

# 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 IV

### Protection contre les énergies destructives

Abjuration

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

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

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

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

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

Ce sort confère une immunité temporaire contre le type d'énergie sélectionné (acide, électricité, feu, froid ou son). Une fois que l'abjuration a absorbé 12 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts celui qui l'a lancée (jusqu'à un maximum de 120 points de dégâts au niveau 10), elle cesse de faire effet.

*Note.* *Protection contre les énergies destructives* remplace *résistance aux énergies destructives* (et n'est pas cumulatif avec ce dernier). Si un personnage bénéficie de *protection contre les énergies destructives* et de l'autre sort, la *protection* agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

### Protection contre les projectiles

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G, F

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

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

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

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

Le bénéficiaire du sort est protégé contre les armes à distance, ce qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/+1) contre celles-ci. Le sort ne permet cependant pas de blesser des créatures dotées d'une réduction des dégâts similaire. Dès que le sort a absorbé un total de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un total de 100 points), il cesse de faire effet.

*Focaliseur :* un morceau de carapace de tortue.

### Protection contre les sorts

Abjuration

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

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

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

**Portée :** contact

**Cibles :** jusqu'à 1 créature touchée/4 niveaux

**Durée :** 10 minutes/niveau

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

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

Les bénéficiaires du sort gagnent un bonus de résistance de +8 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques (mais pas contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires).

*Composante matérielle :* un diamant d'une valeur minimale de 500 po, réduit en poudre puis répandu sur les cibles.

*Focaliseur :* un diamant de 1 000 po par bénéficiaire (chacun doit le tenir pendant toute la durée du sort).

Quiconque le perd avant la fin du sort cesse immédiatement d'être protégé.

### **Protection d'autrui**

Abjuration

**Niveau :** Pal 2, Prê 2, Protection 2

**Composantes :** V, G, F

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

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

**Cible :** 1 créature

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

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

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

Cette incantation protège la cible et crée un lien entre elle et le lanceur de sorts, qui récupère une partie des blessures infligées à l'individu protégé. Ce dernier gagne un bonus de parade de +1 à la CA et un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. Dans le même temps, les attaques et sorts (ou pouvoirs, etc.) infligeant des dégâts l'affectent deux fois moins que prévu, le lanceur de sorts subissant la moitié des dégâts à la place du bénéficiaire. Les attaques ne faisant pas perdre de points de vie (*charme-personne*, affaiblissements temporaires de caractéristique, absorption d'énergie, effets de mort, etc.) affectent normalement la cible. Si cette dernière voit ses points de vie diminués suite à une perte de points de Constitution, elle supporte seule cette baisse (il ne s'agit pas d'une attaque directe, le jeteur de sorts ne subit donc pas sa part de dégâts). Quand le sort s'achève, l'individu protégé encaisse de nouveau normalement les blessures, mais celles absorbées par le lanceur de sorts ne lui sont pas transmises à retardement.

Le sort cesse immédiatement si les deux personnages liés s'écartent trop l'un de l'autre et dépassent les limites de portée.

*Focaliseurs :* deux anneaux en platine (valeur minimale 50 po chacun) devant être portés, l'un par le bénéficiaire, l'autre par le lanceur de sorts.

### **Puissance divine**

Évocation

**Niveau :** Guerre 4, Prê 4

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 round/niveau

Le prêtre fait appel à la puissance divine pour devenir un combattant plus redoutable. Il acquiert un bonus de base à l'attaque égal à son niveau de personnage (ce qui peut lui conférer davantage d'attaques). Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus d'altération de +6 en Force et gagne 1 point de vie temporaire par niveau de lanceur de sorts.

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

Transmutation

**Niveau :** Dru 0, Prê 0

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** 3 m

**Cible :** 30 dm<sup>3</sup>/niveau d'eau et de nourriture impropres à la consommation

**Durée :** instantanée

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

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

Ce sort rend la nourriture avariée et l'eau croupie respectivement mangeable et potable. Il n'évite pas un éventuel pourrissement futur. L'eau maudite et les breuvages ou aliments du même genre voient leur pouvoir annulé par *purification de nourriture et d'eau*. Par contre, le sort reste sans effet sur les potions magiques et les créatures, quelles qu'elles soient.

*Note.* 30 dm<sup>3</sup> correspondent à 30 litres d'eau.

### **Pyrotechnie**

Transmutation

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

**Composantes :** V, G, M

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

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

**Cible :** 1 source de feu (cube de 6 m d'arête maximum)

**Durée :** 1d4+1 rounds, ou 1d4+1 rounds après que les créatures ont quitté le nuage de fumée (voir description)

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

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

Selon la version choisie, *pyrotechnie* transforme un feu en feu d'artifice aveuglant ou en nuage de fumée épaisse et étouffante.

*Feu d'artifice.* Cette version prend la forme d'un bref bouquet de lueurs éblouissantes et colorées. Il aveugle les créatures situées à 36 mètres ou moins pendant 1d4+1 rounds si elles ratent un jet de Volonté. Seuls les individus ayant le feu en ligne de mire peuvent être affectés et un test de résistance à la magie réussi permet d'éviter cette cécité temporaire.

*Nuage de fumée.* D'épaisses volutes de fumée s'élèvent du point d'origine du sort et forment un nuage opaque s'étendant à 6 mètres à la ronde. Il persiste pendant 1 round par niveau du personnage. Il est impossible de voir à l'intérieur, même à l'aide de vision dans le noir. Toutes les créatures prises dans le nuage voient leur valeur de Force et de Dextérité réduites de -4 chacune si elles ratent un jet de Vigueur. Cet effet se prolonge pendant 1d4+1 rounds après que le nuage se dissipe ou que les créatures en sortent. La résistance à la magie ne protège pas contre cette version du sort.

*Composante matérielle :* une source de feu, qui s'éteint automatiquement. Un foyer dépassant la zone d'effet du sort (6 mètres de côté) n'est que partiellement soufflé. Les feux magiques ne sont pas éteints, mais une créature à base de feu (par exemple un élémentaire du Feu) utilisé comme source d'énergie pour pyrotechnie perd 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts.

### Quête

Enchantement (coercition) [langage, mental]

**Niveau :** Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Cible :** 1 créature vivante

**Jet de sauvegarde :** aucun

Ce sort est semblable à *mission*, si ce n'est que le nombre de DV de la créature qu'il affecte n'est pas limité et qu'il n'autorise aucun jet de sauvegarde.

Au lieu de voir ses caractéristiques s'amoinrir (comme c'est le cas pour *mission*), le sujet perd 3d6 points de vie chaque jour qu'il ne consacre pas à sa *quête*. De plus, il doit réussir un jet de Vigueur par jour sous peine de tomber malade. Ces effets se résorbent 1 jour après la reprise de la *quête*.

*Délivrance des malédictions* peut mettre un terme à *quête*, mais seulement si celui qui délivre a au moins deux niveaux de lanceur de sorts de plus que le donneur de *quête*. *Annulation d'enchantement* est sans effet. Par contre, *miracle*, *souhait* et *souhait limité* mettent un terme à ce sort.

*Quête* est le terme universellement accepté par les mages, les ensorceleurs et les bardes, mais les prêtres des clergés particulièrement militants préfèrent donner à ce sort le nom de *croisade*.

### Rabougrissement des plantes

Transmutation

**Niveau :** Dru 3, Rôd 3

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** voir description

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

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort a deux versions différentes :

*Taille.* La première version réduit d'environ un tiers la densité de la végétation affectée (herbe, buissons, lianes, arbres, etc.), ce qui la rend plus clairsemée. Cet effet fonctionne à longue portée (120 mètres + 12 mètres par niveau du personnage). Les plantes affectées semblent avoir été récemment taillées.

Au choix du lanceur de sorts, la zone d'effet prend la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est possible de définir des points au sein de cette zone qui ne seront pas affectés.

*Interruption de croissance.* Cette version touche toutes les plantes dans un rayon de 750 mètres. Leur productivité est réduite d'un tiers pour l'année à venir.

*Rabougrissement des plantes contre croissance végétale.*

Enfin, ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

### **Rage**

Enchantement (coercition) [mental]

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

**Composantes :** V, G

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

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

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

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

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté. Dans le même temps, elles subissent un malus de -2 à la CA. Pour le reste, l'effet est identique au pouvoir de rage de berserker, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués au terme de la rage.

### **Ralentissement du poison**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Bard 2, Dru 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 1

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 heure/niveau

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

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

Le bénéficiaire du sort est temporairement immunisé contre les effets du poison. Toute substance toxique courant dans ses veines cesse de l'affecter jusqu'au terme de la durée indiquée. Cela est aussi valable pour tout nouveau poison qu'il reçoit tant que le sort fait effet. *Ralentissement du poison* ne soigne pas les dégâts que cette substance a pu infliger avant.

### **Ramollissement de la terre et de la pierre**

Transmutation [terre]

**Niveau :** Dru 2, Terre 2

**Composantes :** V, G, FD

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

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

**Zone d'effet :** 1 carré de 3 m de côté/niveau (voir description)

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Au terme de l'incantation, la pierre et la terre comprises dans la zone d'effet se ramollissent, à condition qu'elles soient à l'état naturel (autrement dit, qu'on ne les ait pas travaillées). La terre humide devient une boue épaisse, la terre sèche du sable ou de la terre friable, et la roche une argile meuble qu'il est aisé de façonner. Le personnage affecte une zone de 3 mètres de côté, sur une profondeur allant de 30 centimètres à 1,20 mètre, selon la résistance du sol. Ce sort reste sans effet sur la pierre magique, enchantée ou ouvragée, de même que sur les créatures de terre ou de pierre.

Les individus pris dans la boue doivent réussir un jet de Réflexes, sinon ils sont incapables de se déplacer, combattre ou lancer des sorts pendant 1d2 rounds. En cas de succès, ils peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale, mais pas courir ou charger.

Les créatures se trouvant dans une zone de terre friable voient leur vitesse de déplacement réduite de moitié. Elles ne peuvent ni courir ni charger.

La pierre transformée en argile ne gêne pas les déplacements. Par contre, elle permet aux personnages de creuser des passages ou de dégager des endroits auxquels ils ne pouvaient pas accéder. Un groupe d'aventuriers emprisonné dans une grotte peut ainsi ramollir un mur et y creuser une issue. *Ramollissement de la terre et de la pierre* ne fonctionne pas sur la pierre travaillée, mais permet d'affecter des surfaces verticales (parois de falaise, murs de grotte naturelle, etc.) ou horizontales (plafonds de grotte). Cela provoque généralement un éboulement restreint, la matière affectée se détachant d'elle-même de son support.

Il est possible d'infliger quelques dégâts à une structure (mur, tour, etc.) en ramollissant le sol sur lequel elle repose, ce qui provoque un tassement brutal. Mais les structures construites avec soin n'ont aucune chance d'être sapées de cette façon. À peine seront-elles légèrement endommagées.

### **Rapetissement**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 round

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

**Cible :** 1 créature ou 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m³/niveau

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible, réduisant sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié, et divisant son poids par huit. Cette diminution fait descendre sa catégorie de taille d'un cran. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et à la CA. Dans le même temps, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1).

Un humanoïde de taille P dont la taille passe à TP présente un espace occupé de 75 centimètres et une allonge naturelle de 0 mètre (ce qui signifie qu'il doit entrer dans la case de son adversaire pour l'attaquer). Un humanoïde de taille G dont la taille passe à M affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 1,50 mètre. Ce sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement de la cible.

L'équipement porté par la cible rapetisse avec elle. Armes de corps à corps et projectiles infligent moins de dégâts. Les autres propriétés magiques restent intactes. Un objet *rapetissé* (y compris un projectile ou une arme de corps à corps) recouvre sa taille normale si son possesseur le lâche. Cela signifie que les armes de jet infligent des dégâts normaux (les projectiles infligent des dégâts basés sur l'arme qui sert à les lancer).

Les effets magiques réduisant la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie qu'on ne peut pas lancer plusieurs fois *rapetissement* sur un même humanoïde.

*Rapetissement* contre et dissipe *agrandissement*.

On peut user de *permanence* sur un sort de *rapetissement*.

*Composante matérielle :* une pincée de poudre de fer.

### **Rapetissement d'animal**

Transmutation

**Niveau :** Dru 2, Rôd 3

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** contact

**Cible :** 1 animal consentant de taille P, M, G ou TG

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort est semblable à *rapetissement*, si ce n'est qu'il affecte un animal consentant (pas contre lequel il se bat, par exemple). Réduisez les dégâts infligés par les attaques naturelles de l'animal conformément à sa nouvelle taille.

### **Rapetissement de groupe**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 4

**Cibles :** 1 humanoïde/niveau, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

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

### **Rappel à la vie**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Prê 5

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

**Temps d'incantation :** 1 minute

**Portée :** contact

**Cible :** créature morte touchée

**Durée :** instantanée

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

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

Le personnage rend la vie à un défunt. Il ne peut ressusciter de la sorte que les créatures qui sont mortes depuis peu de temps (au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts). De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde).

Revenir d'outre-tombe est un véritable traumatisme. Le bénéficiaire perd automatiquement un niveau (ou 1 dé de vie) quand il revient à la vie, comme s'il avait été victime d'une absorption d'énergie. S'il est niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si sa Constitution est alors censée tomber à 0 ou moins, il ne peut être rappelé d'entre les morts. Un personnage tué alors qu'il disposait encore de sorts préparés a 50 % de chances de retenir chacun d'eux (il est de toute façon délesté de sorts en raison de la perte de niveau). Les créatures qui ne préparent pas leurs sorts (comme les ensorceleurs) ont 50 % de chances de perdre le bénéfice des emplacements de sorts inutilisés avant leur mort (sans oublier ceux qui disparaissent en raison de la perte de niveau).

Une créature rappelée à la vie a un nombre de points de vie correspondant à ses dés de vie actuels. Les valeurs de caractéristiques qui ont été affaiblies de manière à chuter à 0 remontent aussitôt à 1. L'empoisonnement et les maladies naturelles sont soignés, mais pas les maladies magiques (et le personnage reste affecté par les éventuelles malédictions qui l'affligeaient avant son décès). Même si le sort peut refermer la plupart des blessures, le corps à ranimer doit être intact ; les membres manquants ne peuvent pas être récupérés à l'aide de *rappel à la vie*. L'équipement et les possessions matérielles du bénéficiaire ne sont pas affectés par le sort.

Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette invocation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et autres morts-vivants. Enfin, *rappel à la vie* ne peut rien pour quelqu'un mort de vieillesse.

*Composante matérielle :* un diamant valant au moins 5 000 po.

### **Rapidité**

Transmutation

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

**Composantes :** V, G, M

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

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

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

**Durée :** 1 round/niveau

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

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

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts :

Quand il entreprend une action d'attaque à outrance, le sujet peut porter une attaque supplémentaire à l'aide de l'arme qu'il manie. On exploite alors le bonus de base à l'attaque maximal de la créature, auquel on ajoute tous les modificateurs relatifs à la situation. Cet effet n'est pas cumulable avec un autre de même type, comme une *arme de rapidité*. Du reste, il ne confère pas véritablement une action supplémentaire, ce qui signifie qu'il ne permet pas de lancer un second sort ou d'entreprendre une action supplémentaire dans le même round.

La créature bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque, mais également d'un bonus d'esquive de +1 à la CA et aux jets de Reflexes. Elle perd le bénéfice de ce bonus d'esquive dans toute situation où elle ne peut profiter de son bonus de Dextérité à la CA.

Les modes de déplacement de la créature (ce qui inclut déplacement terrestre, creusement, escalade, vol et nage) augmentent de 9 mètres, jusqu'à un maximum égal à deux fois la vitesse de déplacement normale du sujet. Il s'agit d'un bonus d'altération qui affecte la distance de saut de la créature.

Plusieurs effets de *rapidité* ne sont pas cumulatifs. *Rapidité* contre et dissipe *lenteur*.

*Composante matérielle* : un copeau de racine de réglisse.

### **Rapport**

Divination

**Niveau** : Prê 2

**Composantes** : V, G

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

**Portée** : contact

**Cibles** : 1 créature vivante touchée/3 niveaux

**Durée** : 1 heure/niveau

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

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

Ce sort est particulièrement utile lorsque le prêtre a besoin de savoir où en sont ses compagnons en cas de séparation du groupe. Le rapport qu'il reçoit indique la position et l'état de santé de chacun : en pleine forme, blessé, hors de combat, chancelant, inconscient, mourant, nauséeux, paniqué, étourdi, empoisonné, malade, *confus*, etc. Une fois les sujets nommés, la distance ne constitue plus un obstacle entre eux et le prêtre, à condition que tous restent dans le même plan d'existence. Si l'un d'eux le quitte, le lanceur de sorts cesse aussitôt de recevoir des informations à son sujet.

### **Rayon affaiblissant**

Nécromancie

**Niveau** : Ens/Mag 1

**Composantes** : V, G

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

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

**Effet** : rayon

**Durée** : 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : oui

Un rayon scintillant jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci subit un malus de -1d6 en Force, auquel s'ajoute -1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de -5). La valeur de Force de la cible ne peut en aucun cas tomber en dessous de 1.

