potion géante est seulement plus diluée, ce qui signifie qu'il faut en boire davantage pour obtenir le résultat souhaité.

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

Agrandissement contre et dissipe *rapetissement*.

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

Composante matérielle : une pincée de poudre de fer.

Agrandissement de groupe

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Cible : 1 créature humanoïde/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres

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

Aide

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bien 2, Chance 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : la créature vivante touchée

Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Aide confère un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur, mais également 1d8 points de vie temporaires +1 par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 1d8+10 au niveau 10).

Alarme

Abjuration

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Rôd 1

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon autour du point choisi

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Alarme fait retentir une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. C'est le jeteur de sorts qui décide si la sonnerie est audible ou mentale.

Alarme mentale. Le personnage est le seul à prendre conscience de l'intrusion, mais il faut pour cela qu'il se trouve à moins de 1,5 kilomètre de l'endroit protégé. Il entend une brève sonnerie qui le réveille s'il dormait mais ne nuit en rien à sa concentration. L'alerte lui parvient même s'il est sous le coup d'un sort de *silence*.

Alarme audible. Un bruit de cloche retentit en cas d'intrusion et toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins l'entendent clairement (distance réduite de 3 mètres par porte close et de 6 mètres par mur épais). Si les environs sont suffisamment silencieux, on entend faiblement la sonnerie jusqu'à 54 mètres à la ronde. Elle dure 1 round. Les créatures situées dans la zone d'un sort de *silence* sont incapables de la percevoir.

Les créatures astrales ou éthérées ne déclenchent pas l'*alarme*.

Focaliseur profane : une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin.

Aliénation mentale

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

La créature affectée souffre en permanence de l'effet du sort *confusion*.

Délivrance des malédictions ne suffit pas pour soigner un individu frappé d'*aliénation mentale*. Il faut un sort tel que *guérison suprême*, *miracle*, *restauration suprême*, *souhait* ou *souhait limité* pour lui permettre de recouvrer ses facultés.

Alignement indétectable

Abjuration

Niveau : Bard 1, Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : 1 créature ou 1 objet

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *alignement indétectable* empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.

Allié d'outreplan

Invocation (appel) [voir description]

Niveau : Prê 4

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

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

Effet : 1 élémentaire ou Extérieur appelé de 6 DV maximum

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le prêtre lançant ce sort demande à son dieu de lui envoyer l'aide d'un élémentaire ou d'un Extérieur de 6 DV ou moins. Si le personnage ne sert aucun dieu particulier, son appel est généralement entendu par une créature du même alignement que lui. Dans le cas où le prêtre connaît le nom d'une entité spécifique, il peut demander son assistance en la nommant lors de l'incantation (ce qui ne garantit pas que c'est bien la créature souhaitée qui répondra à l'appel).

Le prêtre peut demander un service à la créature, à condition de lui en rendre un en retour. Ce service peut-être simple (" Sors-nous de ce gouffre ", " Aide-nous à combattre ce monstre ") ou plus compliqué (" Surveille nos ennemis ", " Protège-nous lors de notre incursion dans le donjon "). Pour marchander, il faut être capable de communiquer avec la créature en question.

Cette créature exige donc d'être payée en échange de ses services. Ce traitement peut prendre la forme d'or ou d'objets magiques offerts à un temple allié, d'un présent, ou de quelque action allant dans le sens de l'alignement et des desseins de la créature. Dans tous les cas, le paiement doit être versé avant que la créature rende le service qu'on attend d'elle. Les négociations durent au moins 1 round, ce qui signifie que la créature ne peut commencer à agir qu'un round après son arrivée (au plus tôt).

Un service demandant jusqu'à 1 minute par niveau de lanceur de sorts engendre un paiement de 100 po par DV de créature appelée. Pour un service demandant jusqu'à 1 heure/niveau de lanceur de sorts, la créature exige un paiement de 500 po par DV. Pour ce qui est d'un service à long terme (jusqu'à 1 jour par niveau de lanceur de sorts), le paiement exigé s'élève à 1 000 po par DV.

Si le service n'implique aucun danger, réduisez le paiement indiqué de moitié. Par contre, s'il est particulièrement dangereux, le présent devra être plus important. Peu de créatures accepteront de rendre un service qui paraît suicidaire (souvenez-vous qu'une créature appelée meurt réellement quand elle est tuée, contrairement aux créatures convoquées). Néanmoins, si la tâche en question correspond à l'alignement de la créature, elle peut réduire le paiement exigé de moitié ou le passer à la trappe. Par exemple, une créature céleste appelée pour combattre des démons n'exigera sans doute que la moitié du paiement normal.

Une fois le service rendu, ou si la durée du marché arrive à expiration, la créature retourne dans son plan d'origine (après avoir fait son compte rendu au personnage, du moins si cela lui est possible).

Un sort d'appel convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *allié d'outreplan* est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler un élémentaire du Feu.

Coût en points d'expérience : 100 PX.

Allié majeur d'outreplan

Invocation (appel) [voir description d'*allié d'outreplan*]

Niveau : Prê 6

Effet : 1 ou 2 élémentaires ou Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *allié d'outreplan*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 12 DV, ou deux créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 12. Agissant en groupe, elles acceptent d'accomplir une tâche pour le prêtre en échange d'un service qu'il devra à son tour leur rendre.

Coût en points d'expérience : 250 PX.

Allié suprême d'outreplan

Invocation (appel) [voir description d'*allié d'outreplan*]

Niveau : Prê 8

Effet : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *allié d'outreplan*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 18 DV, ou plusieurs créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 18. Agissant en groupe, elles acceptent d'accomplir une tâche pour le prêtre en échange d'un service qu'il devra à son tour leur rendre.

Coût en points d'expérience : 500 PX.

Analyse d'enchantement

Divination

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : 1 créature ou 1 objet par niveau de lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

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

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'identifier la magie affectant la cible, qui peut être une créature ou un objet. Un sort ou pouvoir est révélé chaque round au prix d'une action libre. Dans le cas d'un objet magique, le personnage découvre ses fonctions, comment l'activer (si nécessaire) et le nombre de charges dont il dispose (le cas échéant). Dans le cas d'un objet ou d'une créature affecté par des sorts actifs, le personnage découvre la nature de chacun, ses effets et leur niveau de lanceur de sorts.

Un objet porté peut tenter un jet de Volonté pour résister au sort si son propriétaire le souhaite. En cas de succès, le personnage n'apprend rien et l'objet ne peut plus être affecté par quelque *analyse d'enchantement* que ce soit pendant 24 heures.

Analyse d'enchantement ne fonctionne pas sur les artefacts.

Focaliseur : une minuscule lentille taillée dans un rubis ou un saphir et sertie dans une boucle d'or. La pierre précieuse doit valoir un minimum de 1 500 po.

Anathème

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette malédiction emplît la cible d'une vive terreur qui lui fait perdre toute confiance. Elle est secouée.

Ancre dimensionnelle

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (objet)

Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible (créature ou objet). En cas de succès, le sujet se retrouve entouré d'une aura vert émeraude qui lui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent *changement de plan*, *clignotement*, *dédale*, *forme éthérée*, *passage dans l'éther*, *portail*, *porte dimensionnelle*, *projection astrale*,

téléportation et *traversée des ombres* ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants. À noter que la victime ne peut pas non plus utiliser un *portail* ou un *cercle de téléportation*.

Ancre dimensionnelle ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se mouvait déjà dans le plan Astral ou le plan Éthéré quand elle a succombé au sort. De la même manière, elle reste sans effet sur les perceptions extradimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, elle n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées.

Animation d'objets

Transmutation

Niveau : Bard 6, Chaos 6, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : un objet de taille P par niveau de lanceur de sorts (voir description)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort anime les objets inertes et leur donne un semblant de vie. Le ou les objets peuvent alors attaquer les cibles désignées par le prêtre. Les objets peuvent être de n'importe quelle matière non magique (bois, métal, pierre, tissu, cuir, terre cuite, verre, etc.). Le sort peut animer un objet de taille P ou inférieure (comme une chaise) ou un nombre équivalents d'objets plus grands par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un portemanteau) vaut deux objets de taille P ou inférieure, un objet de taille G (comme une table) en vaut quatre, un objet de taille TG en vaut huit, un objet de taille Gig en vaut seize et un objet de taille C en vaut trente-deux. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif.

Ce sort ne permet pas d'animer des objets portés ou tenus par une créature.

Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un sort d'*animation d'objets*.

Animation des morts

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens/Mag 4, Mort 3, Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : le ou les cadavres touchés

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Animation des morts transforme les ossements en squelettes et les cadavres en zombis, qui tous obéissent aux ordres du jeteur de sorts. Les morts-vivants peuvent suivre leur maître ou monter la garde à un endroit précis en attaquant tout ce qui bouge (ou certains types de créatures). Ils restent animés tant qu'ils ne sont pas détruits, après quoi il est impossible de les affecter de nouveau avec ce sort.

Qu'il choisisse de créer des squelettes ou des zombis, le jeteur de sorts ne peut en animer plus de 2 DV par niveau de lanceur de sorts d'un coup (le sort *profanation* double cette limite).

Les morts-vivants ainsi créés restent indéfiniment sous le contrôle de leur maître, qui peut en diriger jusqu'à 4 DV par niveau de lanceur de sorts. S'il vient à dépasser cette limite, il domine bien les morts-vivants qu'il vient juste d'animer, mais d'autres, qu'il contrôlait jusque-là, lui échappent alors totalement (il décide desquels il s'agit). Si le jeteur de sorts est un prêtre canalisant l'énergie négative, les morts-vivants qu'il contrôle ou intimide ne comptent pas pour cette limite.

Squelettes. On ne peut animer que les squelettes ou cadavres quasiment intacts. Le corps doit posséder une ossature, ce qui interdit, par exemple, de créer un squelette de ver pourpre. Dans le cas où le cadavre est encore en assez bon état, sa chair et ses muscles tombent pour ne plus laisser que ses os. Les caractéristiques des squelettes dépendent uniquement de leur taille, et non des pouvoirs que les créatures avaient de leur vivant.

Zombis. Un corps presque intact est nécessaire pour animer un zombi. La créature doit avoir une véritable anatomie, ce qui exclut par exemple le cube gélatineux. Les caractéristiques des zombis dépendent elles aussi de leur taille, et non de leurs pouvoirs d'antan.

Composantes matérielles profanes : le personnage doit placer un onyx noir valant au moins 25 po par dé de vie du mort-vivant dans la bouche ou l'orbite de chaque cadavre à animer. La magie libérée par le sort vide la pierre de sa substance, ce qui lui fait perdre toute valeur.

Animation des plantes

Transmutation

Niveau : Dru 7, Flore 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cibles : une plante de taille G par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts ou toutes les plantes situées à portée (voir description)

Durée : 1 round/niveau ou 1 heure/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort anime les plantes et leur donne un semblant de vie. Les plantes peuvent alors attaquer les cibles désignées par le druide (ou le prêtre). Le sort peut animer une plante de taille G ou inférieure (comme un arbre) ou un nombre équivalents de plantes par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts. Une plante de taille TG vaut deux plantes de taille G ou inférieure, une plante de taille Gig en vaut quatre et une plante de taille C en vaut huit. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif. Utilisez les caractéristiques des objets animés, si ce n'est que les plantes de taille M ou inférieure ne présentent pas de solidité (sauf conditions particulières).

Ce sort ne permet pas d'animer les créatures végétales (comme les sylvaniens) et la matière végétale inerte (comme une tunique en coton ou une corde de chanvre).

Enchevêtrement. De même, le personnage peut offrir aux plantes la mobilité nécessaire pour enchevêtrer les créatures situées dans la zone d'effet. L'effet est alors le même que celui d'un sort d'*enchevêtrement*. La résistance à la magie n'est d'aucune aide face à cette utilisation du sort, qui dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

Animation suspendue

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts doit toucher sa cible à l'aide d'une attaque de contact au corps à corps. S'il y parvient, son adversaire se retrouve en état de stase. Le temps cesse alors de s'écouler pour lui, et plus rien ne l'affecte. Il ne vieillit pas, ses fonctions corporelles se mettent en sommeil et nulle attaque ne peut lui faire du mal. L'*animation suspendue* se poursuit jusqu'à ce qu'une *délivrance* ou une *dissipation de la magie* réussie vienne y mettre un terme.

Composante matérielle : poudre multicolore constituée de poudre de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, pour une valeur totale de 5 000 po minimum.

Annihilation de mort-vivant

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Composantes : V, G, M/FD

Zone d'effet : plusieurs morts-vivants situés dans un rayonnement de 12 m de rayon

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *cercle de mort*, si ce n'est qu'il détruit des morts-vivants.

Composante matérielle : la poudre d'un diamant écrasé d'une valeur de 500 po.

Annulation d'enchantement

Abjuration

Niveau : Bard 4, Chance 5, Ens/Mag 5, Pal 4, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 minute

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

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

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort libère la cible des enchantements, transmutations et malédictions. *Annulation d'enchantement* peut même inverser un effet instantané, comme celui du sort *pétrification*. Le personnage jette 1d20 + son niveau de lanceur de sorts (maximum +15) par effet magique, le DD à atteindre étant égal à 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet. En cas de succès, la créature est délivrée du sort, de la malédiction ou de l'effet. Pour ce qui est des objets maudits, le DD est de 25.

Si, pour une raison ou une autre, le sort n'est pas affecté par *dissipation de la magie*, *annulation d'enchantement* ne fonctionne que si le sort est du 5^e niveau ou moins. Par exemple, *malédiction* (3^e niveau) ne peut pas être contré par *dissipation de la magie*, mais *annulation d'enchantement* peut éventuellement y mettre un terme.

Si l'effet provient d'un objet magique permanent, comme c'est le cas pour une épée maudite, *annulation d'enchantement* permet seulement de se débarrasser de l'objet, qui reste maudit. Imaginons par exemple qu'un personnage enfle un casque maudit modifiant son alignement. Grâce à *annulation d'enchantement*, il peut l'ôter (et retrouver son alignement d'origine), mais la magie du casque reste intacte et prête à affecter quiconque osera l'enfiler (même s'il s'agit du bénéficiaire d'*annulation d'enchantement*).

Antidéttection

Abjuration

Niveau : Duperie 3, Ens/Mag 3, Rôd 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : 1 heure/niveau

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

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme *clairvoyance/clairaudience*, *localisation d'objet* et autres *détectations*. *Antidéttection* protège également contre les *boules de cristal*. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts du personnage qui a lancé *antidéttection*. Si ce dernier décide de bénéficier lui-même de l'abjuration (ou de protéger un objet en sa possession), le DD est égal à 15 + son niveau de lanceur de sorts.

Lorsqu'une créature bénéficie de l'effet d'*antidéttection*, tout son équipement est également protégé.

Composante matérielle : une pincée de poudre de diamant (valeur 50 po minimum).

Apaisement des animaux

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 1, Faune 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cibles : animaux distants de 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement calme les animaux, qu'il rend dociles et inoffensifs. Seuls les animaux ordinaires (ayant 1 ou 2 en Intelligence) peuvent être affectés. Tous doivent être de la même espèce et se trouver dans une sphère de 9 mètres de rayon. Le nombre de dés de vie affectés est égal à 2d4 + niveau de lanceur de sorts. Les animaux sanguinaires et ceux qui ont été dressés à l'attaque ont droit à un jet de sauvegarde, mais pas les autres (un druide

peut ainsi calmer facilement un loup ou un ours normal, mais un chien de garde lui demandera de plus gros efforts de persuasion).

Les créatures affectées restent là où elles se trouvent et ne cherchent ni à attaquer ni à s'enfuir. Mais elles ne sont pas sans défense et réagissent si on les attaque. La moindre menace (incendie, prédateur affamé, attaque imminente) met immédiatement un terme à l'effet du sort.