### **Rayon ardent**

Évocation [feu]

**Niveau** : Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G

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

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

**Effet** : un ou plusieurs rayons

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : oui

Le mage frappe ses ennemis de rayons brûlants. Il peut en tirer un, plus un tous les quatre niveaux au-delà du niveau 3 (pour un maximum de trois rayons au niveau 11). Il faut effectuer une attaque de contact à distance pour chaque rayon. Chacun inflige 4d6 points de dégâts de feu. On les tire simultanément sur une ou plusieurs cibles, mais tous doivent viser des sujets situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

### **Rayon d'épuisement**

Nécromancie

**Niveau** : Ens/Mag 3

**Composantes** : V, G, M

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

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

**Effet** : rayon

**Durée** : 1 minute/niveau

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

Un rayon noir jaillit du doigt tendu du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci est alors épuisée jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit un jet de Vigueur, elle est simplement fatiguée. Par contre, un personnage déjà fatigué est désormais épuisé.  
Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées. Contrairement à la fatigue et à l'épuisement normaux, l'effet s'arrête au terme du sort.  
*Composante matérielle :* une goutte de sueur.

**Rayon de givre**  
Évocation [froid]  
**Niveau :** Ens/Mag 0  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Effet :** rayon  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Un rayon de givre jaillit du doigt tendu du mage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Le rayon inflige 1d3 points de dégâts de froid.

**Rayon de soleil**  
Évocation [lumière]  
**Niveau :** Dru 7, Soleil 7  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** 18 m  
**Zone d'effet :** ligne partant du jeteur de sorts  
**Durée :** 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement  
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule et Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)  
**Résistance à la magie :** oui

Tant que ce sort fait effet, le personnage peut, chaque round, générer un rayon de lumière éblouissante (au prix d'une action simple). Il peut donner naissance à un rayon tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de six au niveau 18). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que tous les rayons ont été lancés.

Toutes les créatures touchées par le *rayon de soleil* se retrouvent aveuglées et subissent 4d6 points de dégâts, un jet de Réflexes réussi annulant la cécité temporaire et réduisant les dégâts de moitié.

Les morts-vivants encaissent pour leur part 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), un jet de Réflexes réussi réduisant ce total de moitié. De plus, le rayon détruit les morts-vivants vulnérables au soleil (comme les vampires) s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

La lumière ultraviolette générée par ce sort affecte les moisissures, vases, limons, thallophytes et autres créatures apparentées comme s'il s'agissait de morts-vivants.

**Rayon polaire**  
Évocation [froid]  
**Niveau :** Ens/Mag 8  
**Composantes :** V, G, F  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Effet :** rayon  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** non  
**Résistance à la magie :** oui



Un rayon bleuté et glacé part de la main du mage. Pour infliger les dégâts à la cible, il doit réussir une attaque de contact à distance. Le rayon inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6).

*Focaliseur* : un petit cône ou prisme en céramique blanche.

### Rayons prismatiques

Évocation

**Niveau** : Ens/Mag 7

**Composantes** : V, G

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

**Portée** : 18 m

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

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : voir description

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort génère sept rayons de lumière tourbillonnant et jaillissant de la main tendue du personnage. Chaque rayon a une couleur et un pouvoir particuliers. Toutes les créatures de moins de 8 DV dans la zone d'effet sont automatiquement aveuglées pendant 2d4 rounds. Elles sont également touchées au hasard par un ou deux rayons, qui ont les effets suivants :

1d8	Couleur du rayon	Effet
1	Rouge	20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts).
2	Orange	40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts).
3	Jaune	80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts).
4	Vert	Poison mortel (Vigueur, partiel : 20 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi).
5	Bleu	Pétrification (Vigueur, annule).
6	Indigo	Démence, comme le sort <i>aliénation mentale</i> (Volonté, annule).
7	Violet	Cible envoyée dans un autre plan (Volonté, annule).
8	Cible touchée par deux rayons ; rejetez deux fois le dé en ignorant tout nouveau " 8 ".	

### Réduction d'objet

Transmutation

**Niveau** : Ens/Mag 3

**Composantes** : V, G

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

**Portée** : contact

**Cible** : 1 objet touché allant jusqu'à 60 dm³/niveau

**Durée** : 1 jour/niveau (voir description)

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

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

Ce sort permet de réduire la taille d'un objet non magique, jusqu'à ce que ses dimensions ne fassent plus qu'un seizième de leur valeur normale (ce qui correspond à peine à 1/4 000<sup>e</sup> de son volume et de sa masse initiaux). Ce changement réduit donc l'objet de quatre catégories de taille (de G à Min, par exemple). Le personnage peut également modifier la texture de l'objet réduit afin de lui donner la souplesse du tissu. Le mage n'a qu'à jeter l'objet sur une surface dure et prononcer un mot de commande pour récupérer l'objet initial. Même un feu et son combustible peuvent être rapetissés à l'aide de ce sort, qui cesse instantanément de faire effet dès que l'objet retrouve sa taille initiale.

Si le résultat de *réduction d'objet* est rendu permanent (grâce à *permanence*), l'objet affecté peut être agrandi et réduit un nombre infini de fois, mais seulement par le lanceur de sorts.

### Reflets d'ombre

Illusion (ombre)

**Niveau** : Ens/Mag 9

Ce sort est semblable à *convocation d'ombres*, si ce n'est qu'il permet également de reproduire les invocations de magicien et d'ensorceleur du 8<sup>e</sup> niveau et que l'efficacité du sort choisi se monte à 80 % de l'original.

### **Refuge**

Transmutation [téléportation]

**Niveau :** Ens/Mag 9, Prê 7

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** contact

**Cible :** objet touché

**Durée :** permanente jusqu'à utilisation

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet d'enchanter un objet préparé pour l'occasion (statuette, pierre précieuse, etc.), objet qui permettra par la suite de transporter instantanément celui qui le tient chez le lanceur de sorts, à condition que sa maison (laboratoire, temple, etc.) se trouve dans le même plan. Une fois l'objet enchanté, le jeteur de sorts doit le donner de son plein gré à la personne de son choix, à qui il doit également communiquer le mot de commande qu'il a choisi. Pour bénéficier de l'effet du sort, le sujet prononce le mot de commande au moment où il brise l'objet, ce qui lui coûte une action simple. Il est alors instantanément transporté au refuge, de même que tout ce qu'il porte (dans la limite de sa charge maximale). Aucune autre créature ne peut l'accompagner, exception faite d'un familier devant le toucher au moment où l'objet est cassé.

Il est possible de modifier l'effet du sort lors de l'incantation, de sorte que briser l'objet et prononcer le mot de commande transporte automatiquement le prêtre (ou le mage) à 3 mètres ou moins du personnage actionnant l'enchantement (plutôt que d'envoyer ce dernier à l'abri). Le lanceur de sorts a une vague idée de l'endroit où se trouve le possesseur de l'objet à l'instant où celui-ci prononce le mot de commande, mais il ne peut pas se soustraire à l'appel ; qu'il le veuille ou non, il est instantanément téléporté à côté de la personne à qui il a donné l'objet.

*Composante matérielle :* l'objet spécialement préparé, qui doit être serti de pierres précieuses pour une valeur minimale de 1 500 po.

### **Refuge**

Invocation (création)

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

**Composantes :** V, G, M, F (voir description)

**Temps d'incantation :** 10 minutes

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

**Effet :** structure de 6 m de côté

**Durée :** 2 heures/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Le personnage fait apparaître une solide maisonnette constituée à partir de matériaux de construction courants dans la région (pierre, bois ou, au pire, torchis). Le sol est plat, propre et sec. Le refuge ressemble à s'y méprendre à une vraie maison, avec sa porte, ses deux fenêtres munies de volets et sa petite cheminée.

Il est isolé du froid extérieur mais n'a aucune source de chauffage. Il faut donc le chauffer et, par temps de canicule, la chaleur excessive affecte normalement les occupants. Cela étant, le bâtiment procure une importante protection. Il est aussi résistant qu'une maison en pierre, quels que soient les matériaux entrant dans sa composition. Il résiste aussi bien au feu que la pierre et est invulnérable aux projectiles normaux (mais pas à ceux qu'envoient géants ou engins de siège).

La porte, les volets et la cheminée empêchent toute intrusion (les deux premiers sont défendus par des *verrous du mage* tandis qu'une grille en fer scellée bloque l'étroit conduit de la dernière). De plus, ils sont protégés par un sort d'*alarme*. Enfin, un *serviteur invisible* est aux petits soins pour le mage tant que ce dernier reste à l'intérieur.

L'ameublement du refuge est extrêmement fonctionnel. Il se compose de huit lits superposés, d'une table à tréteaux, de huit tabourets et d'un bureau.

*Composantes matérielles :* une pierre cubique, une pincée de chaux, quelques grains de sable, un filet d'eau et plusieurs échardes de bois. Il faut ajouter les composantes matérielles requises par *serviteur invisible* (de la ficelle et un peu de bois), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.

*Focaliseur* : le focaliseur nécessaire pour *alarme* (du fil d'argent et une clochette), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.

### **Regain d'assurance**

Abjuration

**Niveau** : Bard 1, Prê 1

**Composantes** : V, G

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

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

**Cibles** : 1 créature plus 1 autre/4 niveaux, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

**Durée** : 10 minutes (voir description)

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

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

Ce sort permet de redonner de l'assurance au sujet, ce qui lui confère un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant 10 minutes. S'il est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de *terreur*, celui-ci est réprimé pendant toute la durée de *regain d'assurance*.

*Regain d'assurance* contre et dissipe *frayeur*.

### **Régénération**

Invocation (guérison)

**Niveau** : Dru 9, Guérison 7, Prê 7

**Composantes** : V, G, FD

**Temps d'incantation** : 3 rounds entiers

**Portée** : contact

**Cible** : créature vivante touchée

**Durée** : instantanée

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

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

Ce sort fait repousser les membres tranchés (doigt, orteil, main, pied, bras, jambe, queue, ou même tête pour une créature en ayant plusieurs), il ressoude également les os brisés et reconstitue les organes détruits. Une fois le sort lancé, la régénération s'effectue en 1 round si les membres tranchés sont appliqués contre la plaie (dans le cas où ils sont absents, le processus exige 2d10 rounds).

Dans le même temps, le sujet récupère 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35), débarrasse le sujet de toute fatigue et/ou épuisement, et élimine les dégâts non-létaux qu'il a subis. Il n'a aucun effet sur les créatures non vivantes (ce qui inclut les morts-vivants).

### **Réincarnation**

Transmutation

**Niveau** : Dru 4

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

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : contact

**Cible** : créature morte touchée

**Durée** : instantanée

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

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

Ce sort permet de ramener un mort à la vie, mais dans un autre corps. Le décès doit s'être produit moins de 1 semaine auparavant et le sujet doit vouloir revenir à la vie. Dans le cas contraire, le sort échoue automatiquement, d'où l'absence de jet de sauvegarde.

Comme le défunt retrouve un nouveau corps, tous les problèmes physiques dont il souffrait (maladie, etc.) disparaissent. L'état des restes n'entre pas en ligne de compte. Tant qu'existe un infime élément du corps, la réincarnation est possible. Toutefois, les éléments en question doivent avoir appartenu au corps au moment de la mort. La magie du sort crée le corps d'un jeune adulte à partir des éléments naturels disponibles. Ce processus demande 1 heure entière. Une fois le corps achevé, le sujet se réincarne.

Le réincarné se rappelle de sa vie antérieure et de l'apparence qui était la sienne. Il conserve ses aptitudes de classe, dons, degrés de compétence, classe, bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, et points de vie. Par contre, ses valeurs de Force, Dextérité et Constitution dépendent en partie de son nouveau corps. Dans le cas

où il a changé de race, on commence par éliminer ses modificateurs raciaux, puis on applique les modificateurs indiqués ci-dessous aux valeurs obtenues. Le personnage perd automatiquement un niveau (ou 1 dé de vie). S'il était de niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si cette nouvelle valeur de Constitution devait tomber à 1 ou moins, la créature ne peut pas être réincarnée. Cette perte de niveau/DV ou de Constitution est irréversible.

Il est possible qu'une modification trop importante de ses caractéristiques lui pose des problèmes pour poursuivre sa classe d'origine. Si cela se produit, le personnage a tout intérêt à se multiclasser.

Pour un humanoïde, la nouvelle incarnation est déterminée par la table suivante. Pour les autres, on peut créer une table similaire ou choisir lui-même la forme.

Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette transmutation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et autres morts-vivants. Enfin, *réincarnation* ne peut rien pour quelqu'un mort de vieillesse.

<b>1d10</b>	<b>Incarnation</b>	<b>For</b>	<b>Dex</b>	<b>Con</b>
<b>0</b>				
01	Gobelours	+4	+2	+2
02–13	Nain	+0	+0	+2
14–25	Elfe	+0	+2	–2
26	Gnoll	+4	0+	+2
27–38	Gnome	–2	+0	+2
39–42	Gobelin	–2	+2	+0
43–52	Demi-elfe	+0	+0	+0
53–62	Demi-orque	+2	+0	+0
63–74	Halfelin	–2	+2	+0
75–89	Humain	+0	+0	+0
90–93	Kobold	–4	+2	–2
94	Homme-lézard	+2	+0	+2
95–98	Orque	+4	+0	+2
99	Troglodyte	+0	–2	+4
100	Autre	?	?	?

La créature réincarnée acquiert tous les pouvoirs de sa nouvelle forme, parmi lesquels ses modes et vitesses de déplacement, son armure naturelle, ses attaques naturelles, ses pouvoirs extraordinaires, etc., mais elle ne parle pas automatiquement la langue de la nouvelle forme.

Un *souhait* ou un *miracle* peut rendre à un personnage réincarné sa forme d'origine.

*Composantes matérielles* : des huiles et onguents rares (pour une valeur de 1 000 po au moins) jetés sur les restes.

### **Rejet de la Loi**

Abjuration [Chaos]

**Niveau** : Chaos 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une lueur jaune vacillante, affectant les créatures loyales et les sorts de la Loi plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

### **Rejet du Bien**

Abjuration [Mal]

**Niveau** : Mal 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une aura noire d'énergie maléfique, affectant les créatures bonnes et les sorts du Bien plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

### **Rejet du Chaos**

Abjuration [Loi]

**Niveau** : Loi 5, Pal 4, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une lumière bleue, affectant les créatures chaotiques et les sorts du Chaos plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

### **Rejet du Mal**

Abjuration [Bien]

**Niveau :** Bien 5, Pal 4, Prê 5

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible ou cibles :** le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire maléfique, ou le jeteur et le sort du Mal ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché

**Durée :** 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** voir description

Une aura blanche et scintillante entoure le personnage, lui conférant les avantages suivants :

- Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement mauvais.
- La possibilité de chasser une créature d'alignement mauvais originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps. Si elle rate un jet de Volonté (ainsi qu'un éventuel jet de résistance à la magie), elle est renvoyée dans son plan d'origine. Cette utilisation épuise toute l'énergie magique du sort, qui cesse instantanément de faire effet.
- La possibilité de dissiper, d'un simple contact, un sort du Mal ou un enchantement lancé par une créature d'alignement mauvais (succès automatique). Exception : les sorts immunisés contre *dissipation de la magie* le sont également contre *rejet du Mal*. Cet effet n'autorise aucun jet de sauvegarde ou de résistance à la magie. Par contre, il épuise toute l'énergie magique du sort, qui cesse aussitôt de faire effet.

•

### Remémoration

Transmutation

**Niveau :** Mag 6

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** instantanée

Ce sort permet de se rappeler instantanément de tout sort (du 5<sup>e</sup> niveau maximum) utilisé au cours des dernières 24 heures. Le sort doit avoir été lancé durant ce laps de temps. Il revient dans la sélection du magicien comme si ce dernier l'avait préparé normalement. Si le sort remémoré nécessite des composantes matérielles, le personnage doit les posséder pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

### Renvoi

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 5, Prê 4

**Composantes :** V, G, FD

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

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

**Cible :** 1 créature extraplanaire

**Durée :** instantanée

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

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort force la créature extraplanaire prise pour cible à retourner dans son plan d'origine. Le jet de Volonté de la créature est effectué avec un bonus égal à son nombre de DV et un malus égal au niveau de lanceur de sorts du personnage. Si elle rate son jet de sauvegarde, la créature disparaît aussitôt, mais elle a 20 % de chances de se retrouver dans un plan autre que le sien.

### Renvoi des sorts

Abjuration

**Niveau :** Chance 7, Ens/Mag 7, Magie 7

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

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

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

Les sorts et effets magiques prenant le personnage pour cible (et seulement ceux-là) sont renvoyés sur celui qui les a lancés. Les sorts de zone ne sont pas affectés, pas plus que les sorts à effet. La protection est également inefficace contre les sorts de contact. Ainsi, *charme-personne* sera retourné à l'envoyeur et aura des chances de faire tomber ce dernier sous la coupe du personnage, mais une *boule de feu* explosera normalement. De même, *blessure critique* affectera pleinement le personnage.

L'abjuration renvoie de sept à dix (1d4+6) niveaux de sort (on détermine le chiffre exact en secret). Chaque sort retourné à l'envoyeur est soustrait de ce nombre.

Il est possible qu'un sort ne soit que partiellement renvoyé si l'abjuration ne dispose plus de suffisamment de niveaux de sort pour le contrer totalement. Dans ce cas, une simple règle de trois indiquera quelle est la partie du sort qui est renvoyée, et quelle est celle qui affecte normalement le personnage. Si le sort concerné inflige des dégâts, le personnage et celui qui le prend pour cible sont tous deux blessés, proportionnellement au résultat indiqué par la règle de trois. Dans le cas contraire, chacun d'eux risque d'être affecté (là encore, selon le résultat indiqué).

Par exemple, si le personnage dispose encore de 3 niveaux de sorts à renvoyer et qu'il est la cible d'une *blessure critique* (4<sup>e</sup> niveau), il renvoie les trois quarts de l'effet en direction de son auteur. Il subira donc le quart des dégâts, alors son protagoniste en subira les trois quarts restant. S'il est la cible d'un sort de *terreur* (du 4<sup>e</sup> niveau également) dans le même cas de figure, il a une chance sur quatre (25 %) d'être affecté par le sort, alors que son adversaire a trois chances sur quatre (75 %) d'en être victime.

Si le personnage et le lanceur de sorts qui l'attaque sont tous deux protégés par *renvoi des sorts*, un champ de résonance se crée qui produit des effets imprévisibles. Jetez 1d100 et consultez la table suivante :

#### **1d100 Effet**

---

- 01–70 Le sort est annulé sans aucun effet.  
71–80 Le sort affecte normalement les deux protagonistes.  
81–97 Les deux *renvois des sorts* cessent de fonctionner pendant 1d4 minutes.  
98–00 La trame de la réalité se déchire et les deux adversaires sont projetés dans un autre plan d'existence.

*Composante matérielle profane* : un petit miroir en argent.

#### **Réparation**

Transmutation

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

**Composantes** : V, G

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

**Portée** : 3 m

**Cible** : 1 objet pesant jusqu'à 500 g

**Durée** : instantanée

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

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

Ce sort permet de réparer les dommages superficiels causés aux objets (fêlure, déchirure, etc., mais pas les déformations comme dans le cas d'un sort de *distorsion du bois*). Sur un objet métallique, le sort peut par exemple réparer un anneau, ressouder un maillon de chaîne cassé, reforge un médaillon ou une dague à lame fine (à condition que ces objets ne soient cassés qu'en un seul endroit). Les objets en bois, céramique ou terre cuite sont totalement réparés, même s'ils étaient endommagés en plusieurs endroits. De même, *réparation* rebouche impeccablement un trou dans un sac en cuir ou une outre. On peut utiliser ce sort pour réparer un objet magique, mais les pouvoirs de ce dernier ne lui sont pas rendus. Cette transmutation ne permet pas de réparer un bâton, une baguette ou un sceptre brisé. Enfin, elle n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

#### **Réparation intégrale**

Transmutation

**Niveau** : Prê 2

**Temps d'incantation** : 1 action

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

**Cible** : 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m3/niveau

Ce sort est semblable à *réparation*, si ce n'est qu'il répare totalement l'objet choisi, même si celui-ci est endommagé en de multiples endroits. Il ne rend pas la magie des objets qu'il répare, et il est impossible de s'en servir pour ressouder un bâton, baguette ou autre sceptre brisé. On ne peut pas non plus remettre à neuf un objet tordu, calciné, désintégré, réduit en poussière, fondu ou vaporisé. Il n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

### **Repérage**

Divination

**Niveau :** Bard 0, Dru 0

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** instantanée

Le druide sait instantanément où se trouve le nord. Ce sort est utile dans tous les environnements où un nord magnétique existe, mais il se peut qu'il ne fonctionne pas dans certains plans. À noter que, même si le personnage apprend immanquablement la direction du nord, il peut la perdre en quelques instants s'il ne dispose pas de repères visuels l'aidant à s'orienter.

### **Repli expéditif**

Transmutation

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

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 mètres (il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, vol ou nage). Par contre, il affecte la distance maximale qu'il peut parcourir en sautant (voir la compétence Saut).

Ce sort n'entre pas forcément dans le cadre d'une retraite en bonne et due forme. Il dépeint simplement la réaction habituelle d'un magicien face à un combat.

### **Répulsif**

Abjuration

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

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** 3 m

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

**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

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

**Résistance à la magie :** oui

Cette incantation génère une barrière invisible qui repousse la vermine. Les créatures faisant partie de cette catégorie n'ont aucune chance de passer si leur nombre de dés de vie est inférieur au tiers du niveau du personnage. Au-delà, elles ont droit à un jet de Volonté pour surmonter l'effet du sort. Même en cas de succès, le seul fait de traverser la barrière du répulsif leur inflige 2d6 points de dégâts. La douleur qu'elles ressentent en s'approchant de la zone est bien souvent suffisante pour faire rebrousser chemin aux moins agressives.

### **Résistance**

Abjuration

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

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

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 minute

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

Ce sort protège la cible en lui conférant temporairement un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde.  
On peut user de *permanence* sur un sort de *résistance*.  
*Composante matérielle profane :* une cape miniature.

### **Résistance à la magie**

Abjuration

**Niveau :** Magie 5, Prê 5, Protection 5

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 minute/niveau

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

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

L'individu touché acquiert une résistance à la magie égale à 12 + niveau de lanceur de sorts.

### **Résistance aux énergies destructives**

Abjuration

**Niveau :** Dru 2, Ens/Mag 2, Feu 3, Pal 2, Prê 2, Rôd 1

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 10 minutes/niveau

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

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

Ce sort confère une protection limitée contre la forme d'énergie choisie : acide, électricité, feu, froid ou son. Le sujet bénéficie d'une résistance de (10) contre le type d'énergie choisi, ce qui signifie que chaque fois qu'il subit des dégâts (que leur source soit d'origine naturelle ou magique), ceux-ci sont réduits de 10 points avant d'être retirés de ses points de vie restant. Cette résistance passe à 20 points au niveau 7 et à 30 points (le maximum) au niveau 11. Le sort protège également l'équipement du bénéficiaire.

*Résistance aux énergies destructives* ne fait qu'absorber les dégâts. Le sujet ne donc être victime d'effets secondaires malheureux, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace.

*Note.* *Résistance aux énergies destructives* prend le pas sur *protection contre les énergies destructives* (ces sorts ne sont donc pas cumulatifs). Si un personnage bénéficie de *protection contre les énergies destructives* et de ce sort, la *protection* agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

### **Résonance**

Évocation [son]

**Niveau :** Bard 6

**Composantes :** V, G, F

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** contact

**Cible ou zone d'effet :** un édifice

**Durée :** jusqu'à 1 round/niveau

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

**Résistance à la magie :** oui

Les barde parcourt les édifices, ponts et digues de vibrations dévastatrices. Celles-ci infligent 2d10 points de dégâts à la construction visée (la solidité n'entre pas en ligne de compte). On choisit la durée du sort lors de l'incantation, sans quoi elle s'élève à 1 round par niveau. Si le sort est lancé sur un élément du relief, comme une colline, le sol dissipe l'effet et les dégâts sont annulés.

*Résonance* ne peut pas affecter les créatures (ce qui inclut les créatures artificielles). Comme une construction n'est pas un objet tenu, il ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde pour résister à l'effet.

*Focaliseur :* un diapason.



### **Respiration aquatique**

Transmutation

**Niveau :** Dru 3, Eau 3, Ens/Mag 3, Prê 3

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

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

**Portée :** contact

**Cibles :** créatures vivantes touchées

**Durée :** 2 heures/niveau (voir description)

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

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

Les créatures affectées peuvent respirer sous l'eau sans problème. Si le personnage décide d'en faire bénéficier plusieurs compagnons, il faut diviser la durée indiquée par le nombre d'individus affectés.

Il est impossible d'utiliser ce sort pour empêcher une créature de respirer à l'air libre.

*Composante matérielle profane :* un petit roseau ou un brin de paille.

### **Restauration**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Pal 4, Prê 4

**Composantes :** V, G, M

Ce sort est semblable à *restauration partielle*, si ce n'est qu'il dissipe également les niveaux négatifs et qu'il rend un niveau d'expérience à quiconque en a perdu. Ce niveau ne peut être récupéré que s'il a été perdu depuis moins de 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où un personnage de niveau 10 est tombé au niveau 9 après avoir affronté un nécrophage, *restauration* lui rend le minimum de points d'expérience nécessaire pour revenir au niveau 10 (soit la différence entre son total actuel et 45 000 PX), ce qui lui permet de récupérer 1 dé de vie et toutes les capacités allant avec le niveau.

*Restauration* guérit tous les affaiblissements temporaires de caractéristique ainsi qu'une diminution permanente de caractéristique (le prêtre choisit laquelle le cas échéant). Il contre également la fatigue et l'épuisement.

Ce sort ne rend pas le niveau (ou le point de Constitution) perdu par un mort ramené à la vie.

*Composante matérielle :* 100 po de poudre de diamant, que l'on répand sur le bénéficiaire.

### **Restauration partielle**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Dru 2, Pal 1, Prê 2

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 3 rounds

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** instantanée

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

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

Ce sort dissipe les effets magiques réduisant l'une des caractéristiques de la cible (comme *rayon affaiblissant*) ou permet de récupérer 1d4 points d'une caractéristique temporairement affaiblie (par exemple, suite à un empoisonnement ou à l'attaque d'une ombre). *Restauration partielle* élimine toute fatigue dont est victime le sujet. Si le personnage est épuisé, il devient simplement fatigué. Le sort ne peut rien contre les diminutions permanentes de caractéristique.

### **Restauration suprême**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Prê 7

**Composantes :** V, G, PX

**Temps d'incantation :** 10 minutes

Ce sort est semblable à *restauration partielle*, si ce n'est qu'il dissipe tous les niveaux négatifs affectant la cible, qui retrouve le niveau maximum qu'elle ait jamais atteint. Il inverse donc le processus d'absorption d'énergie provoqué par certains monstres et quelques sorts. Les niveaux ne peuvent toutefois être récupérés que s'ils ont été perdus depuis moins de 1 semaine par niveau de lanceur de sorts.

*Restauration suprême* dissipe également tous les effets réduisant les caractéristiques de la cible, et guérit aussi l'intégralité des affaiblissements temporaires ou diminutions permanentes de caractéristiques. Il contre également la fatigue et l'épuisement. Enfin, ce sort fait disparaître toutes les formes d'*aliénation mentale*, de *confusion* et autres effets similaires. Il ne rend pas le niveau (ou le point de Constitution) perdu par un mort ramené à la vie.

*Coût en points d'expérience* : 500 PX.

### **Résurrection**

Invocation (guérison)

**Niveau** : Prê 7

**Temps d'incantation** : 10 minutes

Ce sort est semblable à *rappel à la vie*, si ce n'est que la créature ressuscitée se réveille en pleine possession de ses moyens. Peu importe l'état de la dépouille. Du moment qu'il reste ne serait-ce qu'une partie du corps (présente au moment de la mort), le défunt peut être ressuscité (les cendres laissées par une créature désintégrée suffisent pour la ramener à la vie). L'individu ne doit pas être mort depuis plus de 10 ans par niveau de lanceur de sorts.

Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts préparés en mémoire). Par contre, il perd un niveau, ou 2 points de Constitution s'il est de niveau 1. Si cela devait réduire sa Con à 0 ou moins, *résurrection* ne fonctionne pas.

Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un sort de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Par contre, même *résurrection* ne peut rien pour quelqu'un qui est mort de vieillesse. Créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne peuvent être ressuscités.

*Composantes matérielles* : quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 10 000 po.

### **Résurrection suprême**

Invocation (guérison)

**Niveau** : Prê 9, Guérison 9

**Temps d'incantation** : 10 minutes

Ce sort est semblable à *rappel à la vie*, si ce n'est qu'il permet de ressusciter une créature morte depuis 10 ans par niveau de lanceur de sorts. Il peut même servir à redonner la vie à quelqu'un dont le corps a été totalement détruit, à condition d'identifier clairement le sujet (le plus souvent, en le nommant et en ajoutant son lieu de naissance ou son lieu de décès).

Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts préparés en mémoire). Il ne perd pas de niveau ou de points de Constitution.

Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un effet de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Ce permet également de ressusciter les élémentaires et les Extérieurs, mais pas les créatures artificielles ni les morts-vivants.

Même *résurrection suprême* ne peut rendre la vie à un individu mort de vieillesse.

*Composantes matérielles* : quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 25 000 po.

### **Rouille**

Transmutation

**Niveau** : Dru 4

**Composantes** : V, G, FD

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

**Portée** : contact

**Cible** : 1 objet ferreux non magique (ou une partie seulement, jusqu'à 90 centimètres du point de contact) ou 1 créature ferreuse

**Durée** : voir description

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Le personnage acquiert le pouvoir de faire rouiller le métal d'un simple contact. Tout métal ferreux (fer ou alliage à base de fer) qu'il touche est instantanément oxydé : il perd son tranchant, se troue en divers endroits et devient inutile. Si l'objet touché est particulièrement grand (par exemple une porte ou un *mur de fer*), le sort l'affecte seulement jusqu'à 90 centimètres du point de contact (tout le volume compris à moins d'un mètre de la main du druide est détruit). Les métaux magiques sont immunisés contre rouille.

Ce sort peut être utilisé au combat. Pour qu'il prenne effet, il suffit de réussir une attaque de contact au corps à corps contre la créature choisie. Dans ce cas, *rouille* ôte automatiquement à la cible 1d6 points de CA dus à son armure métallique (jusqu'à la limite du nombre de points fournis par l'armure). Par exemple, un harnois (+8 à la CA) ne fournira plus qu'un bonus allant de +2 à +7, selon le résultat du jet de dé.

Il est plus difficile d'affecter l'arme utilisée par un ennemi. Le druide doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre l'arme. S'il touche, l'arme est instantanément détruite.

*Note.* Le fait de frapper l'arme de l'adversaire offre automatiquement une attaque d'opportunité à ce dernier.

C'est le lanceur de sorts qui doit toucher l'arme, et non l'inverse.

*Rouille* inflige 3d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts du druide (jusqu'à un maximum de +15), aux créatures ferreuses. Cette version du sort dure 1 round par niveau et le personnage peut tenter une attaque de contact au corps à corps par round.

### **Runes explosives**

Abjuration [force]

**Niveau :** Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** contact

**Cible :** 1 objet touché pesant moins de 5 kg

**Durée :** permanente jusqu'à explosion (T)

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** oui

Le mage trace ces symboles mystiques sur un livre, une carte, un parchemin ou tout support pouvant accueillir un texte. Dès que quelqu'un lit les *runes*, elles explosent, infligeant 6d6 points de dégâts de force. Quiconque se trouve assez près pour lire le texte subit la totalité des dégâts, sans jet de sauvegarde. Les autres créatures situées dans un rayon de 3 mètres ont droit à un jet de Réflexes ; en cas de succès, elles n'essuient que la moitié des dégâts. Le support est lui aussi endommagé par les *runes explosives* (pas de jet de sauvegarde).

Le lanceur de sorts et les personnes qu'il désigne au moment de l'incantation peuvent lire le texte sans déclencher l'explosion. Le mage peut également faire disparaître les *runes* quand il le souhaite. Les autres aussi peuvent les effacer, mais seulement à l'aide de *dissipation de la magie* ou d'*effacement*. À noter toutefois qu'une tentative de dissipation ratée provoque automatiquement l'explosion.

*Note.* Les pièges magiques tels que *runes explosives* sont extrêmement difficiles 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 neutraliser. Pour chacun des deux jets, le DD est de 25 + niveau du sort, soit 28 pour *runes explosives*.

### **Ruse du renard**

Transmutation

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

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

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 minute/niveau

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

**Résistance à la magie :** oui

La créature transformée se montre plus maligne. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Intelligence. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de l'Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) bénéficiant de *ruse du renard* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté. Le sort ne confère pas de points de compétence supplémentaires.

*Composantes matérielles profanes :* quelques poils de renard, ou encore un peu de crotte.

### **Ruse du renard de groupe**

Transmutation

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

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

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

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

### **Sagesse du hibou**

Transmutation

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

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

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 minute/niveau

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

**Résistance à la magie :** oui

La créature transformée se montre plus sage. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Sagesse. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de la Sagesse. Les prêtres, druides, paladins et rôdeurs (et autres lanceurs de sorts dépendant de la Sagesse) bénéficiant de *sagesse du hibou* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.

*Composantes matérielles profanes :* quelques plumes de hibou, ou encore un peu de fiente.

### **Sagesse du hibou de groupe**

Transmutation

**Niveau :** Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

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

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

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

### **Sanctification**

Évocation [Bien]

**Niveau :** Dru 5, Prê 5

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

**Temps d'incantation :** 24 heures

**Portée :** contact

**Zone d'effet :** émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** voir description

*Sanctification* transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a quatre effets distincts :

Premièrement, le site est défendu comme par un *cercle magique contre le Mal*.

Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants s'accompagnent d'un bonus de sainteté de +4, tandis que ceux qui visent à les contrôler subissent un malus de sainteté de -4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)

Troisièmement, les morts enterrés sur un site sanctifié ne peuvent pas être animés sous forme de morts-vivants. Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site *sanctifié*. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type *bénédictio*n, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans la zone d'effet, ou au contraire, une *imprécation* affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. À la fin de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit de jeter une nouvelle fois *sanctification* pour le renouveler.

Les sorts qu'il est possible d'associer à *sanctification* sont les suivants : *aide*, *ancrage dimensionnelle*, *bénédictio*n, *détection de la magie*, *détection du Mal*, *détection du mensonge*, *dissipation de la magie*, *don des langues*, *endurance aux énergies destructives*, *frayeur*, *imprécation*, *liberté de mouvement*, *lumière du jour*, *protection contre la mort*, *protection contre les énergies destructives*, *regain d'assurance*, *rejet de l'invisibilité*, *résistance aux énergies destructives*, *ténèbres*, *ténèbres profondes* et *zone de vérité*. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification* (et son sort associé) à la fois.

*Sanctification* contre *sanctification maléfique*, mais ne le dissipe pas.