Apaisement des émotions

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Loi 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon

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

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort calme les créatures agitées. Le prêtre ne les contrôle pas pour autant, mais il peut les empêcher de combattre si elles sont agressives, ou de faire la fête si elles se montrent trop exubérantes. Les créatures affectées ne peuvent pas faire preuve de violence ou agir de manière destructrice, sauf pour se défendre. Si on les attaque ou si elles subissent des dégâts, le sort cesse instantanément de faire effet.

Apaisement des émotions réprime également (sans pour autant les dissiper) les bonus de moral de sorts tels que *bénédiction*, *espoir* ou *rage*, ainsi que la rage de barbare ou le courage inspiré par un barde. Il réprime les effets de terreur et débarrasse les cibles de toute *confusion*. Tant que l'enchantement dure, les sorts réprimés restent sans effet, mais ils recommencent à agir normalement à la fin de la durée d'*apaisement des émotions* (s'ils ne se sont pas arrêtés d'eux-mêmes plus tôt).

Appel de la foudre

Évocation [électricité]

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 ou plusieurs traits de foudre verticaux de 9 m de long

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Une fois l'incantation prononcée, le druide peut, 1 fois par round, faire appel à un éclair vertical de 1,50 m de large sur 9 m de long. Chacun inflige 3d6 points de dégâts d'électricité. La foudre s'abat à la verticale sur le point indiqué, dans les limites de portée (calculées à partir de l'endroit où se trouve le druide à ce moment).

Toutes les créatures situées dans la case visée ou sur la trajectoire de l'éclair sont pleinement affectées.

Rien n'oblige le druide à évoquer un éclair par round. Il peut, par exemple, lancer d'autres sorts à la place.

Cependant, il doit entreprendre une action simple (visant à se concentrer) pour lancer chaque éclair (hormis le premier). Le nombre d'éclairs disponibles est égal au niveau de lanceur de sorts du druide (10 maximum).

Si le personnage se trouve dehors et en plein orage – pluie battante, nuages et vent, conditions météorologiques chaudes et nuageuses, voire tornade (ce qui inclut le cyclone d'un djinn ou un élémentaire de l'Air de taille G au moins) –, chaque éclair inflige 3d10 points de dégâts d'électricité au lieu de 3d6.

Ce sort fonctionne en intérieur et sous terre, mais pas sous l'eau.

Appel de la tempête

Évocation [électricité]

Niveau : Dru 5

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*appel de la foudre*, si ce n'est que chaque éclair inflige 5d6 points de dégâts d'électricité (ou 5d10 s'il est lancé au beau milieu d'un orage) et que le druide peut en évoquer 15.

Arme alignée

Transmutation [voir description]

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : arme touchée ou cinquante projectiles (tous devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation)

Durée : 1 minute/niveau

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

Résistance à la magie : Oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme bonne, mauvaise, loyale ou chaotique, au choix du prêtre. Une arme dotée d'un alignement passe outre les réductions des dégâts de certaines créatures, généralement les Extérieurs d'alignement opposé. Ce sort n'a aucun effet s'il est jeté sur une arme déjà dotée d'un alignement, comme une épée sainte.

Il est impossible de jeter ce sort sur une arme naturelle, comme des poings.

L'alignement conféré à l'arme détermine la nature du registre du sort.

Arme destructrice

Transmutation

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 arme de corps à corps

Durée : 1 round/niveau

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

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme de corps à corps particulièrement meurtrière pour les morts-vivants. Tout mort-vivant doté de moins de DV que le niveau de lanceur de sorts du prêtre doit réussir un jet de Volonté ou être détruit s'il est touché par cette arme au combat. La résistance à la magie ne s'applique pas contre l'effet de destruction.

Arme magique

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1, Guerre 1, Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

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

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître.

On ne peut pas lancer ce sort sur une arme naturelle (poings, etc. ; voir *morsure magique*). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent donc bénéficier de ce sort.

Arme magique suprême

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : 1 arme ou 50 projectiles devant être au contact les uns des autres au moment de l'incantation

Durée : 1 heure/niveau

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

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort est semblable à *arme magique*, si ce n'est qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum).

Il est également possible d'affecter 50 flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde. Tous les projectiles doivent être du même type et il est impératif qu'ils se touchent au moment de l'incantation (comme c'est par exemple le cas s'ils se trouvent tous dans le même carquois). Ils perdent leur magie dès qu'ils sont utilisés (ce qui n'est pas le cas d'une arme de jet affectée par ce sort). Dans le cadre de ce sort, les shuriken sont des projectiles et non des armes de jet.

Composantes matérielles profanes : poudre de chaux et de carbone.

Arme spirituelle

Évocation [force]

Niveau : Guerre 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : arme magique de force

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une arme constituée d'énergie pure apparaît là où son créateur le souhaite et attaque ses adversaires, infligeant 1d8 points de dégâts de force à chaque coup au but, +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 15). L'arme est l'une de celles que préfère le dieu du prêtre, à moins qu'elle n'ait un sens profond pour sa foi (voir ci-contre). Les coups critiques qu'elle peut occasionner sont identiques en termes de zone et de multiplicateur à ceux de l'arme qu'elle reproduit. Elle frappe la cible désignée par le prêtre, attaquant dès le round de son apparition, puis à chaque round suivant. Son bonus de base est le même que celui du personnage + son modificateur de Sagesse et elle peut frapper à plusieurs reprises au cours d'un même round si c'est également le cas de son créateur. Cela étant, elle est considérée comme un sort, et non comme une arme, ce qui lui permet de toucher les créatures dotée d'une réduction des dégâts. Comme il s'agit d'un effet de force, elle touche les créatures intangibles sans tenir compte des 50 % de chances de rater. Elle frappe toujours dans le même sens que le prêtre et il est impossible de s'en servir pour prendre un adversaire en tenaille. Elle n'est affectée ni par les dons du prêtre (comme Arme de prédilection), ni par ses actions de combat (charge, etc.). Si l'arme dépasse la portée du sort ou quitte le champ de vision de son créateur (ou si ce dernier cesse de se concentrer sur elle), elle revient flotter à côté de lui.

À partir du deuxième round, une action de mouvement suffit pour changer de cible. Dans le cas contraire, l'arme continue d'attaquer le même adversaire. Quand elle change d'ennemi, elle ne bénéficie que d'une seule attaque au cours du round. Le reste du temps, elle peut attaquer à plusieurs reprises si c'est également le cas du prêtre. Si *l'arme spirituelle* est une arme à distance, utilisez la portée du sort, pas le facteur de portée habituelle de l'arme concernée (il s'agit là encore d'une action de mouvement).

L'arme spirituelle ne peut pas être attaquée ni endommagée par des attaques physiques. Cependant, *dissipation de la magie*, *désintégration*, une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération* l'affectent normalement. Contre les attaques de contact, la CA de *l'arme spirituelle* est égale à 12 (10 + bonus de taille d'un objet de taille TP).

Si la créature attaquée a une certaine résistance à la magie, elle la joue dès que l'arme s'approche d'elle. En cas de succès, le sort est automatiquement dissipé. Sinon, l'arme reste jusqu'à la fin de la durée indiquée et peut attaquer la créature normalement.

L'arme obtenue est bien souvent la réplique de celle du dieu du prêtre. Dans le cas où ce dernier ne prie pas de dieu en particulier, l'arme est en rapport avec son alignement. Un prêtre neutre sans dieu particulier peut créer l'arme de l'alignement de son choix, à condition qu'il soit en rapport avec les préceptes de ce dernier, ne serait-ce que temporairement. Voici les armes associées aux divers dieux et alignements :

Alignement	Arme spirituelle
Bien	Marteau de guerre (<i>Marteau de Justice</i>)
Chaos	Hache d'armes (<i>Hache du Changement</i>)
Loi	Épée longue (<i>Épée de Vérité</i>)
Mal	Fléau d'armes léger (<i>Flagelleur d'âmes</i>)

Armure de mage

Invocation (création) [force]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non

Armure de mage entoure le sujet d'un champ de force invisible mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement à une armure normale, une *armure de mage* ne s'accompagne pas de pénalité d'armure, de risque d'échec des sorts profanes ou de réduction de la vitesse de déplacement. De plus, comme cette protection est constituée de force, les créatures intangibles sont incapables de passer au travers, comme elles le font pour les armures physiques.

Focaliseur : morceau de cuir tanné.

Arrêt du temps
Transmutation
Niveau : Duperie 9, Ens/Mag 9
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1d4+1 rounds de temps apparent (voir description)

Ce sort semble arrêter le cours du temps, sauf pour celui qui le lance. En réalité, la vitesse du personnage s'accroît tellement que le reste de l'univers lui paraît figé. Il peut agir, seul, pendant 1d4+1 rounds de temps apparent. Qu'ils soient magiques ou non, feu, froid, gaz et autres l'affectent toujours. Tant qu'*arrêt du temps* dure, les autres créatures sont invulnérables aux attaques et sorts du personnage, mais ce dernier peut mettre son temps d'action à profit pour lancer des sorts (comme *brume mortelle*) qui prendront effet dès que le temps reprendra son cours normal. La plupart des lanceurs de sorts profite de ce temps qui leur est alloué pour renforcer leurs défenses, convoquer des alliés ou fuir.

Le personnage ne peut pas non plus prendre ou endommager un objet en possession d'une créature affectée par le sort. Par contre, il fait ce qu'il veut des objets qui n'appartiennent à personne.

Le jeteur de sorts est indétectable jusqu'à la fin de la durée indiquée, mais il lui est impossible de pénétrer dans une *zone d'antimagie*.

Aspersion acide
Invocation (création) [acide]
Niveau : Ens/Mag 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : un projectile constitué d'acide
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage lance un petit orbe en direction de la cible. Il doit effectuer une attaque de contact à distance pour toucher celle-ci. L'orbe inflige alors 1d3 points de dégâts d'acide.

Assassin imaginaire
Illusion (fantasme) [mental, terreur]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction), puis Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au mage de faire apparaître l'image de la créature la plus abominable qui soit pour le sujet en donnant corps aux pires craintes de ce dernier. Seule la victime voit pleinement l'assassin imaginaire, le mage ne percevant, lui, qu'une vague forme spectrale. Le sujet a droit à un jet de Volonté pour comprendre que son agresseur n'est qu'une hallucination. S'il le rate, il est touché par l'illusion et doit alors réussir un jet de Vigueur sous peine de mourir de peur. Même s'il réussit ce second jet de sauvegarde, le choc est tel qu'il perd 3d6 points de vie.

Si la cible porte un *casque de télépathie* et réussit son jet de Volonté, elle peut retourner l'*assassin imaginaire* à l'envoyeur. C'est alors le mage qui doit effectuer un ou deux jets de sauvegarde s'il ne veut pas être tué par son propre sort.

Assistance divine

Divination

Niveau : Dru 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fournit au sujet une assistance divine fugace, qui se traduit par un bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence. La créature doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

Attirance

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 heure

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

Cible : 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

L'objet ou le lieu désigné par le personnage génère des vibrations attirant, au choix, un type donné de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les gobelinoïdes, ne sont pas assez spécifiques. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre, ou encore neutre).

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi éprouvent un vif plaisir à l'idée de se trouver dans le lieu affecté ou une envie irrépressible de toucher l'objet enchanté. Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, la magie n'a plus d'effet sur eux, mais un nouveau jet de Volonté est nécessaire au bout de 1d6x10 minutes. En cas d'échec, elles reviennent à l'endroit (ou près de l'objet) choisi par le jeteur de sorts.

Attirance contre et dissipe *aversion*.

Composantes matérielles : de la poudre de perles broyées (valeur minimale 1 500 po) et une goutte de miel liquide.

Augure

Divination

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Augure révèle au prêtre si l'action que ses compagnons ou lui s'apprêtent à entreprendre aura de bonnes ou de mauvaises conséquences dans un avenir proche. Par exemple, si les aventuriers se demandent s'ils doivent détruire un sceau inconnu fermant une porte, le sort peut leur dire s'il s'agit d'une bonne idée.

Les chances de recevoir une réponse compréhensible se montent à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts. On effectue le jet en secret, à moins qu'il ne décide que la question est suffisamment simple pour garantir un succès automatique (ou, au contraire, qu'elle est tellement vague qu'il est impossible d'obtenir une réponse). En cas de succès, le personnage reçoit l'une des réponses suivantes :

- Fortune : l'action a de bonnes chances d'être bénéfique.
- Péril : l'action aura des répercussions néfastes.
- Péril et fortune : les deux sont possibles.
- Rien : dans le cas où l'action ne devrait pas avoir de conséquences favorables ou néfastes.

Si le sort échoue, le résultat est automatiquement " Rien ". Lorsque le prêtre obtient cette réponse, rien ne lui permet de savoir si elle est justifiée ou si son sort a échoué.

Augure ne permet de voir l'avenir que dans la demi-heure qui suit. Si quelque chose doit se produire après, le sort est incapable de le révéler (les répercussions à long terme d'une action lui échappent donc systématiquement). Si le même prêtre lance plusieurs fois le sort au sujet de la même action, la réponse obtenue lors des *augures* successifs ne varie pas par rapport à la première (le résultat du jet de dé est lui aussi toujours le même).

Composante matérielle : de l'encens pour une valeur de 25 po.

Focaliseur : jeu de bâtonnets ou d'osselets couverts de runes (valeur minimale 25 po).

Aura magique

Illusion (hallucination)

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

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché (2,5 kg/niveau maximum)

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

Soumis à un sort de *détection*, l'objet touché par le mage laisse croire qu'il est magique (le type de magie qu'il révèle est choisi par le personnage au moment de l'incantation).

Si l'objet protégé par *aura magique* est soumis à *identification* ou à un examen similaire, le lanceur de sorts démasque la supercherie et parvient à découvrir les propriétés de l'objet en réussissant un jet de Volonté. Sinon, il croit ce que lui révèle l'aura, et ce quels que soient les tests auxquels il se livre sur l'objet.

Si l'aura naturelle de l'objet est particulièrement puissante (comme c'est le cas pour les artefacts), *aura magique* reste sans effet.

Note. Armes, armures ou boucliers magiques sont nécessairement des objets de maître, ce qui signifie qu'une épée grossièrement forgée dégageant une aura magique est pour le moins suspecte.

Focaliseur : un petit carré de soie que l'on passe devant l'objet.

Aura maudite

Abjuration [Mal]

Niveau : Mal 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 ténèbres se forme autour des bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts lancés par les créatures d'alignement bon, et affaiblit ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, 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 ce qui se passe avec *protection contre le Bien*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures bonnes.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Bien ou jetés par des créatures d'alignement bon.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence mentale, au même titre que *protection contre le Bien*.

Enfin, lorsqu'une créature bonne réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque de subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force (jet de Vigueur, annule).

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

Aura sacrée

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 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 lumineuse entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire aux sorts du Mal ou lancés par des créatures mauvaises, aveugle ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, 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 ce qui se passe avec *protection contre le Mal*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures maléfiques.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Mal ou jetés par les créatures mauvaises.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence magique, au même titre que *protection contre le Mal*.

Enfin, lorsqu'une créature maléfique réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque de perdre la vue (effet similaire à celui de *cécité/surdité*, jet de Vigueur, annule, mais contre le DD d'*aura sacrée*).

Focaliseur : un minuscule reliquaie contenant une relique sacrée, comme par exemple un bout de la robe d'un saint ou un fragment de texte sacré pour les forces du Bien. Le reliquaie doit valoir au moins 500 po.

Aversion

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 heure

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

Cible : 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

L'objet ou le lieu choisi par le personnage génère des ondes repoussant, au choix, une espèce donnée de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, manteleurs, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les " gobelinoïdes ", ne sont pas assez précis. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre ou encore neutre).

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi ressentent une envie presque irrésistible de s'éloigner de l'endroit ou de l'objet protégé. Une force indéfinissable les pousse à s'en aller pour ne pas revenir (du moins, tant que le sort fait effet). Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles peuvent rester sur place ou toucher l'objet affecté, mais cela ne les empêche pas de se sentir mal à l'aise, ce qui réduit fortement leur Dextérité (-4).

Aversion contre et dissipe *attirance*.

Composante matérielle profane : un peu d'alun trempé dans du vinaigre.

Bagou

Transmutation

Niveau : Bard 3

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le verbe du barde est des plus faciles et persuasifs. Il bénéficie d'un bonus de +30 aux test de Bluff visant à convaincre autrui de la véracité de ses propos. Par contre, ce bonus ne s'applique pas aux autres utilisations de la compétence Bluff, comme exécuter une feinte en combat, créer une diversion pour se cacher, ou communiquer un message via Langage secret.

Si le personnage est victime d'une divination censée déceler ses mensonges ou l'obliger à dire la vérité (comme dans le cas de *détection du mensonge* ou de *zone de vérité*), l'auteur de celle-ci doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 15 + le niveau de lanceur de sorts du barde. En cas d'échec, la divination ne fonctionne pas.

Baie nourricière

Transmutation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 2d4 baies fraîchement cueillies

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'on lance ce sort sur des baies fraîchement cueillies, 2d4 d'entre elles deviennent magiques. Le personnage parvient immédiatement à les différencier, de même que tout autre druide de niveau 3 ou plus. Chaque baie nourrit autant qu'un repas normal (pour créature de taille M). Quiconque en mange une récupère également 1 point de vie. On ne peut recouvrer de la sorte plus de 8 points de vie par tranche de 24 heures.

Baiser de la goule

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : humanoïde vivant touché

Durée : 1d6+2 rounds

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort transmet au mage un afflux d'énergie négative lui permettant de paralyser pendant 1d6+2 rounds le premier humanoïde qu'il touche avec une attaque de contact au corps à corps.

Si elle se trouve immobilisée (en cas de jet de Vigueur raté), la cible dégage une puanteur provoquant de violents haut-le-cœur à 3 mètres à la ronde. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (à l'exception du jeteur de sort) tombent malades (Vigueur, annule). *Neutralisation du poison* soigne les créatures malades. Celles qui sont immunisées contre le poison ne sont pas affectées par l'odeur.

Composantes matérielles : un bout de vêtement prélevé sur une goule ou une pincée de terre provenant de l'ancre d'une goule.

Baiser du vampire

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée/1 heure (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Pour que ce sort prenne effet, le mage doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Alors, il inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Dans le même temps, le lanceur de sorts gagne autant de points de vie temporaires, sans pour autant pouvoir dépasser un nombre égal aux pv actuels de la cible +10, ce qui tue instantanément cette dernière. Les points de vie temporaires disparaissent au bout de 1 heure.

Bannissement

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cibles : 1 ou plusieurs créatures extraplanaires distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Bannissement est une version plus puissante de *renvoi* ayant pour effet de chasser les créatures extraplanaires du plan d'origine du personnage. Il est possible de bannir jusqu'à 2 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts. Pour augmenter ses chances de renvoyer une entité, le jeteur de sorts doit leur présenter un objet ou une substance qu'elles craignent ou détestent. Chacun de ces objets confère un bonus de +1 au test de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la créature (si elle en a) et augmente de +2 le DD du jet de sauvegarde. Par exemple, un prêtre lançant *bannissement* sur un démon haïssant la lumière et vulnérable à l'eau bénite et aux armes en fer se munit de fer, d'eau bénite et d'une torche allumée. Les trois objets ajoutent +3 au test permettant de dépasser la résistance à la magie du démon, et le jet de Volonté de ce dernier devient nettement plus difficile (+6 au DD).

Certains objets rares peuvent bénéficier d'une efficacité doublée (+2 au test de niveau de lanceur de sorts contre la résistance à la magie et +4 au DD du jet de sauvegarde).

Focaliseur profane : tout objet que le sujet n'apprécie guère (il s'agit d'une option, voir ci-dessus).

Barrière de lames

Évocation [force]

Niveau : Bien 6, Guerre 6, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mu de lames tourbillonnantes de 6 m de long/niveau, ou anneau de lames tourbillonnantes de 1,50 m de rayon/2 niveaux ; 6 m de haut dans les deux cas

Durée : 1 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 ou Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un mur de lames acérées comme des rasoirs qui tourbillonnent autour d'un point central, créant ainsi une barrière immobile et verticale. Toute créature tentant de la franchir subit 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Un jet de Réflexes réussi permet de réduire ces dégâts de moitié.

Les créatures prises dans la zone d'effet de la *barrière de lames* lorsque celle-ci apparaît subissent également les dégâts, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Réflexes (il leur faut alors choisir de quel côté elles se retrouvent).

Quelqu'un se tenant derrière une *barrière de lames* bénéficie d'un abri (bonus de +4 à la CA et bonus de +2 aux jets de Réflexes) contre les attaques qui la traversent.

Bâton à sort

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : bâton en bois touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Le druide stocke un sort qu'il connaît dans un bâton en bois. Il est impossible d'avoir plus d'un *bâton à sort*, lequel ne peut contenir qu'un seul sort. Le personnage lance le sort comme s'il l'avait préparé, avec comme avantage qu'il vient en plus de tous ceux qu'il a mémorisés pour la journée. Les composantes matérielles sont celles requises par le sort stocké.

Focaliseur : le bâton stockant le sort.

Bâton sylvanien

Transmutation

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : bâton touché

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de transformer un bâton préparé à l'avance en créature ressemblant à un sylvanien de taille TG de plus de sept mètres de haut. Il suffit que le druide plante le bâton dans le sol et prononce quelques paroles magiques achevant l'incantation pour le voir prendre la forme d'une entité se battant comme un sylvanien. Cette dernière défend le personnage et obéit à tous ses ordres. Malgré son apparence, il ne s'agit pas d'un vrai sylvanien : elle ne peut ni discuter avec les sylvaniens, ni commander aux arbres. Si le pseudo-sylvanien se retrouve à 0 point de vie ou moins, il tombe en poussière et le bâton est détruit. Sinon, le bâton peut par la suite resservir comme focaliseur pour une nouvelle utilisation du sort. Le pseudo-sylvanien a toujours son maximum de points de vie lorsqu'il se forme, même s'il a subi des blessures lors de sa dernière apparition.

Focaliseur : le bâton, qui doit être spécialement préparé. Il doit provenir d'une solide branche de chêne, d'if ou de frêne, et avoir été taillé, poli et sculpté, ce qui prend un total de 28 jours. Le druide ne peut partir à l'aventure ou se livrer à des activités fatigantes tant qu'il prépare son bâton.

Bénédiction

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 m

Zone d'effet : le lanceur de sorts et tous les alliés se trouvant dans un rayonnement de 15 m ou moins centré sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort procure un regain de courage aux alliés du personnage, ce qui se traduit par un bonus de moral de +1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Bénédiction contre et dissipe *imprécation*.

Bénédiction d'arme

Transmutation

Niveau : Pal 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort rend l'arme ciblée particulièrement puissante contre les créatures maléfiques. Elle annule la réduction de dégâts dont bénéficient certaines créatures et frappe les êtres maléfiques intangibles comme si elle bénéficiait d'un bonus d'altération de +1 (mais le sort ne confère pas un réel bonus d'altération). L'arme est bonne, ce qui lui permet de passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures, en particulier les Extérieurs mauvais (cet effet réprime et remplace l'éventuel alignement de l'arme). Il est possible d'utiliser ce sort sur une flèche ou un carreau d'arbalète, mais une arme à projectile (arc, etc.) affectée ne transmet pas ses propriétés aux projectiles qu'elle tire.

En outre, elle réussit automatiquement les coups critiques (ce qui signifie que tout critique possible en devient un sans qu'il soit nécessaire de jeter le dé). Toutefois, cet effet ne peut pas affecter les armes bénéficiant déjà d'un effet magique lié aux coups critiques, comme c'est le cas pour les armes acérées ou les épées vorpales.

Bénédictio de l'eau

Transmutation [Bien]

Niveau : Pal 1, 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 transmet de l'énergie positive à une flasque d'eau (1/2 litre), la transformant ainsi en eau bénite.

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

Berceuse

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures vivantes situées dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : concentration + 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures situées dans la zone se montrent distraites, voire somnolentes. Si elles ratent leur jet de Volonté, elles subissent un malus de -5 aux tests de Détection et de Perception auditive, ainsi qu'un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de *sommeil* tant que dure le sort. *Berceuse* dure aussi longtemps que le personnage se concentre, plus 1 round par niveau de lanceur de sorts ensuite.

Blasphème

Évocation [Mal, son]

Niveau : Prê 7, Mal 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : créatures non mauvaises 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

Toute créature non mauvaise située dans la zone d'effet d'un *blasphème* est victime des effets suivants :

Nombre de DV	Effet
Égaux au niveau du lanceur de sorts	Hébètement
Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -1	Affaiblissement, hébètement

Jusqu'au niveau du lanceur de sorts –5 Paralyse, affaiblissement, hébètement
Jusqu'au niveau du lanceur de sorts –10 Mort

Tous ces effets sont cumulatifs. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.

Hébètement. La créature hébétée ne peut entreprendre aucune action pendant 1 round, mais elle se défend normalement si on l'attaque.

Affaiblissement. La valeur de Force de la créature chute de 2d6 points pour 2d4 rounds.

Paralyse. La créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

Mort. La créature périt sur le champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, elle est détruite.

En outre, si le prêtre se trouve dans son plan d'origine durant l'incantation, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que mauvais comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer le *blasphème*. Pour annuler l'effet de bannissement, il faut réussir un jet de Volonté (avec un malus de –4).

Les créatures dont le nombre de dés de vie dépasse le niveau de lanceur de sorts ne sont pas affectées.

Blessure critique

Nécromancie

Niveau : Destruction 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Blessure critique de groupe

Nécromancie

Niveau : Prê 8

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

Blessure grave

Nécromancie

Niveau : Prê 3

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15).

Blessure grave de groupe

Nécromancie

Niveau : Prê 7

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Blessure légère

Nécromancie

Niveau : Destruction 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'il pose ses mains sur une créature, le prêtre génère un transfert d'énergie négative faisant perdre 1d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué (1d8 points, +1 par niveau de lanceur de sorts du prêtre, jusqu'à +5).

Blessure légère de groupe

Nécromancie

Niveau : Destruction 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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

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

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25), à toutes les créatures vivantes situées alentour.

À l'instar des autres sorts de *blessure*, *blessure légère de groupe* soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les sorts de *blessure* de façon spontanée peut en faire de même à l'égard des sorts de *blessure de groupe*.

Blessure modérée

Nécromancie

Niveau : Prê 2

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Blessure modérée de groupe

Nécromancie

Niveau : Prê 6

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

Blessure superficielle

Nécromancie

Niveau : Prê 0

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 1 point de vie seulement et qu'un jet de Volonté réussi permet d'annuler ce point de dégât.

Bois de fer

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute/500 g

Portée : 0 m

Cible : un objet en *bois de fer* pesant jusqu'à 2,5 kg/niveau

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le *bois de fer* est une matière magique obtenue par les druides à partir du bois normal. Bien que conservant la quasi-totalité des propriétés du bois, il est aussi lourd et aussi dur que l'acier (et aussi résistant au feu). Les sorts qui affectent le métal ou le fer (tels que *métal brûlant*) restent sans effet sur lui, au contraire des sorts affectant le bois (comme *façonnage du bois*), si ce n'est qu'il ne brûle pas. En combinant ce sort avec *façonnage du bois* ou Artisanat (à condition qu'il s'agisse d'une profession liée au travail du bois), on peut obtenir des objets en bois aussi solides que leurs équivalents en acier. Il est ainsi possible de créer un harnois ou une épée en bois, que le druide peut utiliser à son gré.

Enfin, si le personnage restreint volontairement la quantité de bois travaillé à la moitié du poids auquel il a droit (ou moins), tout bouclier, arme ou armure transmuté de la sorte est considéré comme un objet magique (+1).

Composante matérielle : objet en bois ayant la forme de l'objet que l'on souhaite obtenir.

Bouche magique

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : 1 créature ou 1 objet

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort fixe sur la créature ou l'objet choisi une bouche enchantée qui apparaît et délivre un message dès que se produit l'événement spécifié au cours de l'incantation. Ce message ne peut contenir plus de 30 mots. Il doit être déclamé dans une langue parlée par son créateur et peut prendre jusqu'à 10 minutes. La bouche ne peut prononcer d'incantation ou de mot de commande, ni activer le moindre effet magique. Par contre, elle bouge les lèvres en fonction de ce qu'elle dit. Par exemple, placée sur une statue, on pourrait avoir l'impression que celle-ci se met à parler. Cela n'empêche bien évidemment pas de lancer le sort sur un arbre, un rocher, une porte, ou tout autre objet ou créature.

L'illusion est déclenché dès que les conditions spécifiées lors de l'incantation se réalisent. Elles peuvent être aussi simples ou complexes que souhaité, à condition qu'elles soient purement visuelles ou auditives (par exemple : " Parle dès qu'une humaine d'âge vénérable portant un sac s'assiera dans la position du lotus à une vingtaine de centimètres de toi. "). La bouche s'exprime dès qu'elle a l'impression que les conditions se réalisent ; elle peut donc être abusée par un déguisement ou une illusion. L'obscurité naturelle n'empêche pas la réalisation d'une condition visuelle, mais les sorts *ténèbres* et *invisibilité*, oui. De même, déplacements silencieux et sorts de *silence* contrent les conditions auditives. Celles-ci peuvent être liées à des sons courants (bruits de pas, tintement métallique) ou, au contraire, à un mot ou un bruit caractéristique (tel que celui que fait une épingle en tombant, ou quelqu'un criant " Bouh ! " à proximité). Notez que les actions ne peuvent servir de condition que si elles sont visibles ou audibles. Par exemple, pour qu'une *bouche magique* ayant reçu comme instruction " Parle dès qu'une créature touche la statue " s'exprime, il faut que la créature en question soit visible. La bouche est incapable de distinguer l'alignement, le niveau, le nombre de dés de vie ou la classe des créatures passant à proximité ; tout au plus peut-elle les déduire en se basant sur leur apparence.

La portée maximale jusqu'à laquelle une condition déclenche l'apparition de la bouche est de 4,50 mètres par niveau, ce qui fait qu'un magicien de niveau 6 pourra ordonner à sa *bouche magique* de parler si les conditions sont réalisées dans un rayon de 27 mètres. Quelle que soit la portée choisie, la bouche ne répond qu'aux stimuli visuels ou auditifs se manifestant à portée de vue ou d'ouïe.

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

Composantes matérielles : un morceau de rayon de miel et 10 po de poudre de jade.

Bouclier

Abjuration [force]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le joueur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Bouclier génère un disque de force mobile flottant devant son créateur. Il absorbe les *projectiles magiques* prenant ce dernier pour cible. Il procure également un bonus de bouclier de +4 à la CA. Comme il s'agit d'un effet de force, ce bonus agit face aux attaques de contact à distance intangibles. Il ne présente ni malus d'armure aux tests ni risque d'échec des sorts profanes. Contrairement à un pavois normal, *bouclier* n'offre pas d'abri.