*Composantes matérielles* : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé.

### **Sanctification maléfique**

Évocation [Mal]

**Niveau** : Dru 5, Prê 5

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 24 heures

**Portée** : contact

**Zone d'effet** : émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : voir description

**Résistance à la magie** : voir description

Ce sort transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a trois effets distincts :

Premièrement, le site est défendu comme par un *cercle magique contre le Bien*.

Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants subissent un malus de malfaisance de -4, tandis que ceux qui visent à les contrôler bénéficient d'un bonus de malfaisance de +4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)

Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site *sanctifié*. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type *bénédictio*n, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans la zone d'effet ou, au contraire, une *imprécation* affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. Au terme de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit de jeter une nouvelle fois *sanctification maléfique* pour le renouveler.

Les sorts qu'il est possible d'associer à sanctification maléfique sont les suivants : *aide, ancre dimensionnelle, bénédiction, détection de la magie, détection du Bien, détection du mensonge, dissipation de la magie, don des langues, endurance aux énergies destructives, frayeur, imprécation, liberté de mouvement, lumière du jour, protection contre la mort, protection contre les énergies destructives, regain d'assurance, rejet de l'invisibilité, résistance aux énergies destructives, silence, ténèbres, ténèbres profondes et zone de vérité*. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification maléfique* (et son sort associé) à la fois.

*Sanctification maléfique* contre *sanctification* mais ne le dissipe pas.

*Composantes matérielles* : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé, le cas échéant.

### **Sanctuaire**

Abjuration

**Niveau** : Prê 1, Protection 1

**Composantes** : V, G, FD

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

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée

**Durée** : 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : non

Une fois le personnage protégé par *sanctuaire*, tout adversaire tentant de l'attaquer, ou de le prendre pour cible avec un sort, doit commencer par réussir un jet de Volonté. En cas de succès, il n'est pas affecté par le sort et peut agir normalement. Dans le cas contraire, il est incapable d'attaquer le bénéficiaire (mais perd tout de même l'action correspondante) et ne peut lui faire le moindre mal tant que dure le sort. Les créatures qui n'agressent pas le personnage ne sont pas affectées par *sanctuaire*. Le sort n'empêche pas l'individu protégé d'être menacé par des sorts de zone ou à effet. Le bénéficiaire peut agir à sa guise et lancer librement des sorts qui ne sont pas offensifs. Mais s'il attaque qui que ce soit, le sort cesse de faire effet. Un prêtre protégé par *sanctuaire* peut par exemple soigner les blessures de ses compagnons, mais aussi lancer *bénédictio*n, convoquer des monstres, etc.

### **Sanctuaire secret**

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 10 minutes

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

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

**Durée :** 24 heures (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort offre une certaine intimité. Toute créature observant la zone depuis l'extérieur ne distingue qu'une masse sombre et brumeuse. Même la vision dans le noir ne saurait la pénétrer. Nul son, quel que soit son volume, ne sort de la zone, aussi est-il inutile de tendre l'oreille pour les créatures situées à l'extérieur. Celles qui se trouvent à l'intérieur voient normalement.

Les sorts de Divination (scrutation) ne permettent pas de distinguer ce qui se trouve dans la zone. Les créatures qui y sont présentes sont immunisées contre *détection de pensées*. Les deux camps sont incapables de communiquer oralement (tout simplement parce que les sons sont bloqués), mais le sort n'empêche pas d'autres formes de communication de fonctionner (*communication à distance*, *message*, télépathie entre un mage et son familier, etc.).

Le sort n'empêche pas davantage créatures et objets d'entrer dans la zone ou d'en sortir.

Enfin, il est possible d'utiliser de *permanence* sur un *sanctuaire secret*.

**Composantes matérielles :** une mince feuille de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou d'étoffe, et de la chrysolite réduite en poudre.

**Saut**

Transmutation

**Niveau :** Dru 1, Ens/Mag 1, Rôd 1

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

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

**Résistance à la magie :** oui

Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +10 aux tests de Saut. Ce bonus d'altération passe à +20 au niveau 5 de lanceur de sorts, et à +30 (le maximum) au niveau 9 de lanceur de sorts.

**Composante matérielle :** une patte arrière de sauterelle, que l'on casse en prononçant l'incantation.

**Sceau du serpent**

**Invocation (création) [force]**

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

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** contact

**Cible :** livre ou texte touché

**Durée :** permanente ou jusqu'à utilisation ; jusqu'à libération ou 1d4 jours + 1 jour/niveau (voir description)

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule

**Résistance à la magie :** non

Au terme de l'incantation, un symbole s'inscrit au cœur d'un texte (livre, parchemin, carte, etc.), long de 30 mots ou plus. Dès que quelqu'un le lit, un serpent de couleur ambrée apparaît et frappe aussitôt le lecteur (à condition qu'une ligne d'effet existe entre le symbole et la cible). Il convient de noter que le seul fait de voir le texte ne déclenche pas le sort ; il doit être lu délibérément. La cible a droit à un jet de Réflexes. Si elle le réussit, le serpent se dissipe dans une lueur brune accompagnée d'un peu de fumée de même teinte et d'un bruit sourd. Dans le cas contraire, elle se retrouve prisonnière d'une bulle scintillante de couleur ambrée, qui l'immobilise pendant 1d4 jours, +1 jour par niveau du lanceur de sorts (à moins que ce dernier ne décide de la relâcher plus tôt).

Tant qu'il reste enfermé dans le champ de force, le sujet ne vieillit pas. Il cesse également de respirer et de dormir, n'a ni faim ni soif, et ne peut pas récupérer ses sorts. Il est dans un état d'animation suspendue, sans

conscience du monde qui l'entoure. Il peut être blessé, voire tué, par des forces extérieures, car la bulle de stase ne le protège pas des attaques. S'il tombe entre -1 et -9 points de vie, il ne perd pas davantage de pv, mais son état ne se stabilise pas non plus avant la fin de la durée indiquée.

Le symbole dissimulé ne peut pas être remarqué par des moyens normaux, et *détection de la magie* révèle seulement que le texte entier est magique. En cas de succès, *dissipation de la magie* fait disparaître un *sceau du serpent*. *Effacement* aussi, mais en détruisant la page tout entière. Il est possible de lancer *sceau du serpent* avec d'autres sorts dissimulant ou modifiant le contenu d'un texte, comme par exemple *page secrète*.

**Composantes matérielles** : de la poudre d'ambre (500 po minimum), une écaille de serpent et une pincée de spores de champignon.

### Scrutation

Divination (scrutation)

**Niveau** : Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 4, Prê 5

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

**Temps d'incantation** : 1 heure

**Portée** : voir description

**Effet** : capteur magique

**Durée** : 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort permet d'espionner une créature, laquelle peut se trouver à n'importe quelle distance. Si le sujet réussit un jet de Volonté, le sort échoue. La difficulté dépend de la connaissance que le jeteur de sorts a du sujet et des liens qui les unissent. Si la cible se trouve dans un autre plan d'existence, le jet de Volonté s'accompagne d'un malus de +5.

<b>Connaissance</b>	<b>DD</b>
Aucune*	+10
Rapportée (le personnage a seulement entendu parler du sujet)	+5
Personnelle (le personnage a déjà rencontré le sujet)	0
Grande (le personnage connaît bien le sujet)	-5
* Pour pouvoir l'espionner, le lanceur de sorts doit posséder un lien le rapprochant d'une créature qu'il ne connaît pas (voir ci-dessous)	

<b>Lien</b>	<b>Bonus au jet de Volonté</b>
Esquisse ou portrait	-5
Possession matérielle ou vêtement	-4
Partie du corps (mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc.)	-10

En cas d'échec au jet de sauvegarde, le personnage voit (mais n'entend pas) le sujet et ses environs immédiats (3 mètres dans toutes les directions). Si le sujet se déplace, le capteur le suit jusqu'à 45 mètres par round.

Comme dans le cas de tous les sorts de Divination (scrutation), le capteur bénéficie de toutes les facultés visuelles du lanceur de sorts, ce qui inclut les effets magiques. Ceux qui suivent ont 5 % de chances par niveau de lanceur de sorts de fonctionner correctement : *détection de la Loi*, *détection de la magie*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal* et *message*.

En cas de réussite au jet de sauvegarde, le personnage ne peut pas tenter de nouvelle scrutation sur le sujet avant 24 heures.

**Composantes matérielles profanes** : un œil de faucon, d'aigle ou de rukh, auquel on ajoute un peu d'acide nitrique, de cuivre et de zinc.

**Focaliseur profane** : un miroir d'argent poli réalisé avec le plus grand soin et valant au moins 1 000 po. Ses dimensions doivent être au moins de 1,20 mètre de long sur 60 centimètres de large.

**Focaliseur divin (prêtre)** : un bassin d'eau bénite coûtant au minimum 100 po.

**Focaliseur divin (druide)** : un bassin naturel.

### Scrutation suprême

Divination (scrutation)

**Niveau** : Bard 6, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Durée :** 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *scrutation*, sauf pour ce qui est des détails indiqués ci-dessus. Les sorts suivants peuvent être lancés par l'intermédiaire du capteur sans risque d'échec : *détection de la Loi*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *don des langues*, *lecture de la magie* et *message*.

### **Séquestration**

Invocation (convocation)

**Niveau :** Ens/Mag 8

**Composantes :** V, G, M, (F) (voir description)

**Temps d'incantation :** 1 action simple ou voir description

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

**Cible :** 1 créature

**Durée :** permanente (voir description)

**Jet de sauvegarde :** voir description

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

*Séquestration* enferme l'énergie vitale de la cible (et son corps) dans une pierre précieuse.

La gemme retient son prisonnier indéfiniment, à moins qu'elle ne soit brisée, auquel cas la victime se matérialise de nouveau. Si la créature enfermée est une puissante entité d'un autre plan (ou un personnage de haut niveau emprisonné dans un plan autre que le sien), l'individu qui la libère en détruisant la gemme peut la forcer à lui rendre un service. Si cette demande n'est pas faite immédiatement, l'ancien détenu est libre d'agir comme il l'entend.

Le sort peut être déclenché de deux façons, au choix :

*Incantation.* La première méthode consiste à lancer *séquestration* comme n'importe quel autre sort, en récitant normalement l'incantation (action simple). La cible a alors droit à un jet de Volonté et sa résistance à la magie peut également lui permettre d'échapper à l'attaque. Si le nom de la créature est prononcé lors de l'incantation, sa résistance à la magie ne la protège plus et le DD du jet de sauvegarde augmente de +2. Si la cible résiste, la gemme vole en éclats.

*Déclenchement différé.* La seconde méthode est bien plus insidieuse, car elle implique de faire accepter à la cible un objet sur lequel est inscrit le dernier mot de l'incantation. C'est au moment du contact entre la créature et l'objet que le sort se déclenche. Le nom de la créature et le mot de commande doivent tous deux être gravés sur la gemme lorsque celle-ci est enchantée. Il est possible de lancer un sort d'*attirance* sur l'objet déclencheur pour inciter la victime à le prendre. Dès que cette dernière commet l'erreur de s'en saisir, son énergie vitale est immédiatement aspirée dans la pierre précieuse, sans jet de sauvegarde ou de résistance à la magie.

*Composante matérielle :* avant de pouvoir lancer ce sort, il faut commencer par se procurer une gemme valant au moins 1 000 po par niveau ou dé de vie de la cible (il faut donc un joyau de 10 000 po ou plus pour enfermer un monstre à 10 DV). Si la pierre précieuse n'est pas assez chère, elle éclate automatiquement quand on tente de jeter le sort. (Il est impossible de savoir quel est le niveau de la cible, car il s'agit là d'un concept abstrait. À force de recherches, le mage peut toutefois découvrir la valeur de la gemme nécessaire, ce qui revient au même. Rappelez-vous toutefois que cette valeur peut augmenter si la cible change de niveau.)

*Focaliseur (uniquement en cas de déclenchement différé) :* si la seconde méthode est utilisée, le mage doit également préparer l'objet de son choix comme indiqué ci-dessus.

### **Serviteur invisible**

Invocation (création)

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

**Composantes :** V, G, M

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

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

**Effet :** 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence

**Durée :** 1 heure/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Le *serviteur invisible* est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur juge bon de lui confier. Il peut aller chercher des objets, ouvrir les portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une



seule tâche à la fois, mais la répète inlassablement jusqu'à ce qu'on lui dise de faire autre chose. On peut donc lui ordonner, par exemple, de lessiver le plancher, puis se désintéresser totalement de lui tant qu'il reste à portée. Il ne peut ouvrir que les portes, couvercles et tiroirs normaux. Sa Force est réduite (2 seulement, ce qui lui permet à peine de soulever 10 kilos ou de tirer jusqu'à 50 kilos). Il peut déclencher les pièges, mais seulement en leur imprimant un maximum de 10 kilos de pression, ce qui signifie que certains ne s'actionneront pas à son contact. Il est incapable de réaliser les tâches nécessitant un test de compétence affublé d'un DD de 10 ou plus ou un test de compétence n'étant pas innée. Sa vitesse de déplacement est de 4,50 mètres.

Le serviteur est incapable de combattre de quelque façon que ce soit. Rien ne peut le tuer, mais il se dissipe s'il subit un total de 6 points de dégâts infligés par des attaques de zone (il n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde). Il cesse d'exister dès que son créateur tente de l'envoyer trop loin (c'est-à-dire en dehors des limites de portée).

*Composante matérielle* : un bout de ficelle et un peu de bois.

### **Signature magique**

Universel

**Niveau** : Ens/Mag 0

**Composantes** : V, G

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

**Portée** : 0 m

**Effet** : 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté

**Durée** : permanente

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet au magicien d'apposer sa signature ou marque personnelle, qui ne peut comprendre plus de six caractères distincts. Au choix, le symbole peut être visible ou invisible. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau (même la pierre ou le métal), sans pour autant endommager l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, *détection de la magie* l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). *Détection de l'invisibilité*, *vision lucide*, une *gemme de vision* ou une *robe de vision totale* permettent également de repérer une rune invisible. *Lecture de la magie* révèle les mots contenus dans la signature, le cas échéant. Rien ne permet de dissiper la rune, qui peut être effacée normalement par son créateur ou grâce au sort *effacement*. Si on la trace sur un être vivant, elle s'atténue peu à peu et disparaît au bout d'un mois environ.

Il est nécessaire d'apposer sa *signature magique* sur un objet avant de lancer *invocation instantanée* dessus (voir la description de ce sort pour plus de détails).

### **Silence**

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 2, Prê 2

**Composantes** : V, G

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

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

**Zone d'effet** : émanation de 6 m de rayon, centrée sur une créature, un objet ou un point donné

**Durée** : 1 minute/niveau (T)

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

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

Au terme de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'interrompent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre dans la zone ou n'en sort. *Silence* peut être lancé n'importe où (il n'est pas nécessaire de prendre un objet pour cible), mais sa zone d'effet reste stationnaire, à moins qu'on ne le jette sur une créature (dans ce cas, elle se déplace avec). Un individu ne désirant pas être pris pour cible par le sort peut y échapper en réussissant un jet de Volonté (et, le cas échéant, grâce à sa résistance à la magie). Les objets détenus par une créature ont eux aussi droit à un jet de sauvegarde (et à un éventuel test de résistance à la magie), de même que les objets magiques émettant des bruits, mais ce n'est pas le cas des objets n'appartenant à personne ou des points ne correspondant à rien de solide. Ce sort prodigue une fantastique protection contre les attaques de son ou de langage, telles qu'*injonction*, le chant d'une harpie, un *cor de dévastation*, etc.

### **Simulacre**

Illusion (ombre)

**Niveau :** Ens/Mag 7  
**Composantes :** V, G, M, PX  
**Temps d'incantation :** 12 heures  
**Portée :** 0 m  
**Effet :** 1 double  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Ce sort crée un simulacre illusoire de la créature choisie. Ce double est partiellement réel, et formé à partir de neige ou de glace. Il ressemble à s'y méprendre à l'original, mais des différences existent toutefois : il n'a que la moitié des niveaux ou dés de vie de la créature qu'il reproduit (ce qui inclut points de vie, dons, degrés de compétence et pouvoirs spéciaux). Il est impossible de créer le simulacre d'une créature ayant deux fois plus de niveaux ou dés de vie que le niveau de lanceur de sorts du personnage. Le mage doit effectuer un test de Déguisement au moment de l'incantation, afin de déterminer si le double qu'il obtient est une copie fidèle. Une créature connaissant l'original détectera la ruse en réussissant un test de Détection (opposé au test de Déguisement du lanceur de sorts) ou un test de Psychologie (DD 20).

Le simulacre est en permanence sous le contrôle de son créateur. Il n'existe aucun lien télépathique entre les deux, ce qui signifie que le personnage doit lui transmettre ses instructions d'une autre façon. Le double ne peut jamais devenir plus puissant (il lui est impossible de gagner des niveaux ou d'augmenter ses caractéristiques). S'il est détruit, il se retransforme en neige et fond rapidement. S'il est seulement endommagé, il est possible de le remettre en état à condition de disposer d'un laboratoire de magie et de suivre un processus complexe exigeant au moins 1 jour et 100 po par point de vie à restituer à la créature.

*Composante matérielle :* le sort est lancé sur une forme grossièrement modelée à même la neige ou la glace, forme dans laquelle doit se trouver un peu de l'individu à copier (cheveux, ongles, etc.). Cette incantation nécessite également de la poudre de rubis, pour une valeur minimale de 100 po par DV du simulacre à créer.