Bouclier de feu

Évocation [feu ou froid]

Niveau : Ens/Mag 4, Feu 5, Soleil 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le joueur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort entoure le personnage d'un rideau de flammes infligeant des dégâts à quiconque le touche au corps à corps. Elles le protègent également contre les attaques à base de froid ou de feu (le choix devant être fait au moment de l'incantation).

Toute créature touchant le lanceur de sorts à l'aide d'une arme naturelle ou de corps à corps lui cause des dégâts normaux, mais elle-même perd 1d6 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (+15 maximum). Ce sont des dégâts de feu ou de froid, selon la version de *bouclier* choisie. La résistance à la magie de la créature la protège normalement contre cette attaque. À noter que les armes bénéficiant d'une allonge exceptionnelle, telles que la pique, n'exposent pas leur utilisateur aux effets de *bouclier de feu*.

Au terme de l'incantation, le personnage s'embrase, mais les flammes qui l'entourent sont petites, presque intangibles, et éclairent deux fois moins qu'une torche (3 mètres). Leur couleur est déterminée aléatoirement (50 % de chances) : elles sont vertes ou bleues en cas de bouclier froid, et bleues ou violettes pour un bouclier chaud. Les pouvoirs spéciaux de chaque version sont les suivants :

Bouclier chaud. Les flammes sont chaudes au toucher. Contre les attaques basées sur le froid, le personnage encaisse des dégâts réduits de moitié. Si ces attaques autorisent un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le personnage y échappe totalement en cas de jet réussi.

Bouclier froid. Les flammes sont froides et protègent contre les attaques à base de feu (dégâts réduits de moitié). Là encore, si les attaques autorisent un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le personnage y échappe totalement en cas de jet réussi.

Composantes matérielles profanes : un peu de phosphore pour bouclier chaud, une luciole vivante pour bouclier froid (ou quatre lucioles desséchées).

Bouclier de la foi

Abjuration

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante qui repousse les attaques. *Bouclier de la foi* confère un bonus de parade de +2 à la CA, +1 tous les six niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un bonus maximum de +5 au niveau 18).

Composante matérielle : un petit parchemin sur lequel a été rédigé un bout de texte sacré.

Bouclier de la Loi

Abjuration [Loi]

Niveau : Loi 8, Prê 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cible : 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 bleutée entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts du Chaos lancés par les créatures chaotiques, et ralentit ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, 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 ce qui se passe avec *protection contre le Chaos*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures chaotiques.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Chaos ou jetés par des créatures chaotiques.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence mentale, au même titre que *protection contre le Chaos*.

Enfin, lorsqu'une créature chaotique réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle court le risque d'être ralentie (effet similaire à celui de *lenteur*, jet de Volonté annule, mais contre le DD de *bouclier de la Loi*).

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

Bouclier entropique

Abjuration

Niveau : Chance 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Un champ d'énergie magique et multicolore apparaît autour du prêtre. Il détourne les projectiles, rayons et autres attaques à distance. Grâce à lui, chaque attaque à distance prenant le personnage pour cible a 20 % de chances de le rater (comme si le personnage bénéficiait d'un camouflage). Ce pourcentage s'applique à toutes les attaques à distance dont la précision est déterminée par un jet de dé (flèches ou carreaux ordinaires ou magiques, *flèche acide*, *rayon affaiblissant*, etc.). Le sort reste sans effet contre les autres attaques à distance, comme par exemple le souffle d'un dragon.

Boule de feu

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort prend la forme d'une boule de feu explosant dans un bruit sourd et infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (jusqu'à un maximum de 10d6). Les objets n'appartenant à personne sont également touchés. La déflagration ne génère aucune pression.

Le personnage désigne la cible du doigt et choisit l'endroit où il souhaite que l'explosion se produise (distance et hauteur par rapport au niveau du sol). À ce moment, une bille luisante jaillit de son index et fuse jusqu'à cet endroit, où elle donne naissance à la *boule de feu* (à moins qu'elle ne rencontre un obstacle en chemin, auquel cas l'explosion se produit plus tôt que prévu). Si le mage jette cette bille par un passage extrêmement étroit, comme par exemple une meurtrière, il doit réussir une attaque de contact à distance, sans quoi le projectile heurte l'obstacle, provoquant ainsi la déflagration.

La *boule de feu* embrase les matériaux combustibles et endommage les objets pris dans sa zone d'effet. Elle peut faire fondre les métaux dont la température de fusion est suffisamment basse, comme c'est le cas pour le plomb, l'or, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à un obstacle le détruisent, la *boule de feu* s'étend au-delà si sa zone d'effet le lui permet. Sinon, elle est arrêtée par la barrière, comme n'importe quel autre sort.

Composantes matérielles : du soufre et une petite boule de fiente de chauve-souris.

Boule de feu à retardement

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 7

Durée : jusqu'à 5 rounds (voir description)

Ce sort est semblable à *boule de feu*, si ce n'est que les dégâts qu'il inflige sont plus importants et que son explosion peut être retardée jusqu'à 5 rounds après le moment de l'incantation. L'explosion s'accompagne d'un bruit sourd et inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). La bille luisante peut exploser instantanément si le personnage le souhaite, mais il est également possible de retarder l'explosion (jusqu'à un maximum de 5 rounds). Le mage choisit le moment du déclenchement durant l'incantation, après quoi il n'est plus possible de le modifier (sauf si quelqu'un touche la bille ; voir ci-dessous).

La bille reste immobile jusqu'à l'instant choisi. N'importe qui peut s'en saisir et la lancer comme une arme de jet (facteur de portée de 3 mètres). Si quelqu'un saisit la bille dans le round précédent l'explosion, il y a 25 % de chances pour que la *boule de feu à retardement* explose avant qu'elle n'ait pu être jetée.

Bourrasque

Évocation [air]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Effet : violente rafale de vent en forme de ligne émanant de la main tendue du personnage et atteignant la limite de portée

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une violente rafale de vent (75 km/h environ) émanant de la main tendue du personnage et qui affecte toutes les créatures situées sur son chemin.

Une créature terrestre de taille TP ou inférieure est renversée et repoussée de 1d4x3 mètres, subissant 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres ainsi parcourue. Les créatures volantes de taille TP ou inférieure sont repoussées de 2d6x3 mètres et subissent 2d6 points de dégâts non-létaux en raison des chocs.

Les créatures de taille P sont mises à terre ou repoussées de 1d6x3 mètres si elles volent.

Les créatures de taille M sont incapables d'avancer contre le vent ou repoussées de 1d6x1,50 mètres si elles volent.

Les créatures de taille G ou supérieure évoluent normalement au sein d'un effet de *bourrasque*.

Bourrasque ne peut repousser une créature au-delà de ses limites de portée.

Quelle que soit sa taille, toute créature présente dans la zone d'effet d'une *bourrasque* subit un malus de -4 aux attaques à distance et aux tests de Perception auditive.

La force de la bourrasque est telle qu'elle éteint instantanément torches, bougies et autres flammes non protégées. Même celles qui sont protégées (comme c'est le cas pour les lanternes) se mettent à danser follement et ont 50 % de chances d'être soufflées.

Bourrasque peut produire les mêmes effets qu'un coup de vent soudain : soulever le sable ou la poussière, propager un incendie, faire tomber ou arracher un auvent, retourner une barque, ou pousser gaz ou brume jusqu'en limite de portée.

On peut user de *permanence* sur *bourrasque*.

Brouillard dense

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Durée : 1 minute/niveau

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *nappe de brouillard*, mais le banc de brume constitué est si dense que les créatures tentant de se frayer un passage au travers voient leur vitesse de déplacement réduite à 1,50 mètre et que leurs jets d'attaque et de dégâts au corps à corps subissent un malus de -2. La brume rend toute attaque à distance impossible (sauf pour les rayons magiques). Une créature tombant dans une nappe de *brouillard dense* est fortement ralentie et les dégâts dus à la chute sont réduits de 1d6 points tous les 3 mètres parcourus dans la zone d'effet du sort. Une créature située dans un *brouillard dense* ne peut réaliser de pas de placement.

Ces nuées sont bien plus tenaces que celles d'un brouillard normal, à tel point qu'il faut un vent violent (au moins 50 km/h) pour les dissiper. Soumises à une telle bourrasque, elles sont dispersées en 1 round.

Composantes matérielles : une pincée de pois cassés séchés mêlée à de la poudre de sabot d'animal.

Brume acide

Invocation (création) [acide]

Niveau : Ens/Mag 6, Eau 7

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

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

Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une nappe de brume semblable à celle générée par *brouillard dense*. Elle ralentit les créatures qui s'y trouvent et limite leur champ de vision. Mais étant très acide, elle inflige 2d6 "points de dégâts d'acide par round aux créatures et objets présents dans sa zone d'effet.

Composantes matérielles profanes : une pincée de pois concassés et séchés mêlée à de la poudre de sabot d'animal.

Brume de dissimulation

Invocation (création)

Niveau : Air 1, Dru 1, Eau 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Effet : brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. Une fois constituée, la nappe reste stationnaire. Elle 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 pas les repérer à vue).

Un vent modéré (plus de 15 km/h), comme celui généré par *bourrasque*, disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que *boule de feu* ou *colonne de feu* fait disparaître la brume dans sa zone d'effet. *Mur de feu* la disperse dans toute la zone où il inflige des dégâts. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Brume mentale

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : brouillard occupant une étendue de 6 m de rayon et de 6 m de haut

Durée : 30 minutes et 2d6 rounds (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une nappe de brouillard affaiblissant la résistance mentale de ceux qui y entrent. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent un malus d'aptitude de -10 aux tests de Sagesse et aux jets de Volonté (si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles ne sont pas affectées, même si elles décident de rester dans la brume). Les créatures affectées le sont tant qu'elles restent dans la zone d'effet, et pour 2d6 rounds après qu'elles en sont sorties. Le brouillard est stationnaire et persiste durant 30 minutes (à moins que le vent ne le disperse).

Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse la brume en 4 rounds ; un vent important (au moins 30 km/h) la disperse en 1 round.

Cette brume est suffisamment fine pour ne pas constituer un obstacle à la vision.

Brume mortelle

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 5

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 côté et 6 m de haut

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort génère une nappe de brouillard semblable à celle créée par *brouillard dense*, si ce n'est que ses volutes sont d'une inquiétante couleur vert jaune et hautement toxiques. Toute créature vivante de 3 DV ou moins qui les respire meurt aussitôt (sans jet de sauvegarde), tandis que celles qui ont entre 4 et 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur si elles ne veulent pas connaître le même sort (auquel cas elles subissent tout de même un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution). Les créatures vivantes ayant plus de 6 DV subissent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round passé dans la brume (un jet de Vigueur réussi permet de réduire ces dégâts de moitié). Retenir son souffle ne constitue pas une protection suffisante, mais les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées par le sort.

Contrairement à *brouillard dense*, la *brume mortelle* s'éloigne du mage à la vitesse de 3 mètres par round (calculez l'étendue de la nappe chaque round en partant du principe que son point d'origine se déplace de 3 mètres par round).

Les vapeurs étant plus lourdes que l'air, elles restent au niveau du sol, et s'enfoncent même dans les trous et fissures. Ce sort est donc très approprié pour dévaster un nid de fourmis géantes. La *brume mortelle* ne peut pas se mêler aux liquides ; il est impossible de la faire apparaître sous l'eau.

Cacophonie

Évocation [son]

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort déclenche une véritable cacophonie dans la zone d'effet. Toutes les créatures touchées par cette attaque sonique perdent 1d8 points de vie et doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdies pendant 1 round.

Les créatures sourdes ne risquent pas d'être étourdies, mais elles subissent tout de même les dégâts indiqués.

Focaliseur profane : petit instrument de musique.

Cage de force

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Zone d'effet : cage à barreaux (cube de 6 m d'arête) ou cellule aveugle (cube de 3 m d'arête)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce puissant sort fait apparaître une prison immobile et invisible dont les murs (ou les barreaux, au choix du personnage) sont constitués de force magique.

Les créatures prises dans la zone d'effet sont automatiquement emprisonnées, à moins qu'elles ne soient trop grandes pour la cage, auquel cas le sort échoue automatiquement. Il est possible de s'enfuir par téléportation ou par le biais du plan Astral, mais les barreaux de la cage existent également dans le plan Éthéré, ce qui empêche de passer par là pour s'échapper.

Tout comme le *mur de force*, la *cage de force* résiste à *dissipation de la magie*, mais elle est vulnérable à la *désintégration* et peut être détruite par une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération*.

Cage. Cette cage prend la forme d'un cube de 6 mètres d'arête dont les barreaux sont constitués de force (le même type d'énergie qui constitue un *mur de force*). Ils font un peu plus de 1 centimètre de large et sont séparés d'autant. Les créatures capables de se faufiler peuvent s'en échapper, mais les autres sont prises au piège. Il est impossible d'attaquer une créature située dans la cage à l'aide d'une arme, sauf si celle-ci passe entre les barreaux. Face à de telles armes (ce qui inclut flèches et autres attaques à distance), la créature prisonnière dispose d'un abri. Les sorts et souffles agissent normalement.

Cellule. La cellule est un cube de 3 mètres d'arête sans la moindre issue. Ses parois sont six plans de force ne présentant pas le plus petit interstice.

Composante matérielle : poudre de rubis (1 500 po minimum) que le mage lance en l'air et qui disparaît au moment de l'incantation.

Capture d'âme

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : cadavre

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Ce puissant sort permet de capturer l'âme d'un individu venant de mourir et de l'enfermer dans un saphir noir. Le sujet doit être décédé depuis moins de 1 round par niveau de lanceur de sorts. Une fois emprisonnée dans la gemme, l'âme ne peut plus être libérée par des sorts tels que *clone*, *rappel à la vie*, *réincarnation*, *résurrection* ou *résurrection suprême*, ni même *miracle* ou *souhait*. Ce n'est qu'en détruisant la pierre ou en dissipant le sort que l'on peut la délivrer (à noter que cela ne ramène nullement le mort à la vie).

Focaliseur : un saphir noir valant au moins 1 000 po par dé de vie de la créature que l'on cherche à capturer. Si la gemme ne vaut pas suffisamment cher, elle éclate au terme de l'incantation. (Même s'il est impossible de déterminer précisément le niveau ou le nombre de dés de vie de la cible, la valeur de la pierre, elle, peut être obtenue à force de recherches. Notez toutefois qu'elle peut évoluer si le sujet gagne un ou plusieurs dés de vie.)

Cauchemar

Illusion (fantasme) [Mal, mental]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : illimitée

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'envoyer une vision terrifiante à une créature nommée ou désignée par le personnage. Le *cauchemar* empêche la victime de plonger dans un sommeil réparateur et lui fait perdre 1d10 points de vie. Quand elle se réveille, elle n'est pas reposée et incapable de renouveler ses sorts profanes pendant 24 heures. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde dépend de ce que le lanceur de sorts sait du sujet et du lien physique dont il dispose (le cas échéant).

Connaissances	Modificateur au jet de Volonté
Aucune*	+10
Le personnage a entendu parler du sujet	+5
Le personnage a déjà rencontré le sujet	+0
Le personnage connaît bien le sujet	-5

* Il est nécessaire de posséder un lien avec une créature que l'on ne connaît pas.

Lien	Modificateur au jet de Volonté
Portrait	-2
Possession ou vêtement	-4
Dent, mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc.	-10

Si *rejet du Mal* est lancé sur le sujet alors que le personnage lance *cauchemar*, celui-ci est automatiquement dissipé et le mage (ou barde) est étourdi pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de celui qui a lancé *rejet du Mal*.

Si la cible du *cauchemar* est éveillée au moment de l'incantation, le personnage peut choisir de tout arrêter (ce qui met un terme prématuré au sort) ou d'entrer en transe jusqu'à ce que le sujet s'endorme, après quoi il redevient alerte et peut terminer l'incantation. Si le personnage est dérangé durant la transe, il doit réussir un test de Concentration, comme s'il était au beau milieu d'une incantation, sans quoi le sort est perdu.

Dans le cas où le personnage choisit d'entrer en transe, il ne se rend plus compte de ce qui se passe autour de lui. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement ses jets de sauvegarde, par exemple).

Les créatures qui ne dorment pas ou ne rêvent jamais (comme les elfes, mais pas les demi-elfes) sont immunisées contre *cauchemar*.

Cécité/surdité

Nécromancie

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

La cible du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur qui fait appel aux forces de la mort.

Cercle de mort

Nécromancie [mort]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Cercle de mort souffle l'étincelle de vie des créatures prises dans la zone d'effet, pour qui la mort est instantanée.

Le sort tue 1d4 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d4). Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. En cas de DV identiques, ce sont les cibles les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les créatures ayant au moins 9 DV sont immunisées contre ce sort. Si les DV restants ne sont pas suffisants pour affecter la cible suivante, ils sont perdus.

Composante matérielle profane : une perle noire de 500 po minimum réduite en poudre.

Cercle de téléportation

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : cercle de 1,50 m de rayon téléportant ceux qui l'activent

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tracer par terre (ou sur n'importe quelle surface horizontale) un cercle transportant, avec l'équivalent de *téléportation suprême*, toute créature se tenant à l'intérieur. Une fois la destination du cercle définie, il est impossible de la changer. Le sort échoue automatiquement si la destination est un objet solide, un autre plan ou un lieu que le mage ne connaît pas (une description précise suffit néanmoins dans ce cas)

Le cercle est presque indétectable. Si le personnage souhaite éviter que d'autres que lui l'actionnent accidentellement, il a intérêt à le signaler, par exemple en le plaçant sur une plate-forme surélevée.

On peut user de *permanence* sur le sort *cercle de téléportation*. S'il est mis hors service d'une manière ou d'une autre, il reste inactif pendant 10 minutes avant d'être de nouveau opérationnel.

Note. Les pièges magiques tels que *cercle de téléportation* sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour les repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour les mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 34 pour *cercle de téléportation*.

Composante matérielle : suffisamment de poudre d'ambre pour recouvrir toute la surface du cercle (1 000 po).

Cercle magique contre la Loi

Abjuration [Chaos]

Niveau : Chaos 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre la Loi* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas chaotique.

Cercle magique contre le Bien

Abjuration [Mal]

Niveau : Ens/Mag 3, Mal 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre le Bien* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas mauvaise.

Cercle magique contre le Chaos

Abjuration [Loi]

Niveau : Ens/Mag 3, Loi 3, Pal 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre le Chaos* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas loyale.

Cercle magique contre le Mal

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 3, Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon à partir de la créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non (voir description)

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, mais les créatures convoquées qui ne sont pas d'alignement bon ne sauraient y pénétrer. Pour tenir à distance une telle créature, il faut vaincre sa résistance à la magie (comme dans le cas de la troisième fonction de *protection contre le Mal*). Toutefois, les bonus de parade et de résistance, ainsi que la protection contre toute forme de contrôle mental, s'appliquent quelle que soit la résistance à la magie de l'adversaire.

Le *cercle magique* bénéficie également d'une fonction supplémentaire à *protection contre le Mal* ; il est en effet possible de diriger son action vers l'extérieur ou vers l'intérieur. Si c'est cette seconde formule qui est retenue, il sert de prison immobile et temporaire pour une créature appelée d'alignement autre que bon (comme celles issues des sorts de *contrat*, *contrat intermédiaire* et *contrat suprême*) pour une durée maximale de 24 heures par niveau de lanceur de sorts, du moins si le personnage lance le sort de convocation dans le round qui suit l'incantation du *cercle magique*. L'entité est incapable de sortir du cercle. Lorsque la créature choisie comme sujet est trop imposante pour tenir dans le *cercle magique*, le sort se transforme en *protection contre le Mal* pour le sujet en question.

En tant que piège, *cercle magique* laisse quelque peu à désirer. Si le cercle de poudre d'argent tracé durant l'incantation est brisé, l'effet prend fin sur-le-champ. De son côté, la créature piégée ne peut rien faire contre le cercle, que ce soit directement ou indirectement, mais les autres le peuvent. Si la créature appelée possède une résistance à la magie, elle peut effectuer un test par jour. Si le personnage ne parvient pas à la vaincre, la créature se libère, détruisant le cercle au passage. Une créature dotée de facultés de déplacement dimensionnel (*changement de plan*, *clignotement*, *passage dans l'éther*, *portail*, *porte dimensionnelle*, *projection astrale*, *téléportation*, *traversée des ombres* et autres pouvoirs similaires) peut quitter le cercle par ce simple moyen. Le

personnage peut empêcher toute fuite extradimensionnelle en lançant *ancree dimensionnelle*, mais il doit jeter le sort avant que la créature agisse. En cas de réussite, l'*ancree* dure aussi longtemps que le *cercle magique*. Le sujet est incapable de traverser le *cercle magique*, mais ce n'est pas le cas de ses attaques à distance (armes à distance, sorts, pouvoirs magiques et autres). Il peut donc attaquer toute cible située à portée de ses attaques à distance, à l'exception du cercle lui-même.

Pour rendre le *cercle magique* plus sûr encore, le personnage peut y ajouter un diagramme spécial (une image en deux dimensions dont la circonférence est continue et affublée de divers sceaux magiques). Pour dessiner le diagramme à la main, il faut prendre 10 minutes et effectuer un test d'Art de la magie (DD 20). On effectue ce jet en secret. En cas d'échec, le diagramme est inefficace. Si le personnage n'est soumis à aucune contrainte de temps, il peut faire 10 pour tracer le diagramme. Cela lui prend également 10 minutes. Si le temps n'est décidément pas un souci, il peut y consacrer 3 heures et 20 minutes pour faire 20.

Grâce au diagramme, le personnage peut lancer *ancree dimensionnelle* sur le *cercle magique* durant le round précédant le sort de convocation. L'*ancree* retient les créatures appelées dans le *cercle magique* pendant 24 heures par niveau de lanceur de sorts. Une créature ne peut pas user de sa résistance à la magie contre un *cercle magique* préparé à l'aide d'un diagramme, et aucun de ses pouvoirs ou attaques ne peut le traverser. Si elle tente un test de Charisme pour se libérer du piège (voir la description du sort *contrat*), le DD augmente de 5 points. Par contre, elle est instantanément libérée si quelque chose perturbe le diagramme (comme un simple brin de paille se posant dessus). Ceci dit, elle ne peut rien entreprendre, que ce soit directement ou indirectement, contre celui-ci (voir ci-dessus).

Cercle magique contre le Mal et *protection contre le Mal* ne sont pas cumulatifs.

Composante matérielle profane : un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le personnage trace un cercle de 3 mètres de diamètre autour de la créature dont il souhaite se protéger.

Champ de force

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 7, Protection 7

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : jusqu'à 3 m/niveau

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

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage se retrouve entouré d'un champ de force invisible empêchant les autres créatures d'approcher. Il décide de la taille du champ de force au moment de l'incantation, dans les limites autorisées par son niveau. Les créatures se trouvant dans la zone définie ou tentant d'y pénétrer doivent effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, elles sont incapables de progresser en direction du personnage tant que dure le sort. Elles peuvent continuer d'agir comme elles le souhaitent, et rien ne les empêche par exemple de combattre d'autres adversaires (ou même d'attaquer le personnage à l'aide de sorts ou d'armes à distance). Si le jeteur de sorts se rapproche d'une créature ayant raté son jet de sauvegarde, celle-ci n'est pas repoussée davantage par le champ de force. Les créatures repoussées sont libres d'attaquer le personnage au corps à corps s'il s'approche à portée de leur allonge. Enfin, si une créature s'éloigne un tant soit peu du personnage, elle est par la suite incapable de regagner le terrain perdu au sein de la zone d'effet du sort.

Focaliseur profane : deux petites barres de fer attachées à deux statuettes de chiens, l'une noire, l'autre blanche (l'ensemble vaut 50 po).

Changement de forme

Transmutation

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 9, Faune 9

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de prendre la forme de n'importe quelle créature non unique (quel que soit leur type), de taille I à C. La forme choisie ne peut pas avoir un nombre de dés de vie

supérieur à deux fois le niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 50 DV) Contrairement à *métamorphose*, *changement de forme* permet de se transformer en entité intangible ou d'adopter un état gazeux. Le personnage acquiert les pouvoirs extraordinaires et surnaturels (attaques et particularités) de la créature copiée, mais pas ses pouvoirs surnaturels. Il prend également le type du monstre (par exemple, dragon ou créature magique) à la place du sien. La nouvelle forme ne le désoriente en rien. Si une partie de son corps ou de son équipement est séparée de lui, elle ne reprend pas son apparence initiale.

Le personnage peut prendre la forme de tout ce qu'il connaît. Il peut se transformer une fois par round, ce qui est considéré comme une action libre. La modification d'apparence a lieu juste avant ou juste après l'action normale, mais jamais pendant. Par exemple, en plein combat, un magicien se transforme en feu follet. Quand cela ne lui sert plus à rien, il devient un golem de pierre et s'en va tranquillement. Remarquant qu'on le traque, il prend l'apparence d'une puce et se pose sur un cheval, attendant que ses poursuivants soient passés. À ce moment, il peut devenir un dragon, un orque, ou n'importe quelle créature qu'il connaît.

Utiliser cet enchantement pour se déguiser confère un bonus de +10 au test de Déguisement.

Focaliseur : un serre-tête en jade valant au moins 1 500 po, dont le personnage doit ceindre son front au moment de l'incantation (le focaliseur fusionne avec toutes les formes prises par la suite).

Changement de plan

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée, ou jusqu'à 8 créatures consentantes se tenant par la main

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage de partir (ou d'envoyer quelqu'un) dans une dimension ou un plan différent. Si plusieurs personnes consentantes se tiennent par la main et forment un cercle, *changement de plan* peut en transporter jusqu'à huit d'un coup. Il est quasiment impossible d'apparaître à l'endroit exact où l'on souhaite arriver. Depuis le plan Matériel, on peut atteindre la quasi-totalité des autres plans, mais on se matérialise à 8–800 kilomètres (8d100) du lieu choisi.

Note. *Changement de plan* transporte instantanément le ou les sujets, après quoi son effet cesse aussitôt. Il faut trouver un autre moyen pour revenir dans le plan Matériel.

Focaliseur : une petite baguette métallique fourchue (semblable à une baguette de sourcier). Sa taille et le métal qui la compose déterminent le plan ou la dimension d'arrivée. Il peut être particulièrement difficile de se procurer la baguette liée à tel ou tel plan.

Chant de discorde

Enchantement (coercition) [mental, son]

Niveau : Bard 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort pousse les créatures situées dans la zone à s'entretuer plutôt qu'à s'en prendre à leurs adversaires. Chaque round, toute créature affectée a 50 % de chances d'attaquer la cible la plus proche (déterminez le comportement de chacune au début de leur tour de jeu). Une créature qui n'attaque pas son voisin le plus proche est libre d'agir comme bon lui semble pour le round en cours.

Les créatures qui attaquent leurs camarades emploient tous les moyens dont elles disposent, usant de leurs sorts les plus meurtriers et de leurs techniques de combat les plus avantageuses. Cependant, elles ne s'en prennent pas aux cibles inconscientes.

Charme-animal

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Cible : 1 animal

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte une créature de type animal.

Charme-monstre

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature, sans considération de taille ou de type.

Charme-monstre de groupe

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8

Composantes : V

Cibles : une ou plusieurs créatures, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-monstre*, si ce n'est qu'il affecte un nombre de créatures dont le total de DV n'excède pas deux fois le niveau du personnage, ou encore une créature, quels que soient ses dés de vie. Si le nombre de cibles est trop élevé, le personnage les choisit une par une, jusqu'à ce qu'il atteigne la limite de DV.

Charme-personne

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : 1 créature humanoïde

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Charme-personne ne s'applique qu'aux humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son ami fidèle (la cible est amicale ; reportez-vous à Tentative d'influence sur les PNJ). Si toutefois elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.

L'enchantement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme un automate, mais celui-ci perçoit néanmoins tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un individu charmé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction en lui expliquant, par exemple, que lui seul peut sauver son ami s'il accepte de retenir le dragon rouge " pendant quelques secondes ". Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort. Notez qu'il faut parler la langue de la créature charmée (ou être fort en mime) pour se faire comprendre d'elle.

Châtiment sacré

Évocation [Bien]

Niveau : Bien 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 (1 round) (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre de faire appel à la puissance du Bien pour châtier ses ennemis. Seules les créatures neutres ou mauvaises sont affectées . celles qui sont d'alignement bon ne risquent rien.

Le sort aveugle les créatures mauvaises pour 1 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux extérieurs mauvais, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule la cécité.

Pour leur part, les créatures neutres ne risquent pas d'être aveuglées et les dégâts qu'elles subissent sont automatiquement réduits de moitié (ils tombent donc au quart en cas de jet de Volonté réussi).

Chêne animé

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : arbre touché

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette transmutation transforme un chêne en gardien. On ne peut affecter qu'un arbre à la fois, il faut donc attendre que le premier arbre redevienne inerte pour lancer le sort sur un autre. Le chêne doit se trouver à 3 mètres ou moins du logement du druide, dans un lieu sacré pour ce dernier, ou à 90 mètres ou moins d'un endroit que le personnage désire protéger.

Chêne animé doit être lancé sur un chêne adulte et en bonne santé (de taille TG ou plus). L'incantation doit nécessairement s'accompagner d'une phrase de commande ne dépassant pas un mot par niveau de lanceur de sorts du druide. Par exemple, " Attaque aussitôt quiconque pénètre dans la clairière sans dire " gui sacré " ", est une phrase de onze mots pouvant servir d'instruction dès le niveau 11. Le sort transforme l'arbre en sylvanien (dans certains cas, ces caractéristiques peuvent varier si le druide lance le sort sur un chêne plus modeste.).

Si le sort est dissipé, l'arbre s'enracine aussitôt, où qu'il se trouve. Par contre, si le druide le libère, il tente de retourner à son emplacement habituel avant de s'enraciner.

Chien de garde

Invocation (création)

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 : chien de garde spectral

Durée : 1 heure/niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à apparition, puis 1 round/niveau de lanceur de sorts (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un chien spectral que son créateur est le seul à voir. L'animal garde l'endroit où il se manifeste. Il se met à aboyer dès qu'une créature de taille P (ou supérieure) approche à 9 mètres ou moins de lui (les personnes se trouvant déjà à moins de 9 mètres du chien quand il est convoqué peuvent se déplacer sans déclencher la moindre réaction de sa part, mais si elles s'éloignent, il se met à aboyer dès qu'elles pénètrent de nouveau dans la zone gardée). Le chien voit les créatures invisibles ou éthérées. Il ne réagit pas aux chimères, mais aux illusions de type ombre, oui.

Si un intrus approche à 1,50 mètre ou moins du chien, ce dernier cesse d'aboyer pour mordre (bonus de +10 au jet d'attaque, 2d6+3 points de dégâts perforants) une fois par round. Il bénéficie de tous les bonus appliqués aux créatures invisibles. Le chien est toujours prêt à mordre, ce qui signifie qu'il délivre sa première morsure lorsque vient le tour de jeu de la cible. Sa morsure est l'équivalent d'une arme magique pour ce qui est d'une éventuelle réduction de dégâts. On ne peut pas l'attaquer, mais il est par contre possible de le dissiper.