*Coût en points d'expérience :* 100 PX par DV du simulacre à créer (1 000 PX minimum)..

### **Simulacre de vie**

Nécromancie

**Niveau :** Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Le mage manipule les pouvoirs de la mort pour échapper à cette dernière dans une certaine mesure. Tant que ce sort fait effet, le personnage gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 1d10 +1 par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum).

*Composante matérielle :* un peu d'alcool à l'aide duquel le mage dessine des sceaux sur son corps lors de l'incantation. Les sceaux en question sont invisibles une fois l'alcool évaporé.

### **Soins importants**

Invocation (guérison)

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

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

### **Soins importants de groupe**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Dru 8, Prê 7

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

### **Soins intensifs**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Bard 4, Dru 5, Guérison 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

### **Soins intensifs de groupe**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Dru 9, Guérison 8, Prê 8

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

### **Soins légers**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Bard 1, Dru 1, Guérison 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 2

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** instantanée

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

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

En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

### **Soins légers de groupe**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Bard 5, Dru 6, Guérison 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, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

**Durée :** instantanée

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

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

Le personnage transmet de l'énergie positive qui lui permet de soigner 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25) à chacune des créatures choisies.

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

### **Soins modérés**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Bard 2, Dru 3, Guérison 2, Pal 3, Prê 2, Rôd 3

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

### **Soins modérés de groupe**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Bard 6, Dru 7, Prê 6

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

### **Soins superficiels**

Invocation (guérison)

**Niveau :** Dru 0, Prê 0

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit juste 1 point de dégâts.

### **Sommeil**

**Enchantement (coercition) [mental]**

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

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 round

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

**Zone d'effet :** 1 ou plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 3 m de rayon

**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort endort 4 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, se sont les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les DV qui ne suffisent pas pour affecter la cible suivante sont perdus.

Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit normal ne suffit pas. Réveiller un compagnon constitue une action simple.

*Sommeil* reste sans effet sur les créatures inconscientes, les morts-vivants ou les créatures artificielles.

*Composante matérielle :* une pincée de sable fin, une poignée de pétales de rose ou un criquet vivant.

### **Sommeil profond**

Enchantement (coercition) [mental]

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

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

Ce sort est semblable à *sommeil*, si ce n'est qu'il affecte 10 DV de créatures.

### **Songe**

Illusion (fantasme)[mental]

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

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 minute

**Portée :** illimitée

**Cible :** créature vivante touchée

**Durée :** voir description

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Le personnage, ou un messenger qu'il touche lors de l'incantation, transmet un message onirique (sous forme de rêve) à un autre individu. Au début de l'incantation, le joueur de sorts doit nommer le destinataire du message ou l'identifier de telle sorte qu'il soit impossible de se tromper sur son identité. Le messenger entre en transe, apparaît dans les rêves du destinataire et délivre le texte qu'on l'a chargé de transmettre. La longueur du message n'est pas limitée, et celui qui le reçoit s'en rappelle parfaitement au réveil. La communication ne s'effectue que dans un sens : le destinataire ne peut pas renvoyer de réponse ou poser de question, et le messenger n'apprend rien en observant les rêves de la cible. Une fois sa mission accomplie, le messenger réintègre son corps sans attendre. La durée du sort est égale au temps nécessaire pour s'infiltrer dans l'univers onirique de la cible et délivrer le message prévu.

Si le destinataire n'est pas endormi au début du sort, le messenger a le choix entre se réveiller (ce qui met un terme immédiat au sort) ou rester en transe. S'il attend de la sorte que la cible s'endorme, il peut délivrer normalement son message. Dans le cas où le messenger est dérangé, la transe s'interrompt et le sort s'achève. Les créatures qui ne dorment ni ne rêvent jamais (telles que les elfes, mais pas les demi-elfes) ne peuvent pas être contactées à l'aide de *songe*.

Tant que le messenger est en transe, il n'a pas conscience du monde qui l'entoure. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde, par exemple).

### **Son imaginaire**

Illusion (chimère)

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

**Composantes :** V, G, M  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Effet :** sons illusoires  
**Durée :** 1 round/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, dévoile (en cas d'interaction)  
**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (montante, descendante, approchante, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation, et il lui est par la suite impossible de le modifier.

Le volume du son dépend du niveau du personnage, qui peut générer autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de vingt humains). Il est possible de faire croire que des gens chantent ou crient non loin, ou qu'ils marchent, qu'ils courent, etc. Le son généré peut prendre n'importe quelle forme, du moment qu'il ne dépasse pas les limites de volume imposées. Une horde de rats courant et criant produit autant de bruit que huit humains se livrant au même exercice. Le rugissement d'un lion fait autant de bruit que seize humains, contre vingt humains pour le feulement d'un tigre sanguinaire.

À noter que *son imaginaire* permet d'augmenter fortement l'efficacité d'*image silencieuse*.

*Composante matérielle :* un peu de cire ou de laine brute.

### **Souhait**

Universel

**Niveau :** Ens/Mag 9

**Composantes :** V, PX

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

**Portée :** voir description

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

**Durée :** voir description

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** oui

*Souhait* est le sort ultime pour les magiciens et les ensorceleurs. Il suffit en effet que ceux qui le maîtrisent expriment un souhait pour que le tissu de la réalité se modifie selon leurs désirs. Mais même un sort aussi puissant a ses limites.

Un *souhait* permet d'obtenir l'une des réalisations suivantes :

- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 8<sup>e</sup> niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort (de prêtre, druide, etc.) du 6<sup>e</sup> niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 7<sup>e</sup> niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort du 5<sup>e</sup> niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Annuler ou contrer les effets de nombreux sorts néfastes, tels que *quête* ou *aliénation mentale*.
- Créer un objet précieux, voire un objet magique, dont la valeur ne peut pas dépasser 25 000 po.
- Accorder à une créature un bonus inné de +1 à l'une de ses caractéristiques. Deux à cinq *souhails* lancés à la suite peuvent ainsi conférer un bonus inné allant de +2 à +5 (+2 avec deux *souhails*, +3 avec trois, etc.). Ces bonus étant instantanés, il est impossible de les dissiper. Aucun bonus inné ne peut dépasser +5 pour une valeur de caractéristique donnée, et ce type de bonus n'est pas cumulatif (si une caractéristique bénéficie de plusieurs bonus innés différents, seul le plus important est pris en compte, d'où l'intérêt de jeter les *souhails* à la suite, comme indiqué ci-dessus).
- Soigner les blessures et les maladies. Un seul *souhait* permet de soigner une créature par niveau de lanceur de sorts, toutes devant être guéries du même mal (le personnage pourra ainsi soigner toutes les blessures de son groupe ou tous ses compagnons empoisonnés, mais pas les deux en même temps). Un *souhait* ne permet pas de récupérer les points d'expérience perdus en lançant certains sorts, ni le niveau ou les points de Constitution perdus en revenant à la vie.
- Ramener les morts à la vie. Un *souhait* peut produire l'effet de *résurrection* sur la créature désignée par le mage. Il est possible de faire revivre de la sorte un individu dont le corps a été détruit, mais cela exige deux

*souhais* différents (un pour reconstituer la dépouille, et le second pour lui redonner vie). Comme indiqué ci-dessus, un *souhait* n'empêche pas un personnage ressuscité de perdre un niveau ou 2 points de Constitution).

- Transporter les voyageurs. Un *souhait* permet d'emmener une créature par niveau de lanceur de sorts et de la faire réapparaître dans n'importe quel plan, en un point choisi par le personnage, quelles que soient les conditions en vigueur au lieu de destination. Une cible refusant d'être transportée de la sorte a droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant).
- Changer le cours des événements. Un *souhait* peut modifier le passé récent, en permettant de rejouer un jet de dés effectué lors du dernier round (ce qui inclut le tour de jeu précédent du personnage lui-même). La trame de la réalité se modifie de manière à se conformer au nouveau résultat. Par exemple, le *souhait* peut annuler un jet de sauvegarde réussi de l'adversaire, un coup critique, un jet de sauvegarde raté d'un compagnon, etc. À noter que le nouveau jet de dés peut être aussi mauvais, voire pire, que le premier. Si la cible ne souhaite pas être affectée, un jet de Volonté réussi (et de résistance à la magie, le cas échéant) lui permet d'échapper à l'effet du sort.

Le mage peut tenter d'obtenir des résultats plus puissants que ceux présentés ci-dessus, mais cela est extrêmement hasardeux, car le *souhait* risque alors de prendre une tournure pernicieuse (il peut pervertir les intentions du personnage en lui accordant littéralement ce qu'il a demandé, même si ce n'était pas ce qu'il souhaitait vraiment). Par exemple, un ensorceleur demandant un *bâton de thaumaturge* court le risque d'être téléporté à côté du possesseur actuel de l'objet... et un magicien souhaitant devenir immortel pourrait bien se retrouver enfermé dans un espace extradimensionnel (similaire à celui créé par le sort *emprisonnement*) dans lequel il pourra "vivre" éternellement.

Les sorts reproduits grâce à *souhait* s'accompagnent normalement d'un jet de sauvegarde et/ou de résistance à la magie, mais leur DD est le même que celui d'un sort du 9<sup>e</sup> niveau.

**Composante matérielle** : si le *souhait* reproduit un sort exigeant une composante matérielle valant au moins 10 000 po, le personnage doit l'avoir pour que son *souhait* prenne effet.

**Coût en points d'expérience** : le coût minimum d'un *souhait* est de 5 000 PX. Quand un *souhait* reproduit les effets d'un sort affichant un coût en points d'expérience, le personnage doit s'acquitter de 5 000 PX ou dudit coût (choisir le plus élevé). Quand un *souhait* crée ou renforce un objet magique, le personnage doit payer deux fois le coût en points d'expérience normal, plus 5 000 PX.

### **Souhait limité**

Universel

**Niveau** : Ens/Mag 7

**Composantes** : V, G, PX

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

**Portée** : voir description

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

**Durée** : voir description

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

**Résistance à la magie** : oui

*Souhait limité* permet de créer n'importe quel effet magique, ou presque. Il peut par exemple servir pour :

- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 6<sup>e</sup> niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort (de prêtre, druide, etc.) du 5<sup>e</sup> niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 5<sup>e</sup> niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort du 4<sup>e</sup> niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Annuler ou contrer les effets de nombreux sorts néfastes, tels que *quête* ou *aliénation mentale*.
- Produire n'importe quel effet similaire aux précédents en termes de puissance relative (par exemple, s'arranger pour qu'une créature touche automatiquement lors de sa prochaine attaque, ou pour que son prochain jet de sauvegarde s'accompagne d'un malus de -7).

Les sorts reproduits grâce à *souhait limité* s'accompagnent tout à fait normalement d'un jet de sauvegarde et/ou de résistance à la magie, mais leur DD est le même que celui d'un sort du 7<sup>e</sup> niveau. Quand un *souhait limité* duplique un sort coûtant des points d'expérience, le mage perd 300 PX ou le coût exact du sort (c'est le total le plus élevé qui est systématiquement appliqué). De même, si le *souhait limité* reproduit un sort exigeant une composante matérielle valant au moins 1 000 po, le personnage doit l'avoir pour que son *souhait* prenne effet.

*Coût en points d'expérience : 300 PX ou plus (voir ci-dessus).*

### **Sphère d'invisibilité**

Illusion (hallucination)

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

**Composantes :** V, G, M

**Zone d'effet :** sphère de 3 m de rayon autour de la créature ou de l'objet touché

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il rend invisibles toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins du sujet (ou de l'objet) choisi comme point central. L'effet se déplace avec le sujet.

Les individus affectés par ce sort se voient normalement. Ils redeviennent visibles dès qu'ils sortent de la sphère, mais les créatures qui y pénètrent une fois l'incantation achevée ne deviennent pas invisibles. Les individus affectés (autres que le sujet) redeviennent visibles dès qu'ils attaquent, mais leurs compagnons restent invisibles. Par contre, si le sujet déclenche une attaque, le sort s'achève instantanément et tous ses compagnons redeviennent visibles en même temps que lui.

### **Sphère d'isolement**

Évocation [force]

**Niveau :** Ens/Mag 4

**Composantes :** V, G, M

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

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

**Effet :** sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur une créature

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule

**Résistance à la magie :** oui

Une sphère de force scintillante englobe la créature désignée, à condition que celle-ci soit suffisamment petite pour tenir à l'intérieur. Elle garde la cible prisonnière jusqu'à la fin de la durée indiquée. Seuls *désintégration*, une *baguette d'annulation*, un *sceptre d'oblitération* ou *dissipation de la magie* prenant spécifiquement la *sphère d'isolement* pour cible peuvent le détruire. Toutes ces méthodes détruisent la sphère sans faire le moindre mal au sujet. Rien ne peut passer au travers de ses parois, dans un sens comme dans l'autre, mais le prisonnier respire normalement. Il peut se débattre, mais cela n'a pas d'autre effet que de déplacer très légèrement la sphère. Celle-ci peut être bougée, soit par les efforts de son captif, soit par des intervenants extérieurs.

*Composantes matérielles :* deux hémisphères de même taille, constitués, l'un de cristal transparent, et l'autre de gomme arabique.

### **Sphère de feu**

Évocation [feu]

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

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

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

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

**Effet :** sphère de 1,50 m de rayon

**Durée :** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule

**Résistance à la magie :** oui

Cette incantation génère une boule de feu qui roule dans la direction indiquée par son créateur et brûle tout ce qu'elle touche. Elle se déplace de 9 mètres par round et peut faire des bonds de 9 mètres pour atteindre ses cibles. Dès qu'elle atteint une créature, elle s'immobilise pour 1 round, le temps de lui infliger 2d6 points de dégâts de feu (la cible peut s'en prémunir en réussissant un jet de Réflexes). La *sphère enflammée* passe au-dessus des obstacles hauts de 1,20 mètre maximum (murets, meubles bas, etc.). Les matériaux inflammables s'enflamment à son contact. Elle éclaire autant qu'une torche.

La sphère se déplace tant que son créateur la dirige (il lui en coûte une action de mouvement à chaque round). Sinon, elle s'immobilise et continue de brûler jusqu'au terme de la durée indiquée. On peut l'éteindre par tous les moyens permettant de venir à bout d'un feu de cette taille. Sa surface est spongieuse, et les chocs n'infligent pas d'autres dégâts que ceux occasionnés par les flammes. Elle est incapable de pousser une créature refusant de s'écarter ou de traverser un obstacle solide. Elle disparaît dès qu'elle sort des limites de portée.

*Composantes matérielles profanes :* une pincée de suie, un peu de soufre et quelques grammes de poudre de fer.

### **Sphère glaciale**

Évocation [froid]

**Niveau :** Ens/Mag 6

**Composantes :** V, G, F

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

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

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

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

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

**Résistance à la magie :** oui

*Sphère glaciale* crée un globe d'énergie glacée qui jaillit des mains tendues du personnage et explose dans un rayonnement de 6 mètres de diamètre, infligeant 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d6 maximum) aux créatures situées dans la zone. Les créatures élémentaires de l'Eau subissent quant à elles 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 15d8).

Si la *sphère glaciale* frappe un plan d'eau ou un liquide majoritairement constitué d'eau (ce qui n'inclut pas les créatures constituées d'eau), elle gèle instantanément le liquide sur une profondeur de 15 centimètres et une surface de 9 m<sup>2</sup> (un carré de 3 mètres de côté) par niveau de lanceur de sorts (135 m<sup>2</sup> maximum). La glace persiste 1 round par niveau de lanceur de sorts. Quiconque nageait dans la zone affectée est pris dans une gangue de glace, dont il peut se dégager (au prix d'une action complexe) en réussissant un test de Force ou d'Évasion (DD 25).

Une fois l'incantation terminée, le personnage peut retenir le globe s'il le souhaite. Il s'agit alors d'un sort de contact. Le personnage peut le retenir jusqu'à 1 round par niveau, au terme desquels la *sphère glaciale* explose, prenant pour centre le mage (qui n'a pas droit à un jet de sauvegarde pour résister à ses effets). Pour lancer un globe retenu, il faut entreprendre une action simple.

*Focaliseur :* une petite sphère en cristal.

### **Sphère téléguidée**

Évocation [force]

**Niveau :** Ens/Mag 8

**Composantes :** V, G, M

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

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

**Effet :** sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur plusieurs créatures ou objets

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

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

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

Ce sort est semblable à *sphère d'isolement*, avec un effet supplémentaire : il met quasiment les créatures ou objets qu'il enferme en état d'apesanteur. Tout objet ou individu pris dans la sphère ne pèse qu'un seizième de son poids. Le mage peut déplacer le globe par télékinésie, à condition que le poids total (avant division par seize) ne dépasse pas 2 500 kilos. La distance à laquelle la sphère peut être contrôlée de cette manière correspond à une portée moyenne (30 mètres + 3 mètres par niveau de lanceur de sorts).

Le lanceur de sorts déplace la sphère en se concentrant. Il peut commencer à la bouger dès le round suivant l'incantation. En se concentrant pendant 1 round (action simple), il déplace la sphère de 9 mètres. S'il arrête de se concentrer, elle s'immobilise (si elle se trouve en contact avec le sol) ou tombe par terre, après quoi elle cesse de bouger. Le personnage peut reprendre le contrôle de la sphère à tout moment.

La sphère tombe de 18 mètres par round seulement, ce qui ne constitue pas une vitesse suffisante pour infliger des dégâts à ses occupants.

Le mage peut déplacer la sphère par télékinésie même s'il se trouve à l'intérieur.

*Composantes matérielles :* deux petites barres de métal aimanté et deux hémisphères de même taille, constitués, l'un de cristal transparent, et l'autre de gomme arabique.

### **Sphère prismatique**

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 9, Protection 9, Soleil 9

**Composantes :** V

**Portée :** 3 m

**Effet :** sphère de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts



Ce sort est semblable à *mur prismatique*, si ce n'est qu'il fait apparaître un globe immobile, opaque et scintillant autour du personnage, qui le protège contre toute forme d'attaque. La sphère se pare de toutes les couleurs du spectre lumineux.

La *cécité* qu'elle provoque chez les créatures ayant 8 DV ou moins dure 2d4x10 minutes.

Le lanceur de sorts peut sortir des limites de la sphère et y revenir sans risque. Quand il est à l'intérieur, les parois de la sphère arrêtent tout ce qui essaye d'entrer ou de sortir (sorts compris). Les créatures souhaitant attaquer le personnage à l'intérieur de la sphère subissent les effets de chaque couleur, l'une après l'autre.

En règle générale, seul un hémisphère prismatique se forme ; le personnage se tenant généralement par terre, la moitié inférieure de la sphère ne peut se constituer à cause du sol.

Les couleurs de la sphère ont les mêmes effets que celles d'un *mur prismatique*.

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

### **Splendeur de l'aigle**

Transmutation

**Niveau :** Bar 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2

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

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 minute/niveau

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

**Résistance à la magie :** oui

La créature transformée affiche un port inhabituel, semble davantage articulée et puissante. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Charisme. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation du Charisme. Les ensorceleurs et bardes (et autres lanceurs de sorts dépendant du Charisme) bénéficiant de *splendeur de l'aigle* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.

*Composantes matérielles profanes :* quelques plumes d'aigle, ou encore un peu de fiente.

### **Splendeur de l'aigle de groupe**

Transmutation

**Niveau :** Bar 6, Ens/Mag 6, Prê 6

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

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

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

### **Statue**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 7

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 1 round

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

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

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

Cette incantation transforme le sujet en statue de pierre, de même que tout ce qu'il porte. Sous forme de statue, le sujet a une solidité de 8 et autant de points de résistance que de points de vie.

Le personnage statufié voit, entend et sent normalement, mais il n'a plus besoin de manger, boire ou respirer.

Son sens du toucher se restreint aux pressions suffisamment importantes pour affecter son corps de granit (faire sauter quelques éclats de sa surface sera perçu comme une simple égratignure, mais le fait de lui casser un bras lui occasionnera d'importants dégâts).

Tant que le sort fait effet, l'individu affecté peut redevenir normal, agir et se statuer de nouveau (il lui en coûte juste une action libre).

*Composantes matérielles :* un peu de chaux, quelques grains de sable et une goutte d'eau, le tout mélangé par un clou ou une pointe en fer.

**Stimulant**

Transmutation

**Niveau :** Dru 0, Pal 1, Prê 0

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 minute

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

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

Le bénéficiaire gagne 1 point de vie temporaire.

**Suggestion**

Enchantement (coercition) [langage, mental]

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

**Composantes :** V, M

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

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

**Cible :** 1 créature vivante

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

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet d'influencer les actes de la cible en lui suggérant ce qu'elle devrait faire. La *suggestion*, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de telle façon que l'action conseillée semble raisonnable. Demander à la cible de se frapper, de s'empaler sur son arme ou de s'immoler annule automatiquement le sort. Par contre, suggérer à quelqu'un qu'un bassin d'acide est en réalité rempli d'eau pure et qu'un bain lui ferait du bien est totalement acceptable. De même, inciter un dragon rouge à cesser d'attaquer le groupe afin que les aventuriers et lui aillent ensemble s'emparer d'un fabuleux trésor est une utilisation tout à fait légitime de cet enchantement.

L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée, comme dans le cas du dragon. Par contre, si elle peut être menée à bien plus rapidement, le sort s'achève dès que le sujet l'accomplit. Il est également possible de spécifier un événement qui incitera la cible à se comporter d'une certaine façon. Le personnage peut par exemple suggérer à un chevalier de donner son destrier au premier paysan qu'il verra. S'il n'en rencontre aucun d'ici la fin du sort, le chevalier conservera son cheval.

Si la *suggestion* est particulièrement raisonnable, le jet de sauvegarde peut s'accompagner d'un malus (-1, -2, etc.).

*Composantes matérielles :* une langue de serpent et une goutte d'huile aromatique (laquelle pourra être remplacée par un rayon de miel).

**Suggestion de groupe**

Enchantement (coercition) [langage, mental]

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

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

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

Ce sort est semblable à *suggestion*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures à la fois. La même *suggestion* s'applique à toutes les cibles.

**Symbole d'aliénation mentale**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 8, Prê 8

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont définitivement aliénées (voir le sort *aliénation mentale*).

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole d'aliénation mentale* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

*Note.* Les pièges magiques tels que *symbole d'aliénation mentale* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 33 pour *symbole d'aliénation mentale*.

*Composantes matérielles* : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

### **Symbole d'étourdissement**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Ens/Mag 7, Prê 7

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont étourdies pendant 1d6 rounds.

*Note.* Les pièges magiques tels que *symbole d'étourdissement* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 32 pour *symbole d'étourdissement*.

*Composantes matérielles* : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

### **Symbole de douleur**

Nécromancie [Mal]

**Niveau** : Ens/Mag 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont victimes de douleurs qui leur imposent un malus de -4 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique. Ces effets perdurent 1 heure après que les créatures ont quitté la zone.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de douleur* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

*Note.* Les pièges magiques tels que *symbole de douleur* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 30 pour *symbole de douleur*.

*Composantes matérielles* : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

### **Symbole de faiblesse**

Nécromancie

**Niveau** : Ens/Mag 7, Prê 7

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont frappées par un mal qui leur inflige un affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de faiblesse* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

*Note.* Les pièges magiques tels que *symbole de faiblesse* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 32 pour *symbole de faiblesse*.

*Composantes matérielles* : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

### **Symbole de mort**

Nécromancie [mort]

**Niveau** : Ens/Mag 8, Prê 8

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : 0 m (voir description)

**Cible** : 1 symbole

**Durée** : voir description

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Une ou plusieurs créatures comprises dans un rayonnement de 18 mètres de rayon et dont les points de vie actuels ne dépassent pas 150 meurent si elles ratent leur jet de Vigueur. Les créatures les plus proches sont affectées les premières, et celles ayant trop de points de vie pour être affectées sont ignorées. Une fois activé, le *symbole* se met à luire et persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à avoir tué un nombre de créatures dont le total de points de vie ne dépasse pas 150. Toute créature entrant dans la zone est sujette à l'effet du *symbole*. Tant qu'elle reste dans la zone, elle ne doit effectuer qu'un seul jet de sauvegarde. Par contre, si elle la quitte pour y revenir par la suite, elle doit en effectuer un nouveau.

Tant qu'il n'est pas déclenché, le *symbole de mort* demeure inactif (bien qu'il soit visible et net). Pour être vraiment efficace, un *symbole* doit être bien en vue. Si la rune est masquée, le sort cesse temporairement de faire effet.

Par défaut, le *symbole* est déclenché lorsqu'une créature se livre à l'une des activités suivantes (au choix du lanceur de sorts) : regarder le *symbole*, le lire, le toucher, passer dessus (s'il a été tracé au sol), ou franchir une porte (une arche, etc.) arborant la rune. Pour déclencher l'effet d'un *symbole*, il faut s'en trouver à 18 mètres ou moins. Une fois le sort lancé, il devient impossible de modifier les conditions de déclenchement.

Dans ce cas, " lire " la rune inclut toute tentative faite pour l'étudier, l'identifier ou comprendre son sens. Le fait de couvrir un *symbole* l'active automatiquement s'il réagit au toucher. Les conditions de déclenchement doivent être de nature défensive, ce qui signifie, par exemple, qu'un *symbole* activable par simple contact reste inerte si l'objet qui l'arbore est utilisé pour toucher une créature (pour que le sort se déclenche, le contact doit être le fait de cette dernière). De même, un *symbole* tracé sur une arme ne s'active pas lorsque celle-ci frappe un adversaire. Le personnage peut choisir les conditions de déclenchement du sort, qui sont aussi simples ou complexes qu'il le souhaite. Elles peuvent être liées au nom d'une créature, son identité ou son alignement, mais, ces points exceptés, elles doivent s'en tenir à des qualités ou des actes observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de DV ou de points de vie ne peuvent donc être retenus. Par exemple, un *symbole* peut s'activer à l'approche d'un individu loyal bon, mais pas d'un paladin.

Quand on trace un *symbole* avec soin, il est possible de préciser un mot de passe faisant en sorte que l'effet magique ne se déclenche pas lorsqu'il est prononcé. Toute créature utilisant le mot de passe est immunisée contre les effets de la rune tant qu'elle reste dans un rayon de 18 mètres de celle-ci. Si elle en sort pour y revenir par la suite, elle doit de nouveau prononcer le mot de passe.

Le personnage peut également immuniser plusieurs créatures, mais cela augmente le temps d'incantation. Pour une ou deux créatures, le temps supplémentaire est négligeable, mais pour un petit groupe (dix personnes), l'incantation est rallongée de 1 heure. Pour un groupe plus important (vingt-cinq créatures), l'incantation dure 1 jour. Pour les groupes plus importants encore, on use de proportionnalité. Les intéressés ne déclenchent pas le *symbole* et y sont immunisés, même s'ils se trouvent dans le rayon quand il est activé. Le personnage n'est jamais affecté par ses propres *symboles*, et il lui est impossible de les activer, même par accident.

*Lecture de la magie* permet d'identifier un *symbole de mort* en réussissant un test d'Art de la magie (DD 19). Si le *symbole* se déclenche sur simple lecture, il est désormais activé.

La rune peut être effacée par une *dissipation de la magie* la prenant spécifiquement pour cible. *Effacement* reste sans effet sur un *symbole*. Détruire la surface sur laquelle le *symbole* est tracé détruit également ce dernier, tout en déclenchant ses effets.

On peut user de *permanence* sur le sort *symbole de mort*. S'il est mis hors d'état ou s'il a affecté le nombre maximum de points de vie, il reste inactif pendant 10 minutes, après quoi il est possible de le déclencher de nouveau.

*Note.* Les pièges magiques tels que *symbole de mort* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 33 pour *symbole de mort*.

*Composantes matérielles :* du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur minimale de 5 000 po par pierre.

### **Symbole de persuasion**

Enchantement (charme) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 6, Prê 6

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont *charmées* (voir le sort *charme-personne*) pour 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de persuasion* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

*Note.* Les pièges magiques tels que *symbole de persuasion* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 31 pour *symbole de persuasion*.

*Composantes matérielles* : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

### **Symbole de sommeil**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Ens/Mag 5, Prê 5

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune tombent dans un sommeil catatonique pendant 3d6x10 minutes. Contrairement au sort de *sommeil*, les créatures endormies ne peuvent être éveillées par des moyens non magiques.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de sommeil* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

*Note.* Les pièges magiques tels que *symbole de sommeil* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer.

Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 30 pour *symbole de sommeil*.

*Composantes matérielles* : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

### **Symbole de terreur**

Nécromancie [mental, terreur]

**Niveau** : Ens/Mag 6, Prê 6

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont paniquées pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts.

*Note.* Les pièges magiques tels que *symbole de terreur* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 31 pour *symbole de terreur*.

*Composantes matérielles* : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

### **Télékinésie**

Transmutation

**Niveau** : Ens/Mag 5

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 action

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

**Cible ou cibles** : voir description

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

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

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

Cette incantation permet de déplacer de loin des objets ou des créatures, sur simple concentration. Selon la version choisie, elle génère une force graduelle, une violente poussée, ou permet d'exécuter des manœuvres de combat.

*Force graduelle.* Cette version du sort permet de déplacer une créature ou un objet pesant jusqu'à 12,5 kilos par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 187,5 kilos au niveau 15) et de lui faire parcourir un maximum de 6 mètres par round. Une créature peut annuler l'effet sur l'un de ses objet en réussissant un jet de Volonté ou un test de résistance à la magie.

Cette utilisation de télékinésie dure 1 round par niveau de lanceur de sorts mais cesse prématurément dès que celui-ci arrête de se concentrer. Le poids peut être déplacé horizontalement, verticalement ou en oblique. Il est

impossible de l'emmener au-delà des limites de portée du sort (sans quoi ce dernier s'achève instantanément). Si le mage cesse de se concentrer, volontairement ou non, l'objet s'immobilise ou tombe.

Un objet peut être manipulé par télékinésie comme si on le tenait en main. Il est ainsi possible d'abaisser un levier, de tirer sur une corde, de tourner une clef dans une serrure, etc. (à condition, bien sûr, que la force requise entre dans les limites imposées par le sort). Le personnage peut également défaire des nœuds simples, mais les activités demandant une telle dextérité requièrent un test d'Intelligence.

**Manœuvres de combat.** Une fois par round, on peut user de *télékinésie* pour exécuter une bousculade, un désarmement, une lutte (ce qui inclut une immobilisation) ou un croc-en-jambe. Résolez ces actions de façon normale, mais retenez qu'elles ne suscitent pas d'attaque d'opportunité. Le personnage utilise son niveau de lanceur de sorts à la place de son bonus de base à l'attaque (pour ce qui est du désarmement et de la lutte), et son modificateur d'Intelligence (si c'est un magicien) ou de Charisme (s'il s'agit d'un ensorceleur) à la place de son modificateur de Force ou de Dextérité. En cas d'échec, la cible n'a pas le droit de réagir (comme c'est habituellement le cas pour un désarmement ou un croc-en-jambe). Nul jet de sauvegarde n'est permis, mais la résistance à la magie s'applique normalement. Cette version de *télékinésie* dure 1 round par niveau de lanceur de sorts, mais prend fin si le personnage cesse de se concentrer.

**Poussée subite.** Toute l'énergie du sort peut également être dépensée en un seul round, de manière à projeter un ou plusieurs objets ou créatures (qui doivent se trouver à 3 mètres ou moins les uns des autres) en direction d'une cible à une distance maximale de 3 mètres par niveau de lanceur de sorts. Le personnage peut soulever de la sorte un total de 12,5 kilos par niveau de lanceur de sorts (187,5 kilos au niveau 15).

Un jet d'attaque est nécessaire pour toucher la cible. On en effectue un par projectile, en utilisant le bonus de base à l'attaque du mage + son modificateur d'Intelligence (si c'est un magicien) ou de Charisme (dans le cas d'un ensorceleur). Les armes infligent des dégâts normaux (sans bonus de Force ; notez que flèches et carreaux infligent les dégâts d'une dague de leur taille quand ils sont utilisés ainsi). Les dégâts occasionnés par les autres objets vont de 1 point par tranche de 12,5 kilos (pour un projectile peu solide, tel qu'un baril) à 1d6 points tous les 12,5 kilos (pour les objets plus denses, comme les rochers).

Les créatures dont le poids le permet peuvent elles aussi être projetées, mais elles ont droit à un jet de Volonté et à un test de résistance à la magie (tout comme celles dont le mage chercherait à projeter les objets tenus en main). Si une créature est lancée contre un obstacle rigide, elle subit autant de dégâts que si elle venait d'effectuer une chute de 3 mètres (1d6 points).

## **Téléportation**

Invocation (téléportation)

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

**Composantes :** V

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

**Portée :** personnelle et contact

**Cible :** le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche

**Durée :** instantanée

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

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

Ce sort transporte instantanément le personnage jusqu'à la destination de son choix. La distance maximale ainsi parcourue est égale à 150 kilomètres par niveau de lanceur de sorts, et il est impossible de se rendre dans un autre plan d'existence. le personnage peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (dont l'équipement et les objets ne dépasse pas sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le lanceur de sorts. Comme tous les sorts dont la portée est personnelle, le mage (ou prêtre) n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde ou de test de résistance à la magie. Seuls les objets tenus ou utilisés par quelqu'un d'autre justifient un tel jet.

Le personnage doit avoir une bonne idée de l'endroit où il va réapparaître. Il est par exemple impossible de se téléporter à l'intérieur de la tente d'un chef de guerre sans avoir la moindre idée de l'endroit où elle se trouve, de son aspect et de ce qu'elle contient. Plus l'image mentale que le personnage a de sa destination est précise, plus il a de chances que le sort fonctionne comme souhaité. Il peut être difficile, voire impossible, de se rendre dans certaines zones balayées par de violentes énergies physiques ou magiques.

Afin de voir comment le sort fonctionne, jetez 1d100 et référez-vous à la table suivante. Ses termes sont définis ci-dessous.

*Très familier* décrit un lieu où le personnage s'est souvent rendu et où il se sent chez lui.

*Soigneusement étudié* est un endroit qu'il connaît bien, soit parce qu'il y est allé, soit parce qu'il l'a examiné à l'aide d'autres moyens (par exemple, le sort *scrutation*).

*Vu à l'occasion* est un lieu dans lequel le personnage s'est rendu à plusieurs reprises, mais qu'il ne connaît pas bien.

*Vu une fois* est un endroit qu'il n'a vu qu'une seule fois, éventuellement par magie.

*Destination erronée* est un endroit qui n'existe pas, comme lorsque le personnage tente de scruter le sanctuaire d'un ennemi mais est confronté à un *leurre*, ou s'il se téléporte dans un lieu familier qui n'existe plus ou qui a été sensiblement altéré (une demeure réduite en cendres, par exemple). Dans ce cas, jetez 1d20+80 plutôt que 1d100. Il n'existe en effet aucune destination à laquelle le personnage peut arriver.