Le sort dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts, mais dès que le chien commence à aboyer sa durée restante passe à 1 round par niveau de lanceur de sorts. Il cesse aussitôt si le mage s'éloigne de plus de 30 mètres de l'endroit où il l'a appelé.

Composantes matérielles : un minuscule sifflet en argent, un morceau d'os et un bout de ficelle.

Clairaudience/clairvoyance

Divination (scrutation)

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

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : capteur magique

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Clairaudience/clairvoyance crée un capteur magique invisible qui permet au personnage de se concentrer sur le lieu de son choix et de voir ou d'entendre (au choix) ce qui s'y passe comme s'il se trouvait sur place. La distance ne constitue pas un problème, mais l'endroit observé doit être connu (le personnage doit s'y être déjà rendu auparavant, à moins qu'il ne s'agisse d'un lieu évident, comme par exemple de l'autre côté d'une porte close ou au cœur d'un bosquet d'arbres). Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut tourner dans n'importe quelle direction. Contrairement à d'autres sorts de scrutation, celui-ci ne permet pas l'utilisation des sens accrus par magie. Si l'endroit choisi est obscurci magiquement, le personnage ne voit rien. Si cette obscurité est naturelle, il distingue ce qui se passe dans un rayon de 3 mètres autour du point d'effet du sort. *Clairaudience/clairvoyance* ne fonctionne que dans le plan d'existence où le personnage se trouve actuellement. *Focaliseur* : un petit cornet acoustique (pour *clairaudience*) ou un œil de verre (pour *clairvoyance*).

Clignotement

Transmutation

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Effet : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Tout comme les chiens esquivants, le personnage passe rapidement du plan Matériel au plan Éthéré, ce qui donne une impression de clignotement (d'où le nom du sort).

Clignotement a les effets suivants :

Les attaques physiques prenant le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater et le don Combat en aveugle n'y change rien (le personnage passe dans le plan Éthéré, il n'est pas invisible). Si l'attaque peut atteindre les créatures intangibles ou se trouvant dans le plan Éthéré, elle n'a que 20 % de chances de rater (ce qui correspond à un camouflage). Enfin, si l'adversaire est capable de voir et de toucher les entités du plan Éthéré, il attaque normalement. De la même manière, les attaques du personnage ont 20 % de chances d'échouer, car il lui arrive de disparaître au moment où il s'apprêtait à frapper.

Les sorts prenant directement le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, à moins que le lanceur de sorts ne puisse voir les créatures invisibles ou évoluant dans le plan Éthéré. De leur côté, les sorts du personnage ont 20 % de chances de se déclencher au moment où il disparaît, auquel cas ils n'affectent pas le plan Matériel. Les dégâts infligés par les sorts de zone sont réduits de moitié pour un individu sous l'effet de *clignotement* (à moins que les sorts en question n'affectent également le plan Éthéré). Le personnage bénéficie également des avantages réservés aux créatures invisibles (+2 au jet d'attaque, pas de bonus de Dextérité à la CA de l'adversaire). Enfin, les chutes deviennent bien moins dangereuses pour lui (dégâts réduits de moitié, car il ne tombe que tant qu'il se trouve dans le plan Matériel, c'est-à-dire la moitié du temps).

Pendant que le personnage évolue dans le plan Éthéré, il peut traverser les solides (mais pas voir au travers).

Toutefois, pour chaque tranche de 1,50 mètre de matière traversée, il a 50 % de chances de redevenir tangible.

Dans ce cas, il en est violemment expulsé en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte. Sa vitesse de déplacement est réduite de 25 % (on se déplace en effet deux fois moins vite dans le plan Éthéré, et il y passe la moitié de son temps).

Le personnage peut bien évidemment voir et attaquer les créatures du plan Éthéré. Les règles concernant le combat dans ces conditions sont les mêmes que celles détaillées ci-dessus. Par exemple, ses sorts ont 20 % de chances de prendre effet au moment où il repart pour le plan Matériel.

Les créatures éthérées sont invisibles, intangibles et capables de se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou le bas. Lorsqu'il est intangible, le personnage peut traverser les solides et les êtres vivants. Il voit et entend ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force (tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force*) l'affectent

normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures et objets qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui.

Clone

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : 1 clone

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée une copie parfaite, mais inerte, du sujet. Si l'individu reproduit est mort, son âme passe automatiquement dans le clone, ce qui le ramène à la vie (il faut pour cela que l'âme soit libre et qu'elle veuille revenir d'entre les morts ; voir *Ramener les morts à la vie*). Le corps original n'est plus alors qu'un amas de chairs mortes et il devient impossible de le ressusciter. Si le défunt avait atteint sa limite d'âge, le clonage échoue automatiquement.

Pour créer le double, il faut posséder l'équivalent d'un cube de 30 centimètres de côté de chair prélevée sur le sujet (cheveux, ongles, écailles, etc., ne font pas l'affaire). Ce lambeau de chair n'a pas besoin d'être frais, mais il faut l'empêcher de se décomposer (par exemple, à l'aide du sort *préservation des morts*). Une fois l'incantation achevée, le clone doit incuber en laboratoire, ce qui prend 2d4 mois.

Quand le corps est totalement formé, l'âme du sujet vient l'occuper (à condition que ce dernier soit mort, bien entendu). Physiquement, le clone est semblable à l'original. En outre, il a sa personnalité et ses souvenirs. En d'autres termes, traitez le clone comme l'original revenu d'entre les morts (ce qui inclut la perte de niveau ou de 2 points de Constitution si le personnage était de niveau 1). Si cela doit l'amener à 0 de Constitution, le sort échoue automatiquement. Si le sujet a perdu un ou plusieurs niveaux entre le moment où on lui a prélevé un peu de chair et celui où il est décédé, le clone a un niveau de moins qu'à l'instant de sa mort.

Le sort reproduit seulement le corps et l'esprit du sujet, pas son équipement.

Il est possible de faire incuber un double alors que l'original vit encore mais, une fois achevé, ce n'est qu'un amas de chairs inertes qui pourrissent rapidement si l'on ne fait pas le nécessaire pour les préserver.

Composantes matérielles : le lambeau de chair et diverses substances chimiques (1 000 po minimum).

Focaliseur : matériel de laboratoire très spécifique (valeur 500 po).

Coffre secret

Invocation (convocation)

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : voir description

Cible : 1 coffre et jusqu'à 30 dm³ de possessions/niveau de lanceur de sorts

Durée : 60 jours ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de cacher un coffre dans le plan Éthéré pendant 60 jours et de le récupérer à volonté. Il peut contenir 30 dm³ par niveau du mage (sans tenir compte de ses dimensions, qui sont de l'ordre de 90 cm x 60 cm x 60 cm). Si l'on met un être vivant dans le coffre, le sort a 75 % de chances d'échouer purement et simplement. Une fois le coffre parti, le personnage peut le récupérer en se concentrant (ce qui compte pour une action simple) ; le coffre apparaît alors à côté de lui.

Le coffre doit être confectionné sur commande par des maîtres artisans. Si sa matière principale est le bois, il faut impérativement qu'il s'agisse d'un bois coûteux (ébène, palissandre, bois de santal, teck, etc.), tandis que ses coins, ses clous et sa serrure seront en platine. Si on préfère le tailler dans l'ivoire, toutes les pièces métalliques doivent être en or. Enfin, si on le fabrique en bronze, cuivre ou argent, coins et autres doivent être en argent ou en électrum (ou tout autre métal précieux). Quoi qu'il en soit, le coût total du coffre ne peut être inférieur à 5 000 po. Une fois ce coffre achevé, il faut en effectuer une réplique parfaite (utilisant les mêmes

matériaux et fidèle jusque dans ses moindres détails), ce qui nécessite une dépense supplémentaire de 50 po. Il est impossible de posséder plusieurs exemplaires de ce type de coffre en même temps (même un *souhait* ne permet pas de contourner cette règle absolue). Le coffre n'est pas magique ; on peut le barder de cadenas, le piéger, etc.

Pour cacher le coffre, on lance le sort en touchant l'original et sa réplique. Le coffre disparaît alors dans le plan Éthéré. La copie est nécessaire pour le rappeler. Au bout de 60 jours, il y a 5 % de chances (cumulatives) par jour que le coffre soit irrévocablement perdu. Si la réplique est détruite, même un *souhait* ne permet pas de récupérer l'original. Il reste toutefois possible de lancer une expédition dans le plan Éthéré pour aller le rechercher.

Les êtres vivants contenus dans le coffre continuent de vieillir. Ils doivent manger et dormir, et risquent de mourir de faim ou de soif (voire de périr étouffés si le coffre ne laisse pas passer assez d'air).

Focaliseur : le coffre et sa réplique.

Collet

Transmutation

Niveau : Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : contact

Cible : cercle de corde, liane ou ficelle non magique de 60 cm de diamètre + 60 cm/niveau

Durée : jusqu'à ce qu'il se referme ou soit cassé

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de confectionner un collet fonctionnant comme un piège magique. Il peut être obtenu à partir d'une liane souple, d'une ficelle ou d'une corde. Une fois l'incantation achevée, le piège se fond dans le décor, ce qui le rend extrêmement difficile à repérer (seul un roublard peut y parvenir, sur un test de Détection, DD 23). Une des extrémités du collet s'achève par un nœud coulant, qui se referme autour de la jambe ou de la patte de la première créature marchant dans le cercle (à noter qu'il est également possible de saisir la tête d'un ver ou d'un reptile).

On peut fixer le collet à un arbre souple et résistant. Dans ce cas, l'arbre, plié lors de l'installation, se détend quand le piège se déclenche, ce qui soulève violemment la créature capturée en lui infligeant 1d6 points de dégâts. En l'absence d'arbre, le nœud coulant se contente de se refermer sur sa proie, qu'il immobilise sans lui occasionner le moindre dégât.

Le collet est magique. Pour s'en débarrasser, il faut réussir un test d'Évasion ou de Force (DD 23 dans les deux cas). Quelle que soit l'option choisie, c'est une action complexe. Le collet a 5 points de vie et une CA égale à 7. Si sa proie parvient à s'échapper, le nœud coulant se défait, mettant ainsi un terme au sort.

Colonne de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 4, Guerre 5, Prê 5, Soleil 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre de 12 m de haut sur 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une colonne de flammes semblant tomber du ciel. Il inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). La moitié est occasionnée par le feu, mais le reste prend la forme d'énergie divine. On ne peut donc pas s'en protéger à l'aide de sorts tels que *protection contre les énergies destructives (feu)* ou *bouclier de feu* (bouclier froid).

Communication à distance

Évocation

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : voir description

Cible : 1 créature

Durée : 1 round (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de contacter, à n'importe quelle distance, une créature connue du personnage et de lui envoyer un message ne dépassant pas 30 mots. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut répondre immédiatement au message reçu. Les créatures ayant une Intelligence extrêmement limitée (Int 1) peuvent comprendre le message, même si leurs capacités de réaction sont nécessairement réduites. Le sujet n'est pas obligé de répondre au message qu'on lui envoie.

Si le destinataire ne se trouve pas dans le même plan que l'expéditeur, il y a 5 % de chances pour que le message ne lui parvienne pas (dans certains cas, les conditions en vigueur dans certains plans peuvent augmenter ce risque de façon considérable).

Composante matérielle : un petit bout de fil de cuivre fin.

Communication avec les animaux

Divination

Niveau : Bard 3, Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Cette incantation permet de comprendre les animaux et de communiquer avec eux. Le personnage peut leur poser des questions et saisir le sens de leurs réponses, même si le sort ne les rend pas plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les animaux prudents et sournois sont souvent évasifs dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si l'animal se montre amical, il peut rendre service au personnage.

Communication avec les morts

Nécromancie [langage]

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 3 m

Cible : 1 créature morte

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort prête un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre, ce qui lui permet de répondre à quelques questions posées par le prêtre. Le personnage a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts, sachant que celles qu'il n'a pas posées au terme de la durée sont perdues. Les connaissances du cadavre se limitent à ce que la créature savait de son vivant, et il en va de même de la ou des langues qu'il parle. Ses réponses sont généralement brèves, difficilement compréhensibles et répétitives. Si l'alignement de la créature diffère de celui du prêtre, le cadavre a droit à un jet de Volonté pour se soustraire aux effets du sort (il l'effectue comme s'il était encore vivant).

Si le défunt a déjà été soumis à *communication avec les morts* au cours de la semaine écoulée, la nouvelle tentative échoue automatiquement. La date de la mort n'a aucune importance, mais le cadavre doit être en relativement bon état bon pour pouvoir répondre. Même abîmé, il peut donner des réponses partielles (ou en partie correctes), à condition qu'il ait encore sa bouche pour s'exprimer.

Le sort ne permet pas de parler directement avec le défunt (dont l'âme a quitté le corps). Par contre, il met le prêtre en contact avec son savoir. Le cadavre conserve en effet la trace de l'âme qui l'occupait autrefois, ce qui lui permet, une fois partiellement animé, de répondre aux questions. Il est incapable d'apprendre quoi que ce soit de nouveau et ne peut rien savoir de ce qui s'est passé après sa mort (il ne se souvient même pas avoir été questionné par le prêtre).

Il est impossible de communiquer avec un cadavre transformé en mort-vivant.

Communication avec les plantes

Divination

Niveau : Bard 4, Dru 3, Rôd 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Cette divination permet de comprendre les plantes (ce qui inclut les créatures végétales) et de communiquer avec elles. Le personnage peut poser des questions et recevoir des réponses. Les plantes ne possédant qu'une perception très limitée de leur environnement, elles sont incapables de répondre à ce qui n'a pas trait à leur voisinage direct.

Le sort ne rend pas les végétaux plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les plantes prudentes et sournoises sont souvent évasives dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si une créature végétale se montre amicale, elle peut rendre service au personnage.

Communion

Divination

Niveau : Prê 5
Composantes : V, G, M, FD, PX
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Ce sort permet au prêtre de contacter son dieu (ou un serviteur de ce dernier) et de lui poser des questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non (si le personnage ne prie aucun dieu spécifique, il contacte une divinité de même alignement que lui). Il a droit à une question par niveau de lanceur de sorts. Les réponses fournies sont justes, dans les limites des connaissances du dieu. " Inconnu " est une réponse tout à fait légitime, car les entités des plans extérieurs ne sont pas nécessairement omniscientes. Dans le cas où une réponse en un seul mot pourrait être trompeuse ou contraire aux intérêts du dieu, on peut la rallonger (cinq mots maximum).

Communion aide simplement le prêtre à prendre des décisions. Les entités contactées répondent en fonction de leurs intérêts. Si le personnage proteste ou perd du temps, le sort s'achève aussitôt.

Composantes matérielles : de l'encens et de l'eau bénite (ou maudite).

Coût en points d'expérience : 100 PX.

Communion avec la nature

Divination

Niveau : Dru 5, Faune 5, Rôd 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Le personnage ne fait plus qu'un avec la nature qui l'entoure, ce qui lui permet de connaître intimement les environs. Il apprend instantanément tout ce qu'il y a à savoir sur trois des sujets suivants : sol ou milieu, végétation, minéraux, étendues et cours d'eau, habitants, population animale, présence ou non de créatures des bois ou de puissantes créatures surnaturelles, ou encore état de la nature environnante. Le sort peut par exemple lui apprendre où se trouvent les puissants morts-vivants, les sources d'eau potable et les bâtiments (qui lui apparaissent comme des vides dans sa perception de la nature qui l'entoure).

En extérieur, ce sort a une portée de 1,5 kilomètre par niveau de lanceur de sorts. Dans des lieux naturels mais souterrains (grottes, galeries, etc.), elle est nettement plus limitée (30 mètres par niveau de lanceur de sorts).

Communion avec la nature ne fonctionne pas dans les endroits où la nature a été remplacée par une importante série de constructions (par exemple en ville ou au cœur d'un donjon).

Compréhension des langages

Divination

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1
Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de lire des textes qui resteraient sinon indéchiffrables. Le personnage doit toucher la créature ou le texte qu'il souhaite comprendre. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas nécessairement qu'on saisisse sa teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit.

Un texte peut être lu à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. Si le document est magique, *compréhension des langages* le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est particulièrement utile pour déchiffrer les cartes au trésor. Il peut être abusé par certaines protections magiques (telles que *page secrète* et *texte illusoire*) et ne permet pas de décrypter les codes ou d'apercevoir les messages secrets cachés dans des textes anodins.

On peut user de *permanence* sur *compréhension des langages*.

Composantes matérielles : un peu de suie et une pincée de sel.

Cône de froid

Évocation [froid]

Niveau : Eau 6, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Cône de froid génère une vague de froid intense débutant à la main tendue du magicien et prenant la forme d'un cône. Toutes les créatures comprises dans la zone d'effet voient leur chaleur corporelle chuter, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6).

Composante matérielle : un tout petit cône en verre ou en cristal.

Confusion

Enchantement (coercition) [mental]

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

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : toutes les créatures comprises dans un rayonnement de 9 m de diamètre

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les cibles de ce sort sont *confuses*, ce qui les empêche de prendre la moindre décision. Lancez 1d100 au début du tour de chaque sujet pour voir ce qu'il fera pendant le round à venir.

1d100 Comportement

01–10 Attaque le lanceur de sorts avec une arme de corps à corps ou à distance (ou en vient aux mains si cela n'est pas possible).

11–20 Agit normalement.

21–50 Ne fait rien et babille de manière incohérente.

51–70 Fuit le lanceur de sorts aussi vite que possible.

71–100 Attaque la créature la plus proche (dans ce cas, un familier fait partie du sujet).

Un personnage *confus* qui ne peut accomplir l'action indiquée ne fait rien d'autre que babiller de manière incohérente. Les assaillants n'ont pas d'avantage particulier face à un personnage *confus*. Par contre, ce dernier riposte automatiquement lors de son tour de jeu suivant, du moins s'il est toujours *confus*. Veuillez noter qu'un personnage *confus* ne porte pas d'attaque d'opportunité contre une créature qui elle-même n'attaque pas.

Composantes matérielles : trois coquilles de noix.

Confusion mineure

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 1

Composantes : V, G

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

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round

Ce sort rend une cible *confuse* pendant 1 round. Reportez-vous à la description du sort *confusion*, ci-dessus, pour déterminer l'effet dont est victime le sujet.

Consécration

Évocation [Bien]

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 2 heures/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort bénit un lieu en l'inondant d'énergie positive. Tous les tests de Charisme effectués pour repousser les morts-vivants dans cet endroit bénéficient ensuite d'un bonus de sainteté de +3. Les morts-vivants pénétrant dans la zone d'effet sont légèrement gênés, ce qui se traduit par un malus de sainteté de -1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Il est impossible d'animer ou de convoquer des morts-vivants dans un lieu *consacré*. Si l'endroit *consacré* contient 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 (bonus de sainteté de +6 aux tests de renvoi, malus de -2 aux jets des morts-vivants). Il est impossible de consacrer un lieu qui est déjà dédié à un dieu autre que celui du prêtre.

Si l'endroit abrite un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié à un dieu ou panthéon autre que celui du prêtre, la *consécration* le maudit, rompant ainsi tout lien avec la divinité ou puissance qui lui est associée. Cette fonction n'accorde pas les bonus et malus relatifs aux morts-vivants indiqués ci-dessus.

Consécration contre et dissipe *profanation*.

Composantes matérielles : un peu d'eau bénite et 2,5 kilos de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à consacrer.

Contact avec les plans

Divination

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : concentration

Ce sort permet de se projeter mentalement dans un autre plan d'existence afin d'aller y chercher des conseils (voir la table ci-dessous pour les conséquences du voyage). Les dieux de ces plans répondent dans un langage que le mage comprend, mais ils détestent être dérangés et leurs réponses sont toujours extrêmement brèves (on répond aux questions posées par "oui", "non", "possible", "jamais", etc.). Le personnage doit se concentrer (action simple), ce qui lui permet de poser une question par round. La réponse lui parvient avant la fin du round. Il a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts.

Il est possible de contacter un plan élémentaire ou un autre situé au-delà. Plus la distance est grande, plus la forme d'intelligence contactée est différente du personnage, ce qui entraîne un risque toujours plus grand de perdre temporairement de l'Intelligence et du Charisme. Dans le même temps, les dieux lointains ont davantage de connaissances (et de chances de dire la vérité). Une fois les plans extérieurs atteints, c'est la puissance de la divinité qui conditionne les effets (dans certains cas, les résultats indiqués sur la table peuvent être modifiés en fonction de la personnalité du dieu et d'autres facteurs pouvant influencer sur le résultat).

Il arrive (mais très rarement) que ce sort soit bloqué par certains dieux.

Contact avec les plans					
Plan contacté	Int/Cha	Réponse exacte	Réponse inconnue	Mensonge	Réponse aléatoire
Plan élémentaire (directement concerné)	DD 7/1 semaine (DD 7/1 semaine)	01–34 (01–68)	35–62 (69–75)	63–83 (76–98)	84–00 (99–00)
Plan positif/négatif	DD 8/1 semaine	01–39	40–65	66–86	87–00
Plan Astral	DD 9/1 semaine	01–44	45–67	68–88	89–00
Plan extérieur, demi-dieu	DD 10/2 semaines	01–49	50–70	71–91	92–00
Plan extérieur, dieu mineur	DD 12/3 semaines	01–60	61–75	76–95	96–00
Plan extérieur, dieu intermédiaire	DD 14/4 semaines	01–73	74–81	82–98	99–00
Plan extérieur, dieu supérieur	DD 16/5 semaines	01–88	89–90	91–99	00

Int/Cha. Le personnage doit réussir un test d'Intelligence contre le DD indiqué pour éviter de perdre de l'Intelligence et du Charisme. En cas d'échec, ces deux valeurs tombent à 8 et le personnage ne peut plus lancer le moindre sort de magie profane pendant la durée indiquée. Si un tel incident se produit, il a lieu dès la première question posée et le personnage ne reçoit pas la moindre réponse (les données entre parenthèses concernent le plan élémentaire concerné).

Résultat en cas de jet d'Intelligence réussi. On jette 1d100 et se conforme à la table.

Réponse exacte. Le personnage reçoit une réponse exacte, d'un mot. S'il est impossible de répondre aussi brièvement, la réponse devient aléatoire.

Réponse inconnue. L'entité avoue qu'elle ignore la réponse.

Mensonge. L'entité ment intentionnellement.

Réponse aléatoire. L'entité ne connaît pas la réponse, mais en donne tout de même une au hasard, dans le but d'abuser le personnage.

Contact glacial

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : créature ou créatures touchées (jusqu'à 1/niveau) (jusqu'à 1/niveau)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, la main du mage se met à luire d'un éclat bleuté qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1d6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles ratent un jet de Vigueur, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Force, récupéré au rythme normal. Le personnage peut user de cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par niveau.

Ce sort a un effet étrange sur les morts-vivants : ils ne perdent ni points de vie ni points de Force, mais doivent réussir un jet de Volonté sous peine de s'enfuir, paniqués, pendant 1d4 rounds +1 par niveau de lanceur de sorts.

Contagion

Nécromancie [Mal]

Niveau : Destruction 3, Dru 3, Ens/Mag 4, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le sujet contracte une maladie tirée de la table ci-dessous, qui le frappe sur-le-champ, sans la moindre période d'incubation. Le DD mentionné sert dans le cas des jets de sauvegarde ultérieurs (par contre, utilisez le DD normal de la *contagion* pour résister au sort).

Maladie	DD	Dégâts
Bouille-crâne	12	1d4 Int
Croupissure	16	1d4 For *
Fièvre des marais	12	1d3 Dex et 1d3 Con
Fièvre gloussante	16	1d6 Sag
Mal rouge	15	1d6 For
Mort vaseuse	14	1d4 Con
Tremblote	13	1d8 Dex

* Chaque fois que la victime subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force ou plus en raison de la croupissure, il doit effectuer un autre jet de sauvegarde (en utilisant le DD de la maladie) sans quoi il devient définitivement aveugle.

Contrat

Invocation (appel) [voir description]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

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

Cible : 1 élémentaire ou Extérieur de 6 DV maximum

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

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

Cette dangereuse incantation permet d'appeler une créature d'un autre plan pour la piéger jusqu'à ce qu'elle accepte de rendre un service au personnage en échange de sa liberté.

Le piège en question prend la forme d'un *cercle magique*, lancé par le personnage et dont l'énergie est dirigée vers l'intérieur. Le mage doit indiquer le type exact d'entité qu'il appelle, ainsi que son nom s'il le connaît.

La cible a droit à un jet de Volonté. Si elle le réussit, elle résiste à l'appel. Dans le cas contraire, elle est instantanément attirée dans le piège (sans test de résistance à la magie). Elle peut en sortir si elle possède des pouvoirs de déplacement dimensionnel (*téléportation*, etc.) ou en réussissant un test de résistance à la magie ou de Charisme (DD 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du mage + modificateur de Charisme du mage). La créature peut faire appel à chacune de ces trois méthodes une fois par jour. Si elle parvient à se libérer, elle a le choix entre s'enfuir ou attaquer le mage. *Ancre dimensionnelle* l'empêche de se libérer du cercle à l'aide de sorts de déplacement dimensionnel. Le personnage peut rendre le piège plus sûr en y ajoutant un diagramme d'appel (voir *cercle magique contre le Mal*).

Si l'entité n'arrive pas à s'échapper, le mage peut la garder enfermée aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut l'inciter à lui rendre un service en le lui décrivant et en lui offrant éventuellement quelque chose en échange. Le personnage et l'entité effectuent alors un test de Charisme. On attribue un bonus de +0 à +6, en fonction du type de service et de la récompense promise, qui s'ajoute au résultat du test du mage. Si la créature l'emporte, elle refuse. Il est possible de lui faire une nouvelle offre (ou de renouveler la même) 24 heures plus tard. La procédure peut être répétée jusqu'à ce que l'entité accepte ou parvienne à se libérer, à moins que le personnage ne décide de se débarrasser d'elle à l'aide d'un autre sort. La créature n'accepte jamais de rendre un service impossible ou déraisonnable. Si le mage obtient un 1 (avant modification) au test de Charisme, son prisonnier s'échappe du *cercle magique*, ce qui lui permet de s'enfuir ou d'attaquer.

Une fois le service rendu, la créature prévient le personnage qu'elle s'est acquittée de sa tâche et repart instantanément chez elle, mais rien ne l'empêche de se venger par la suite. Si on lui assigne une mission illimitée dans le temps (comme "Attends ici" ou "Protège cet endroit contre toute attaque"), le sort dure 1 jour par niveau du mage et la créature a la possibilité d'y échapper instantanément (en utilisant l'une des trois méthodes indiquées plus haut). Notez qu'une entité suffisamment intelligente peut déformer les instructions de son "maître" en les interprétant comme cela l'arrange.

Un sort d'appel convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, contrat est un sort d'eau quand on s'en sert pour appeler un élémentaire de l'Eau.

Contrat intermédiaire

Invocation (appel) [voir description de *contrat*]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Cibles : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *contrat*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 12 DV, ou plusieurs créatures du même type dont la somme des DV ne dépasse pas 12. Chacune a droit à un jet de sauvegarde et a la possibilité de s'échapper, et le mage doit les convaincre une par une de lui rendre service.

Contrat suprême

Invocation (appel) [voir description de *contrat*]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Cibles : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *contrat*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 18 DV, ou plusieurs créatures du même type dont la somme des DV ne dépasse pas 18. Chacune a droit à un jet de sauvegarde et a la possibilité de s'échapper, et le mage doit les convaincre une par une de lui rendre service.

Contrôle de l'eau

Transmutation [eau]

Niveau : Dru 4, Eau 4, Ens/Mag 6, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute l'eau comprise dans une zone de 3 m/niveau x 3 m/niveau x 60 cm/niveau (F)

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

En fonction de la version choisie, ce sort permet d'augmenter ou de diminuer la quantité d'eau affectée.

Abaissement des eaux. Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) baisse de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un minimum de deux ou trois centimètres). La zone affectée prend la forme d'un parallélépipède rectangle dont les côtés font jusqu'à 3 mètres de long par niveau. Sur une vaste étendue d'eau (océan, grand lac, etc.), le sort génère un tourbillon attirant les embarcations vers le bas, ce qui risque de les renverser et les empêche de s'arracher à la zone affectée par leurs propres moyens. Lancé directement sur un élémentaire de l'Eau ou une autre créature à base d'eau, *abaissement des eaux* fonctionne comme un sort de lenteur. Il reste sans effet sur les autres créatures.

Élévation des eaux. Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) s'élève de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts. Les embarcations soulevées de la sorte redescendent naturellement le long des pentes du monticule d'eau ainsi créé. Si la zone d'effet se trouve tout près d'une plage ou du bord d'une rivière, l'eau peut provoquer une inondation lorsqu'elle retombe.

Quelle que soit la version choisie, il est possible de doubler l'une des dimensions horizontales en réduisant l'autre de moitié.

Composantes matérielles profanes : une goutte d'eau (pour *élévation des eaux*) ou une pincée de poussière (pour *abaissement des eaux*).

Contrôle des morts-vivants

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cibles : jusqu'à 2 DV de morts-vivants/niveau, distants de moins de 9 m les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les morts-vivants pour un temps limité. Il leur donne ses ordres oralement. La communication télépathique est impossible, mais les morts-vivants le comprennent quelle que soit la langue qu'il parle. Même s'il lui est impossible de s'exprimer (par exemple, à cause d'un sort de *silence*), les créatures affectées ne l'attaquent pas. Quand le sort cesse de faire effet, les morts-vivants recommencent à agir normalement. Ceux qui sont intelligents se souviennent que le personnage les a temporairement contrôlés.

Composantes matérielles : un fragment d'os et un petit bout de viande crue.

Contrôle mineur des morts-vivants

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

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

Cible : 1 mort-vivant

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de contrôler un mort-vivant dans une certaine mesure. Si celui-ci est intelligent, il perçoit tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit (son attitude est amicale) et ne l'attaquera pas avant la fin du sort. Le personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un mort-vivant ainsi contrôlé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction (voir *charme-personne*).

Un mort-vivant inintelligent (comme un squelette ou un zombi) n'a droit à aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Lorsque le personnage contrôle un être dénué de conscience, il ne peut lui donner que des ordres simples, comme " Viens ici ", " Va là-bas ", " Combats ", " Reste là ", etc. Ce type de mort-vivant ne résiste même pas aux ordres suicidaires ou simplement nuisibles.

Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort (quelle que soit l'Intelligence du mort-vivant).

Les ordres ne sont pas donnés via télépathie. Le mort-vivant doit donc être capable de comprendre le personnage.

Composantes matérielles : un petit morceau de viande crue et un fragment d'os.

Contrôle des plantes

Transmutation

Niveau : Dru 8, Flore 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

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

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

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Le personnage exerce un contrôle sur les actions de créatures végétales. Il leur donne des ordres de vive voix et elles les comprennent, quelle que soit la langue utilisée. Si toute forme de communication vocale est impossible (dans la zone d'effet d'un sort de *silence*, par exemple), les plantes contrôlées n'attaquent pas le personnage. Au terme du sort, les sujets recouvrent leur comportement habituel.

Les ordres suicidaires ou destructeurs sont tout bonnement ignorés.