*Sur l'objectif*. Le personnage se matérialise à l'endroit désiré.

*Translation*. Le personnage apparaît en lieu sûr, mais avec une marge d'erreur proportionnelle à la distance qui le sépare de son objectif, qui se monte à 1d10x1d10 % de la distance parcourue. Imaginons par exemple qu'un ensorceleur cherche à se téléporter à 180 kilomètres de là. Le résultat du sort indique une translation et le joueur obtient 5 et 3 à ses deux jets de dé. Son personnage se matérialise avec une marge d'erreur de 15 % par rapport à la distance parcourue, soit 27 kilomètres. On détermine la direction au hasard, par exemple en jetant 1d8 et en assignant 1 pour le nord, 2 pour le nord-est, etc. Si le personnage tentait de rallier une ville côtière, il pourrait avoir des soucis s'il réapparaît en haute mer.

*Lieu similaire*. Le lanceur de sorts se retrouve dans un endroit ressemblant à son objectif, soit visuellement, soit pour ce qui est de la thématique. Un magicien cherchant à retourner dans son laboratoire pourrait se matérialiser dans le laboratoire d'un autre, voire dans une boutique d'alchimie recelant bon nombre de substances qu'il utilise au cours de ses expériences. En règle générale, le personnage apparaît dans le lieu similaire le plus proche de la destination choisie. Si on estime qu'un tel endroit n'existe pas, le sort échoue tout simplement.

*Incident*. Le personnage (et ceux qui l'accompagnent, le cas échéant) connaît un incident de parcours, une déchirure dans la trame de la réalité qui lui occasionne 1d10 points de dégâts. Il rejette aussitôt 1d20+80 pour voir où il arrive. Chaque fois que le dé indique "Incident", les dégâts se cumulent, jusqu'à ce que le personnage finisse par arriver quelque part (ou meure en cours de trajet).

### Téléportation

Degré de familiarité	Sur l'objectif	Translation	Lieu similaire	Incident
<b>Très familier</b>	<b>01–97</b>	<b>98–99</b>	<b>00</b>	<b>—</b>
Soigneusement étudié	01–94	95–97	98–99	00
Vu à l'occasion	01–88	89–94	95–98	99–00
Vu une fois	01–76	77–88	89–96	97–00
Destination erronée (1d20+80)	—	—	81–92	93–00

### Téléportation d'objet

Invocation (téléportation)

**Niveau :** Ens/Mag 7

**Portée :** contact

**Cible :** 1 objet touché, dans la limite de 25 kg/niveau et 0,1 m³/niveau

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

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

Ce sort est semblable à *téléportation*, si ce n'est qu'il transporte un objet au lieu d'un personnage. Créatures et forces magiques (telles que la bille créée par *boule de feu à retardement*) ne peuvent pas être téléportées de la sorte.

Si le mage le souhaite, l'objet peut être envoyé dans un lieu distant du plan Éthéré. Dans ce cas, l'endroit où il se trouvait dans le plan Matériel dégage une légère aura magique jusqu'à ce qu'il revienne. Une *dissipation de la magie* réussie prenant ce point bien précis pour cible ramène l'objet du plan Éthéré.

### Téléportation suprême

Invocaion (téléportation)

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

Ce sort est semblable à *téléportation*, si ce n'est qu'il n'y a pas de limite de portée et que le personnage arrive toujours sur l'objectif. De plus, il ne lui est pas nécessaire de connaître la destination, même s'il doit tout de même disposer d'une description fiable de l'endroit (compte un exposé oral ou une carte particulièrement précise). Dans le cas contraire (ou si on l'a trompé), il disparaît et réapparaît aussitôt à son lieu de départ.

*Téléportation suprême* ne permet aucune forme de déplacement interplanaire.

**Tempête de feu**

Évocation [feu]

**Niveau :** Dru 7, Prê 8, Feu 7**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 round**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)**Zone d'effet :** 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)**Durée :** instantanée**Jet de sauvegarde :** Réflexes, 1/2 dégâts**Résistance à la magie :** oui

Lorsque ce sort est lancé, la zone d'effet se retrouve brusquement transformée en gigantesque brasier. Si le personnage le souhaite, les flammes ne font aucun mal à la végétation et/ou aux créatures végétales. Par contre, toutes les autres cibles potentielles (et les créatures végétales que le jeteur de sorts souhaite affecter) subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6).

**Tempête de grêle**

Évocation [froid]

**Niveau :** Dru 4, Eau 5, Ens/Mag 4**Composantes :** V, G, M/FD**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)**Zone d'effet :** cylindre (6 m de rayon, 12 m de haut)**Durée :** 1 round entier**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** oui

Ce sort déclenche une tempête de grêle infligeant 5d6 points de dégâts à toutes les créatures comprises dans la zone d'effet. Les dégâts se répartissent de la façon suivante : 3d6 contondants et 2d6 de froid. Un malus de -4 s'applique aux tests de Perception auditive effectués au sein de la *tempête de grêle*. En outre, tous les déplacements terrestres y sont réduits de moitié. Au terme du sort, la grêle disparaît, ne laissant rien derrière elle (hormis les dégâts infligés).

*Composantes matérielles profanes :* une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

**Tempête de neige**

Invocation (création) [froid]

**Niveau :** Dru 3, Ens/Mag 3**Composantes :** V, G, M/FD**Temps d'incantation :** 1 action simple**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)**Zone d'effet :** cylindre (12 m de rayon sur 6 m de haut)**Durée :** 1 round/niveau**Jet de sauvegarde :** aucun**Résistance à la magie :** non

La neige fondue générée par ce sort tombe avec une telle violence qu'elle bloque le champ de vision de toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (même celles qui bénéficient de vision dans le noir). Dans le même temps, le sol se couvre presque instantanément d'une pellicule glissante, qui réduit tous les déplacements à la moitié de la vitesse normale dans la zone d'effet si les créatures concernées réussissent un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elles ne peuvent se déplacer pendant ce round. Si le test est raté de 5 points au moins, elles chutent (voir la compétence Équilibre pour de plus amples renseignements).

La *tempête de neige* éteint torches et feux de petite taille.

*Composantes matérielles profanes :* une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

**Tempête vengeresse**

Invocation (conjuración)

**Niveau :** Dru 9, Prê 9**Composantes :** V, G**Temps d'incantation :** 1 round**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)



**Zone d'effet :** nuage de 108 m de rayon  
**Durée :** concentration (jusqu'à 10 rounds) (T)  
**Jet de sauvegarde :** voir description  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort fait apparaître un énorme nuage noir, générateur d'éclairs et de coups de tonnerre. Toutes les créatures se trouvant en dessous doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être assourdies pendant 1d4x10 minutes. Si le prêtre cesse de se concentrer, le sort s'achève aussitôt. Sinon, il produit des effets différents au cours des rounds suivants, comme détaillé ci-dessous. Chaque effet se manifeste durant le tour de jeu du personnage.  
*Deuxième round :* une pluie acide s'abat sur la zone d'effet, infligeant 1d6 points de dégâts d'acide (pas de jet de sauvegarde).

*Troisième round :* le prêtre appelle six éclairs et décide où chacun frappe (une même cible ne peut être touchée que par l'un d'entre eux). Chaque éclair inflige 10d6 points de dégâts d'électricité, un jet de Réflexes réussi réduisant ce total de moitié.

*Quatrième round :* une pluie de grêlons s'abat sur la zone d'effet, infligeant 5d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde).

*Du cinquième au dixième round :* pluie et vents violents réduisent la visibilité (vision dans le noir comprise) à 1,50 mètre. Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut localiser sa cible à l'œil nu). La vitesse de déplacement tombe à 25 % de sa valeur habituelle et toute attaque à distance devient impossible. Enfin, tout lanceur de sorts désirant faire appel à sa magie doit réussir un test de Concentration contre un DD égal à celui de *tempête vengeresse* + le niveau du sort que le personnage essaye de jeter (en cas d'échec, le sort est perdu).

### **Ténèbres**

Évocation [obscurité]

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2

**Composantes :** V, M/FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** objet touché

**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures situées dans la zone bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de les rater). Même celles qui sont habituées à voir dans l'obscurité (à l'aide de vision dans le noir ou de vision nocturne, par exemple) ont une chance de rater leurs coups dans la zone de *ténèbres*. Les sources d'éclairage normales (bougies, torches, lanternes, etc.) ne fournissent plus la moindre luminosité, tout comme les sorts de lumière de niveau inférieur (comme *lumière* ou *lumières dansantes*). Les sorts de lumière de plus haut niveau (comme *lumière du jour*) ne sont pas affectés par *ténèbres*.

Si le sort est lancé sur un petit objet recouvert d'un cache opaque, les effets de *ténèbres* sont bloqués tant que le cache reste en place.

*Ténèbres* contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur.

*Composantes matérielles profanes :* un peu de fourrure de chauve-souris, à laquelle on ajoute une goutte de poix ou un morceau de charbon.

### **Ténèbres maudites**

Évocation [Mal]

**Niveau :** Mal 4

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 action

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

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

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, partiel

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet au prêtre de faire appel à la puissance du Mal pour châtier ses ennemis. La réponse des dieux du Mal prend la forme d'un nuage de ténèbres denses et glacées. Seules les créatures bonnes ou neutres sont affectées ; celles qui sont d'alignement mauvais ne risquent rien.

Le sort rend fiévreuses les créatures bonnes pour 1d4 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 bons, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet secondaire. *Guérison des maladies* et *guérison suprême* ne sont d'aucun secours contre celui-ci, contrairement à *délivrance des malédictions*.

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

### **Ténèbres profondes**

Évocation [obscurité]

**Niveau :** Prê 3

**Durée :** 1 jour/niveau (T)

Ce sort est semblable à *ténèbres*, si ce n'est que l'objet touché au moment de l'incantation libère une zone d'obscurité absolue dans un rayon de 18 mètres et qu'il dure plus longtemps.

*Ténèbres profondes* et *lumière du jour* s'annulent temporairement l'un l'autre, avec pour conséquence que les conditions d'éclairage redeviennent normales à l'endroit où les zones d'effet des deux sorts se rencontrent.

*Ténèbres profondes* contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur, tels que *lumière* et *lumière du jour*.

### **Tentacules noirs**

Invocation (création)

**Niveau :** Ens/Mag 4

**Composantes :** V, G, M

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

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

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

**Durée :** 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Cette incantation fait apparaître un amas de tentacules noirs d'aspect spongieux, qui semblent directement surgir du sol (ou de la surface de l'eau). Tous font 3 mètres de long (taille G). Ils s'agrippent et s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone, les immobilisant afin de les écraser.

Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet du sort doivent effectuer un test de lutte opposé contre les tentacules. Ces derniers attaquent chaque cible comme une créature de taille G dotée d'un bonus de base à l'attaque égal au niveau de lanceur de sorts du mage. Leur Force est de 19. Le modificateur au test de lutte est donc égal au niveau de lanceur de sorts +8. Les tentacules sont immunisés contre tous les types de dégâts.

Lorsque les tentacules saisissent un adversaire, ils effectuent un test de lutte par round, au tour du mage, pour infliger 1d6+4 points de dégâts contondants. Ils continuent de broyer leur adversaire jusqu'à ce que celui-ci parvienne ou s'enfuir ou que le sort prenne fin.

Toute créature entrant dans la zone du sort est immédiatement attaquée par les tentacules. Les créatures qui ne poursuivent pas la lutte traversent la zone à la moitié de leur vitesse de déplacement.

*Composante matérielle :* un bout de tentacule de pieuvre géante ou de calmar géant.

### **Terrain hallucinatoire**

Illusion (hallucination)

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

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** 10 minutes

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

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

**Durée :** 2 heures/niveau (T)

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

**Résistance à la magie :** non

Grâce à ce sort, le lieu naturel choisi par le personnage prend un autre aspect (visuel, sonore et olfactif). Des champs traversés par une route peuvent ainsi se voir transformés en marécages, en une région de collines, ou même en une large crevasse. Un bassin peut avoir l'air d'un pré, un précipice d'une légère pente, et un fossé rocaillieux d'une large route. Bâtiments, objets manufacturés et créatures ne sont pas transformés par le sort.  
*Composantes matérielles profanes* : un caillou, un brin d'herbe et un bout de plante verte.

### **Terreur**

Nécromancie [mental, terreur]

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

**Composantes** : V, G, M

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

**Portée** : 9 m

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

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

**Jet de sauvegarde** : Volonté, partiel

**Résistance à la magie** : oui

Ce cône invisible provoque une violente panique chez les créatures vivantes prises dans la zone d'effet, sauf si elles réussissent un jet de Volonté. Si elles se retrouvent acculées, elles se recroquevillent sur elles-mêmes. S'ils réussissent un jet de Volonté, les sujets sont secoués pour 1 round.

*Composante matérielle* : un cœur de poulet ou une plume blanche.

### **Texte illusoire**

Illusion (fantasme)[mental]

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

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 minute ou plus (voir description)

**Portée** : contact

**Cible** : 1 objet touché de 5 kg maximum

**Durée** : 1 jour/niveau (T)

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

**Résistance à la magie** : oui

Au cours de l'incantation, le personnage rédige quelques lignes sur un morceau de papier, parchemin ou autre. Le *texte illusoire* semble être un écrit magique ou en langue étrangère. Seules les personnes choisies au moment de l'incantation peuvent le lire. Pour les autres, il reste inintelligible, même si un illusionniste reconnaît qu'il se trouve en présence d'un *texte illusoire*.

Toute créature non autorisée à lire le texte et tentant tout de même de le faire déclenche un mécanisme de défense qui l'oblige à effectuer un jet de Volonté. En cas de succès, elle parvient à détourner les yeux et se sent juste un peu désorientée. Dans le cas contraire, elle est sensible à la suggestion intégrée au texte lors de l'incantation. Cette suggestion ne dure que 30 minutes. Elle prend souvent l'une des formes suivantes : “ Ferme le livre et va-t-en ”, “ Oublie l'existence de cet ouvrage ”, etc. En cas de *dissipation de la magie* réussie, le *texte illusoire* disparaît totalement, emportant le message secret avec lui. Le message caché ne peut être lu qu'en cumulant deux sorts : *vision lucide* (qui permet de percer le *texte illusoire*) et *lecture de la magie* ou *compréhension des langages*.

Le temps d'incantation dépend de la longueur du texte que l'on souhaite écrire, mais il ne peut jamais être inférieur à 1 minute.

*Composante matérielle* : une encre à forte teneur en plomb (valant un minimum de 50 po).

### **Toile d'araignée**

Invocation (création)

**Niveau** : Ens/Mag 2

**Composantes** : V, G, M

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

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

**Effet** : toiles d'araignée dans une étendue de 6 m de rayon

**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

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

**Résistance à la magie** : non

Comme son nom l'indique, ce sort fait apparaître une grande quantité de fils épais, solides et gluants qui emprisonnent toutes les créatures situées dans la zone dangereuse. Ils sont semblables à ceux que tissent les araignées, mais en bien plus résistants. Le sort doit au moins être ancré en deux points solides et diamétralement opposés (sol et plafond, deux murs se faisant face, etc.), sinon la toile s'effondre et disparaît. Les créatures prises dans la toile (ou qui commettent l'imprudence de la toucher) se retrouvent aussitôt enchevêtrées.

Quiconque se trouve dans la zone d'effet au moment de l'incantation doit réussir un jet de Réflexes. En cas de succès, la créature ne touche aucun fil et est libre d'agir à sa guise, même s'il lui sera vraisemblablement difficile de se déplacer (voir ci-dessous). Dans le cas contraire, la créature est prise dans les fils. Elle peut se libérer en réussissant un test de Force (DD 20) ou d'Évasion (DD 25), ce qui lui demande 1 round. Une fois dégagée (ou si elle a réussi son jet de Réflexes), elle peut progresser à l'intérieur de la toile, mais très lentement. À chaque round, elle doit effectuer un nouveau test de Force ou d'Évasion. Elle avance de 1,50 mètre par tranche de 5 points obtenus au-dessus de 10.

La toile procure un abri pour 1,50 mètre de toile, et un abri total pour 6 mètres.

Les fils de la toile sont inflammables, et une *épée de feu* en vient à bout aussi aisément qu'un individu balayant de la main une toile d'araignée normale. Toute source de feu (torche, huile enflammée, etc.) brûle un carré de 1,50 mètre de côté par round. Les créatures prises dans les flammes subissent 2d4 points de dégâts.

On peut user de *permanence* sur un sort de *toile d'araignée*. Une *toile d'araignée* permanente qui est endommagée (mais pas détruite) se reconstitue en 10 minutes.

*Composante matérielle* : un bout de toile d'araignée.

### Transfert de sorts

Évocation

**Niveau** : Magie 4, Prê 4

**Composantes** : V, G, FD

**Temps d'incantation** : 10 minutes

**Portée** : contact

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

**Durée** : permanente jusqu'à utilisation (T)

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

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

Au terme de l'incantation, le prêtre transfère à la créature de son choix un ou plusieurs sorts qu'il a préparés. Le bénéficiaire, qui doit avoir un minimum de 5 en Intelligence et 9 en Sagesse, peut alors jeter ces sorts comme s'il les avait normalement préparés. Seules les abjurations, divinations et invocations (guérison) peuvent être transmises. Le nombre de sorts transférés (et leur niveau) dépend uniquement du nombre de DV de la créature ; lancer *transfert de sorts* à plusieurs reprises ne permet pas de dépasser cette limite.