Contrôle des vents

Transmutation [air]

Niveau : Air 5, Dru 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m/niveau

Zone d'effet : cylindre de 12 m de rayon/niveau et de 12 m de haut

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : non

Cette incantation permet de contrôler le vent dans la zone d'effet. Le personnage peut modifier sa vitesse, mais aussi la direction dans laquelle il souffle. Une fois ces changements apportés, ils se maintiennent jusqu'au terme du sort, à moins que le druide (ou prêtre) ne désire les modifier de nouveau, ce qu'il peut faire sur simple concentration. Il est possible de créer une zone de calme faisant jusqu'à 24 mètres de diamètre au centre de la zone d'effet, mais aussi de limiter l'effet du sort à une zone circulaire se conformant aux limites de portée (par exemple, une tornade de 6 mètres de diamètre apparaissant à 30 mètres du personnage).

Direction du vent. Le jeteur de sorts a le choix entre l'une des quatre options suivantes :

- Une brise partant du centre de l'effet et soufflant dans toutes les directions avec une force égale.
- Une brise provenant de toutes les directions et soufflant vers le centre, puis vers le haut au contact de la zone de calme.
- Des vents tourbillonnants, tournant autour du centre dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire.
- Une rafale de vent soufflant dans une direction donnée et balayant la zone.

Force du vent. Le personnage peut augmenter ou diminuer la force du vent d'un cran tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Les créatures présentes dans la zone concernée doivent réussir un jet de Vigueur par round si elles ne veulent pas subir les effets du vent.

Un vent important (30 km/h) rend la navigation à voile difficile.

S'il est violent (50 km/h), navires et bâtiments subissent de légers dégâts.

Une tempête (80 km/h) empêche la plupart des créatures de voler, déracine les petits arbres, détruit les bâtiments en bois léger, arrache les toits et met les navires en péril.

Un ouragan (120 km/h) détruit les bâtiments en bois massif, déracine parfois les gros arbres et coule la plupart des navires.

Enfin, une tornade (280 km/h) détruit tous les bâtiments non fortifiés et déracine même les plus gros arbres.

Contrôle du climat

Transmutation

Niveau : Air 7, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes (voir description)

Portée : 3 km

Zone d'effet : zone de 3 km centrée sur le jeteur de sorts (voir description)

Durée : 4d12 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de modifier radicalement le climat dans la zone choisie. L'incantation demande 10 minutes, après quoi il faut attendre 10 minutes supplémentaires pour que les effets se manifestent. On détermine les conditions climatiques en vigueur. Le personnage peut les modifier en fonction de la saison et de la région dans laquelle il se trouve.

Saison	Climat possible
Printemps	Tornade, orage, tempête de neige ou temps chaud
Été	Pluie torrentielle, vague de chaleur ou grêle
Automne	Temps chaud ou froid, brouillard ou neige fondue
Hiver	Froid glacial, blizzard ou fonte des neiges
Fin de l'hiver	Ouragan ou printemps précoce (zones côtières)

Le personnage contrôle les tendances générales définissant le climat désiré, comme par exemple la force et la direction du vent. Par contre, il ne lui appartient pas de décider les points plus précis (tels que les endroits où la foudre frappe, le tracé suivi par une tornade, etc.). Une fois l'effet du sort choisi, le climat local se modifie graduellement jusqu'à obtenir le résultat souhaité au bout de 10 minutes. À partir de ce moment, le climat se maintient jusqu'au terme du sort, à moins que le personnage ne décide de le changer de nouveau, ce qui lui demande une action simple (auquel cas le nouveau climat se manifeste 10 minutes plus tard). Les manifestations contradictoires (un épais brouillard et un vent violent, par exemple) ne peuvent exister en même temps.

Contrôle du climat permet également de dissiper les manifestations climatiques indiquées, qu'elles soient naturelles ou non.

Lancé par un druide, le sort voit sa durée doublée et sa zone d'effet passe à 4,5 kilomètres de rayon.

Convocation d'alliés naturels I

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

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

Effet : 1 créature convoquée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort convoque une créature naturelle qui attaque ensuite les ennemis du personnage du mieux qu'elle peut. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour du personnage. Si le druide (ou le rôdeur) est capable de communiquer avec elle, il peut lui dire qui combattre, qui laisser en paix, ou même lui donner d'autres instructions.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont d'alignement neutre.

Convocation d'alliés naturels II

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 2, Rôd 2

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent toutes être du même type).

Convocation d'alliés naturels III

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 3, Rôd 3

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *convocation d'alliés naturels III* est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler une salamandre.

Convocation d'alliés naturels IV

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 4, Rôd 4

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels V

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 5

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels VI

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 6

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels VII

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 7

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels VIII

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 8

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels IX

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 9

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels

Niveau 1

Aigle (animal)

Chouette (animal)

Marsouin* (animal)

Pieuvre* (animal)

Rat sanguinaire

Serpent venimeux, taille P (animal)

Singe (animal)

Niveau 2

Blaireau sanguinaire
Calmar* (animal)
Chauve-souris sanguinaire
Crocodile (animal)
Élémentaire (au choix), taille P
Glouton (animal)
Hippogriffe
Ours noir (animal)
Requin, taille M* (animal)
Serpent venimeux, taille P (animal)

Niveau 3

Aigle géant [NB]
Belette sanguinaire
Gorille (animal)
Hibou géant [NB]
Lion
Loup sanguinaire
Requin, taille G* (animal)
Satyre [CN ; sans flûte de Pan]
Serpent constricteur (animal)
Serpent venimeux, taille G (animal)
Thoqqua

Niveau 4

Arrawak, jeune
Crocodile géant (animal)
Deinonychus (dinosaur)
Élémentaire (au choix), taille M
Félin marin*
Glouton sanguinaire
Gorille sanguinaire
Licorne [CB]
Requin, taille TG (animal)
Salamandre, flamion [NM]
Sanglier sanguinaire
Serpent venimeux, taille TG (animal)
Tigre (animal)
Tojanida, jeune
Xorn, petit

Niveau 5

Arrawak, adulte
Élasmosaure* (dinosaur)
Élémentaire (au choix), taille G
Griffon
Jann (génie)
Lion sanguinaire
Nixe (esprit follet)
Orque épaulard (animal)
Ours polaire (animal)
Rhinocéros (animal)
Satyre [CN ; avec flûte de Pan]
Serpent constricteur géant (animal)
Tojanida, adulte*

Niveau 6

Élémentaire (au choix), taille TG
Éléphant (animal)

Girallon
Mégaraptor (dinosauire)
Ours sanguinaire
Pieuvre géante* (animal)
Pixie (esprit follet) [NB ; pas de flèches spéciales ; incapable de lancer *danse irrésistible*]
Salamandre commune [NM]
Baleine*
Xorn, moyen

Niveau 7

Arrawak, ancien
Cachalot* (animal)
Calmar géant* (animal)
Djinn (génie) [NB]
Élémentaire (au choix), noble
Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil ; incapable de lancer *danse irrésistible*]
Tigre sanguinaire
Traqueur invisible
Tricératops (dinosauire)
Tyrannosaure (dinosauire)
Xorn, grand

Niveau 8

Requin sanguinaire*
Rukh
Salamandre, noble [NM]
Tojanida, ancien

Niveau 9

Élémentaire, seigneur
Grig (esprit follet) [NB ; avec violon]
Licorne, destrier céleste
Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil et de perte de mémoire ; capable de lancer *danse irrésistible*]

* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Convocation d'instrument

Invocation (convocation)

Niveau : Bard 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 0 m

Effet : 1 instrument portable convoqué

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort convoque un instrument de musique portable, au choix du personnage. Cet instrument apparaît dans ses mains ou à ses pieds (la décision lui revient). Il s'agit d'un instrument normal de son type. Un seul instrument apparaît par utilisation du sort, et seul le barde peut en jouer. Il est impossible de convoquer un instrument qu'on ne peut tenir à deux mains (comme une harpe, un piano ou un orgue).

Convocation d'ombres

Illusion (ombre)

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

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) ; variable (voir description)
Résistance à la magie : oui (voir description)

Ce sort permet d'invoquer la matière même du plan de l'Ombre afin de donner naissance à un ou plusieurs êtres, objets ou effets magiques. *Convocation d'ombres* permet ainsi de reproduire l'effet de n'importe quel sort d'invocation (convocation) ou d'invocation (création) de magicien ou d'ensorceleur du 3^e niveau ou moins. L'efficacité du résultat est fortement réduite (20 % de l'original seulement), mais les créatures persuadées de la réalité de l'illusion sont affectées normalement.

Tout individu ayant la moindre interaction avec l'objet, l'effet magique ou la créature d'ombre a droit à un jet de Volonté. En cas de succès, il prend conscience qu'il a affaire à une ombre.

Les sorts d'attaque, tels que *flèche acide*, ont leur effet normal à moins que leur cible ne réussisse un jet de Volonté (auquel cas les dégâts infligés se montent seulement à 20 % du total normal). Si le sort ne cause pas de dégâts, l'effet généré est cinq fois moins puissant (le cas échéant) ou n'a que 20 % de chances de se manifester. Les sorts reproduits à l'aide de *convocation d'ombres* autorisent les jets de sauvegarde et de résistance à la magie correspondant à l'effet simulé. Toutefois, le DD du jet de sauvegarde est fixé conformément au niveau de la *convocation d'ombres* (5^e) plutôt qu'à celui du sort normal.

Objets et substances d'ombre, comme *brume de dissimulation*, ont leur effet normal, sauf pour qui n'y croit pas. Contre les créatures qui les reconnaissent pour des illusions, ils n'ont qu'un cinquième de leur puissance ou 20 % de chances de fonctionner.

Les créatures d'ombre n'ont que 20 % de leurs points de vie habituels (et ce, qu'on les reconnaisse pour ce qu'elles sont ou non). Elles infligent des dégâts normaux et leurs pouvoirs (et faiblesses spécifiques) sont eux aussi normaux. Mais pour peu que l'on s'aperçoive qu'il ne s'agit que d'ombres, les dégâts qu'elles infligent diminuent (20 % du total habituel) et leurs pouvoirs spéciaux n'occasionnant pas de dégâts n'ont que 20 % de chances de fonctionner (jetez les dés à chaque utilisation du pouvoir concerné). De plus, leur bonus d'armure est cinq fois moins important qu'habituellement, en arrondissant à l'entier inférieur (par exemple, un bonus de +7 conférant une CA totale de 17 tomberait à +1, pour une CA de 11).

Les personnes qui réussissent leur jet de sauvegarde voient les créatures, objets ou effets magiques convoqués comme des silhouettes translucides superposées sur de vagues zones d'ombre.

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

Convocation d'ombres suprême

Illusion (ombre)

Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort est semblable à *convocation d'ombres*, si ce n'est qu'il permet de reproduire les invocations d'ensorceleur ou de magicien jusqu'au 6^e niveau et que les créatures, objets ou effets magiques qu'il permet de créer ont 60 % de leur potentiel habituel (au lieu de 20 % seulement).

Convocation de monstres I

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Effet : 1 créature convoquée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation convoque une entité originaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique) qui attaque ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en faisant appel à tous ses pouvoirs. Si le personnage est capable de communiquer avec elle, il est possible de lui demander de ne pas attaquer, de ne s'en prendre qu'à certaines créatures, ou encore d'obéir à d'autres ordres.

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Pour de plus amples renseignements sur ces créatures.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un

environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin céleste ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *convocation de monstres I* est un sort du Mal quand on s'en sert pour appeler un rat sanguinaire infernal.

Focaliseur profane : un sac minuscule et une petite bougie (qui n'a pas besoin d'être allumée).

Convocation de monstres II

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent tous être du même type). Voir la table de convocation des monstres.

Convocation de monstres III

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres IV

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4, Prê 4

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres V

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5, Prê 5

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VI

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VII

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VIII

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres IX

Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]

Niveau : Bien 9, Chaos 9, Ens/Mag 9, Loi 9, Mal 9, Prê 9

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres

Niveau 1

Chien céleste	LB
Chouette céleste	LB
Marsouin céleste*	NB
Punaise de feu géante céleste	NB
Blaireau céleste	CB
Singe céleste	CB
Corbeau fiélon	LM
Rat sanguinaire fiélon	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille M	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille P	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille P	CM
Faucon fiélon	CM
Pieuvre fiélonne*	CM
Serpent venimeux fiélon, taille P	CM

Niveau 2

Abeille géante céleste	LB
Chien de selle céleste	NB
Scarabée géant céleste	NB
Aigle céleste	CB
Calmar fiélon*	LM
Lémure (diable)	LM
Loup fiélon	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille G	NM
Requin fiélon, taille M	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille M	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille M	CM
Serpent venimeux fiélon, taille M	CM

Niveau 3

Ours noir céleste	LB
Bison céleste	NB
Blaireau sanguinaire céleste	CB
Hippogriffe céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille P	N
Belette sanguinaire fiélonne	LM
Gorille fiélon	LM
Molosse satanique	LM
Serpent constricteur fiélon	LM
Chauve-souris sanguinaire fiélonne	NM

Mille-pattes monstrueux fiélon, taille TG	NM
Sanglier fiélon	NM
Crocodile fiélon	CM
Dretch (démon)	CM
Glouton fiélon	CM
Serpent venimeux fiélon, taille G	CM

Niveau 4

Archon lumineux	LB
Hibou géant céleste	NB
Aigle géant céleste	CB
Lion céleste	CB
Méphite (au choix)	N
Guêpe géante fiélonne	LM
Loup sanguinaire fiélon	LM
Chien de Yeth	NM
Mante religieuse géante fiélonne	NM
Requin fiélon, taille G*	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille G	CM
Hurleur	CM
Serpent venimeux fiélon, taille TG	CM

Niveau 5

Archon canin	LB
Ours brun céleste	LB
Charançon géant céleste	NB
Félin marin céleste*	NB
Griffon céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille M	N
Achaïeraï	LM
Deinonychus fiélon	LM
Diable barbu	LM
Gorille sanguinaire fiélon	LM
Requin sanguinaire, taille TG	NM
Sanglier sanguinaire fiélon	NM
Molosse d'ombre	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille G	NM
Crocodile géant fiélon	CM
Glouton sanguinaire fiélon	CM
Tigre fiélon	CM

Niveau 6

Ours polaire céleste	LB
Orque épaulard*	NB
Bralani (éladrin)	CB
Lion sanguinaire céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille G	N
Jann (génie)	N
Chaosien	CN
Diable à chaînes	LM
Xill	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille Gig	NM
Rhinocéros fiélon	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille TG	CM
Élasmosaure fiélon*	CM
Serpent constrictor géant fiélon	CM

Niveau 7

Éléphant céleste	LB
Avoral (guardinal)	NB

Baleine céleste*	NB
Djinn (génie)	CB
Élémentaire (au choix), taille TG	N
Traqueur invisible	N
Diable osseux	LM
Mégaraptor fiélon	LM
Scorpion monstrueux fiélon, taille TG	NM
Babau (démon)	CM
Girallon fiélon	CM
Pieuvre géante fiélonne*	CM

Niveau 8

Ours sanguinaire céleste	LB
Cachalot céleste	NB
Tricératops céleste	NB
Lilende	CB
Élémentaire (au choix), noble	N
Calmar géant fiélon	LM
Chat d'enfer	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille C	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille Gig	CM
Tigre sanguinaire fiélon	CM
Tyrannosaure fiélon	CM
Vrock (démon)	CM

Niveau 9

Couatl	LB
Léonal (guardinal)	NB
Rukh céleste	CB
Élémentaire (au choix), seigneur	N
Diable barbelé	LM
Requin sanguinaire fiélon*	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille Gig	NM
Tormante	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille C	CM
Bébilith (démon)	CM
Hezrou (démon)	CM

* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.