DV du bénéficiaire	Sorts transférés
2 ou moins	1 sort du 1 <sup>er</sup> niveau
3–4	1 ou 2 sorts du 1 <sup>er</sup> niveau
5+	1 ou 2 sorts du 1 <sup>er</sup> niveau et 1 du 2 <sup>e</sup> niveau

Les caractéristiques variables du sort (portée, durée, zone d'effet, etc.) sont calculées à partir du niveau du prêtre, pas du nombre de DV de la créature qui l'a reçu.

Dès que le personnage a lancé *transfert de sorts*, il perd un sort du 4<sup>e</sup> niveau tant que le bénéficiaire n'a pas lancé tous les sorts qu'il a reçus (ou tant qu'il est toujours en vie). Le prêtre est responsable devant son dieu de l'utilisation qui est faite des sorts qu'il a transmis. Si pour une raison ou pour une autre le quota de sorts du 4<sup>e</sup> niveau du prêtre diminue et tombe en dessous de celui qu'il utilise personnellement, les sorts qu'il a le plus récemment transférés disparaissent de l'esprit du bénéficiaire.

Pour jeter un sort accompagné d'une composante verbale, le bénéficiaire doit savoir parler. En cas de composante gestuelle, il doit avoir des mains humanoïdes. Enfin, si une composante matérielle ou un focaliseur est nécessaire, il doit le posséder.

### Transformation martiale

Transmutation

**Niveau** : Ens/Mag 6

**Composantes** : V, G, M

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

**Portée** : personnelle

**Cible** : le jeteur de sorts

**Durée :** 1 round/niveau

Cette incantation transforme le mage en machine à tuer ; grâce à elle, il devient plus fort, plus rapide et plus efficace au combat. En même temps, son état d'esprit change, et il se met à tant apprécier le maniement des armes qu'il ne fait plus appel à sa magie, que ce soit par le biais de ses sorts ou de ses objets.

Le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA, d'un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité et en Constitution, et d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets de Vigueur. Il est instinctivement formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre. Son bonus de base à l'attaque est égal à son niveau de personnage (ce qui peut lui conférer une attaque supplémentaire).

Le personnage perd ses facultés de jeteur de sorts, ce qui inclut l'utilisation des objets magiques à potentiel magique ou à fin d'incantation, comme si ses sorts n'apparaissaient plus sur sa liste.

*Composante matérielle :* une *potion de force de taureau*, que le mage doit boire (et dont les effets servent à donner ceux du sort).

### **Transmutation de la boue en pierre**

**Transmutation [terre]**

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

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

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

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

**Zone d'effet :** jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** permanente

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** non

Ce sort transforme la boue ou les sables mouvants en pierre (généralement du grès ou une roche similaire). La transformation est permanente. Les créatures prises dans la boue ont droit à un jet de Réflexes pour s'échapper avant de se retrouver prises dans la pierre.

*Transmutation de la boue en pierre* contre et dissipe *transmutation de la pierre en boue*.

*Composante matérielle profane :* un peu de sable, de chaux et d'eau.

### **Transmutation de la pierre en boue**

**Transmutation [terre]**

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

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

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

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

**Zone d'effet :** jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

**Durée :** permanente (voir description)

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** non

Ce sort transforme la pierre à l'état naturel (c'est-à-dire non travaillée) en quantité égale de boue. S'il est lancé sur un rocher, par exemple, ce dernier s'effondre en un amas de boue informe. La pierre magique ou enchantée n'est pas affectée. La profondeur de la boue créée ne peut en aucun cas dépasser 3 mètres. Les créatures incapables de se dégager (en volant, lévitant, etc.) s'enfoncent jusqu'à la taille ou la poitrine, ce qui réduit leur vitesse de déplacement à 1,50 mètre, tout en leur infligeant un malus de -2 à la CA et aux jets d'attaque. Des buissons jetés sur la boue peuvent supporter le poids des individus capables d'y monter. Les créatures suffisamment grandes pour toucher le fond peuvent quitter la zone à la vitesse de 1,50 mètre par round. Si *transmutation de la pierre en boue* est jeté sur le plafond d'une grotte ou d'une galerie, la boue tombe au sol et constitue un bassin de 1,50 mètre de profondeur. Par exemple, un druide de niveau 10 peut transformer un total de vingt cubes de 3 mètres d'arête. S'il choisit d'affecter un plafond, la boue résultante couvrira une superficie doublée (quarante carrés de 3 mètres de côté sur 1,50 mètre de profondeur). La pluie de boue et l'éboulement qui s'ensuit infligent 8d6 points de dégâts contondants à toutes les créatures se trouvant en dessous, total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi.

Châteaux et structures d'importance sont généralement immunisés contre les effets de ce sort, car *transmutation de la pierre en boue* n'affecte que la pierre à l'état naturel et ne peut que rarement endommager leurs fondations, trop profondément enfouies pour être affectées par l'épaisseur de pierre transformée. Par contre, maisons et structures plus modestes sont généralement bâties sur des fondations pouvant être endommagées par ce sort, ce qui a souvent pour effet de modifier l'assise du bâtiment.

La boue reste en l'état jusqu'à ce que *transmutation de la boue en pierre* ou une *dissipation de la magie* réussie lui rende sa consistance (mais pas nécessairement sa forme) initiale. L'évaporation naturelle la transforme en terre au bout de quelques jours. Le laps de temps exact est déterminé en fonction de son exposition au soleil, du vent et des capacités de drainage du sol.

*Composante matérielle profane* : un peu d'eau et d'argile.

### **Transmutation de la pierre en chair**

Transmutation

**Niveau** : Ens/Mag 6

**Composantes** : V, G, M

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

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

**Cible** : 1 créature pétrifiée ou 1 cylindre de pierre faisant jusqu'à 3 m de long et entre 30 et 90 cm de diamètre

**Durée** : instantanée

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

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort redonne à une créature pétrifiée son apparence normale, ce qui lui rend instantanément la vie (son équipement reprend lui aussi sa consistance initiale). Le sujet doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour survivre au choc de la transformation. Toute créature pétrifiée peut être affectée à l'aide de cette incantation, et ce quelle que soit sa taille.

Le sort permet également de transformer une masse de pierre en substance ayant la texture de la chair. La masse résultante est inerte, à moins qu'elle ne soit animée par de l'énergie vitale ou magique (*transmutation de la pierre en chair* peut par exemple transformer un golem de pierre en golem de chair, mais une vulgaire statue deviendra un cadavre). Si la masse de pierre prise pour cible est vraiment très importante, le mage affecte seulement un cylindre de 3 mètres de long et de 30 à 90 centimètres de diamètre.

*Composantes matérielles* : une pincée de terre et une goutte de sang.

### **Transmutation du métal en bois**

Transmutation

**Niveau** : Dru 7

**Composantes** : V, G, FD

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

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

**Zone d'effet** : tous les objets métalliques pris dans un rayonnement de 12 m de rayon

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : aucun

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

Ce sort permet au druide de transformer en bois tout le métal présent dans la zone d'effet. Armes, armures et autres objets portés par les créatures présentes sont également affectés. Les objets magiques exclusivement en métal bénéficient d'une résistance à la magie de 20 + niveau de lanceur de sorts de leur créateur contre *transmutation du métal en bois*, tandis que les artefacts ne peuvent pas être affectés. Une arme métallique transformée en bois entraîne un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts, tandis qu'une armure perd 2 points de CA (-2). Comme si cela ne suffisait pas, les armes se cassent sur un jet d'attaque de 1 ou 2 (avant modifications) et les armures perdent 1 point de CA supplémentaire dès qu'on les touche sur un jet d'attaque de 19 ou 20 (avant modifications).

*Miracle, souhait et souhait limité* sont les seuls sorts à pouvoir rendre aux objets leur composition normale.

Sinon, une porte en fer affectée par ce sort est condamnée à rester une porte en bois.

### **Traversée des ombres**

Illusion (ombre)

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

**Composantes** : V, G

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

**Portée** : contact

**Cibles** : jusqu'à 1 créature touchée/niveau

**Durée** : 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

On ne peut faire appel à ce sort que dans une zone d'ombres épaisses. Le mage et ceux qu'il touche sont alors transportés par une voie d'ombre jusqu'en bordure du plan Matériel, à proximité du plan de l'Ombre. L'effet du sort est principalement illusoire, mais la voie empruntée est quasi réelle. Le personnage peut emmener plusieurs compagnons avec lui, à condition que tous se touchent au moment de l'incantation.

La région d'ombre atteinte permet de se déplacer à une vitesse de 75 kilomètres par heure, évoluant normalement aux frontières du plan de l'Ombre, mais beaucoup plus rapidement au regard du plan Matériel. Le personnage peut donc utiliser cette incantation pour se rendre dans le plan de l'Ombre, se déplacer rapidement et revenir dans le plan Matériel après avoir parcouru une distance importante.

En raison du flou existant entre le plan de l'Ombre et le plan Matériel, le personnage ne peut pas discerner les détails topographiques des régions traversées, tout comme il ne saurait dire où se terminera son périple. Il est impossible d'estimer les distances avec précision, ce qui rend le sort inutile à des fins de reconnaissance ou d'espionnage. Au terme du sort, le personnage est éjecté à 1d10x30 mètres dans une direction horizontale aléatoire par rapport à l'endroit recherché. Si cela doit le faire apparaître dans un objet solide, il est repoussé de 1d10x30 mètres dans la même direction. Si cela devait le faire apparaître dans un objet solide, le personnage et toutes les créatures qui l'accompagnent sont éjectés vers l'espace libre le plus proche, mais ils sont alors fatigués (pas de jet de sauvegarde).

*Traversée des ombres* permet également de se rendre dans les plans jouxtant le plan de l'Ombre, mais cela nécessite de s'engager dans ce plan pour atteindre la frontière qu'il partage avec un autre. Le transit par le plan de l'Ombre prend 1d4 heures.

Toute créature touchée par le mage au moment de l'incantation est également du voyage. Si le lanceur de sorts l'abandonne dans le plan de l'Ombre, elle a une chance sur deux de revenir automatiquement dans le plan Matériel (sinon, elle reste dans le plan de l'Ombre). Les créatures refusant d'accompagner le mage ont droit à un jet de Volonté. En cas de succès, elles résistent à l'effet du sort.

### **Tremblement de terre**

Évocation [terre]

**Niveau :** Destruction 8, Dru 8, Prê 8, Terre 7

**Composantes :** V, G, FD

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

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

**Zone d'effet :** étendue de 24 m de rayon (F)

**Durée :** 1 round

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** non

Au terme de l'incantation, une secousse violente mais extrêmement localisée soulève la croûte terrestre. Elle renverse les créatures, provoque l'effondrement des bâtiments, ouvre des failles dans le sol, et plus encore. Elle dure 1 round, pendant lequel les créatures se trouvant sur la terre ferme ne peuvent plus combattre ou se déplacer. Les lanceurs de sorts tentant de faire appel à leur magie doivent réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre leur sort. Le tremblement de terre affecte toutes les structures et créatures de la zone frappée. L'effet exact dépend de l'endroit où le sort est lancé :

*Grotte, caverne ou tunnel.* Le plafond s'effondre, infligeant 8d6 points de dégâts aux créatures prises dessous (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15). *Tremblement de terre* jeté sur la voûte d'une caverne haute de plafond menace tous les individus situés sous le point névralgique, même ceux qui se trouvent en dehors de la zone d'effet.

*Falaise.* Une falaise s'effondre, provoquant un glissement de terrain qui avance d'autant à l'horizontale que sa hauteur de chute (un escarpement de 30 mètres de haut constituera donc un tas de débris s'étendant sur 30 mètres à partir du pied de la falaise). Les créatures prises dans l'éboulement subissent 8d6 points de dégâts (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15).

*Terrain dégagé.* Toutes les créatures se tenant debout doivent réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de perdre l'équilibre. Des fissures s'ouvrent dans le sol, et quiconque se trouve sur la terre ferme a 25 % de chances de tomber dans l'une d'elles (sauf en réussissant un jet de Réflexes contre un DD de 20). À la fin du sort, les fissures se referment, tuant automatiquement toutes les créatures qui sont à l'intérieur.

*Bâtiment.* La plupart des structures et bâtiments situés en terrain dégagé s'effondrent, subissant 100 points de dégâts, ce qui suffit pour raser un bâtiment de bois ou de maçonnerie, mais pas un édifice renforcé en pierre. La solidité ne réduit pas ces dégâts et on ne les divise pas par deux. Les créatures prises dans l'effondrement subissent 8d6 points de dégâts contondants (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15) et sont immobilisées sous les gravats (voir ci-dessous).

*Lac, marais ou cours d'eau.* Des fissures s'ouvrent au fond de ces zones, et toute l'eau s'échappe, laissant un sol boueux. Dans un marais, la boue se transforme en sables mouvants, et quiconque rate un jet de Réflexes (DD 15) s'y enfonce. À la fin de la durée indiquée, le reste du cours d'eau ou du plan d'eau envahit brusquement la zone asséchée, causant éventuellement la noyade des créatures prises à découvert.

*Immobilisé sous les gravats.* Toute créature ainsi prise au piège subit 1d6 points de dégâts non-létaux par minute d'immobilisation. Si l'intéressé sombre dans l'inconscience, il doit effectuer un test de Constitution (DD 15) ou subir 1d6 points de dégâts létaux par minute, jusqu'à ce qu'on le libère ou qu'il meure.

### **Vagues d'épuisement**

Nécromancie

**Niveau :** Ens/Mag 7

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** 18 m

**Effet :** rayonnement en forme de cône

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Des ondes d'énergie négative épuisent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées.

### **Vagues de fatigue**

Nécromancie

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** 9 m

**Effet :** rayonnement en forme de cône

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Des ondes d'énergie négative fatiguent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà fatiguées.

### **Vent de murmures**

Transmutation [air]

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

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** 1,5 km/niveau

**Zone d'effet :** étendue de 3 m de rayon

**Durée :** 1 heure/niveau ou dès que la destination est atteinte

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet d'envoyer un message ou un son en le faisant transporter par le vent jusqu'au lieu souhaité. Le *vent de murmures* se rend à une destination connue du personnage et comprise dans les limites de portée, à condition de pouvoir y accéder (il lui est par exemple impossible de passer au travers des murs). Aussi léger et intangible qu'une brise, il délivre son message dès que sa destination est atteinte, même si personne n'est là pour l'entendre. Sa tâche accomplie, il se dissipe. Le personnage peut préparer un message de 30 mots maximum (il doit pouvoir être délivré en 1 round), à moins qu'il ne préfère que le *vent de murmures* ne "communiquer" avec le destinataire par le biais d'une légère ondulation dans l'air ambiant. La vitesse du vent peut, au choix, varier de 1,5 km/h à 9 km/h (soit 1,5 kilomètre toutes les 10 minutes). Quand le sort atteint son objectif, il tourbillonne sur place jusqu'à ce que son message soit délivré. Pas plus que *bouche magique*, *vent de murmures* ne peut prononcer d'incantation magique ou de mots de commande, ou encore activer d'effets magiques.

### **Vent divin**



### **Transmutation [air]**

**Niveau :** Dru 7, Prê 6

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

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

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

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

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

Ce sort permet au personnage de modifier sa substance même afin de prendre la consistance des nuages et de se déplacer à grande vitesse dans les airs. Il peut emmener avec lui d'autres créatures, qui peuvent toutes agir indépendamment.

Au choix, le *vent divin* emporte les êtres qui le suivent à une vitesse pouvant varier de 3 mètres par round (manœuvrabilité parfaite) à 180 mètres par round (environ 90 m/h ; manœuvrabilité médiocre). Les individus affectés ne sont pas invisibles, mais ils ont un aspect translucide. S'ils sont tout de blanc vêtus, ils ont 80 % de chances de passer inaperçus.

Un bénéficiaire peut reprendre son aspect normal quand il le souhaite, puis se retransformer par la suite en nuage. Chaque transformation prend 5 rounds. Le prêtre (ou druide) peut mettre un terme au sort quand il le souhaite, soit pour tout le monde, soit pour certains de ses compagnons.

Au cours de la dernière minute du sort, chaque bénéficiaire descend de 18 mètres par round (pour un total de 180 mètres), et il a la possibilité d'accélérer sa descente s'il le souhaite. Cette perte graduelle d'altitude lui indique que la transmutation cessera bientôt de faire effet.

### **Ventriloquie**

Illusion (chimère)

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

**Composantes :** V, F

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

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

**Effet :** sons intelligibles (paroles le plus souvent)

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

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

**Résistance à la magie :** non

Le personnage peut faire en sorte que sa voix (ou tout autre son) semble jaillir de l'endroit de son choix (la bouche d'une autre créature ou d'une statue, derrière une porte, au fond d'un couloir, etc.). Il peut s'exprimer par ventriloquie dans toutes les langues qu'il connaît. Quiconque réussit son jet de sauvegarde a conscience que les bruits sont illusoire (ce qui n'empêche pas de les entendre tout de même).

*Focaliseur :* parchemin enroulé de manière à constituer un petit cône.

### **Vermine géante**

Transmutation

**Niveau :** Dru 4, Prê 4

**Composantes :** V, G, FD

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

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

**Cibles :** jusqu'à trois créatures de type vermine devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

**Durée :** 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort transforme trois mille-pattes, deux araignées ou un scorpion de taille normale en vermines géantes. Il n'est possible de transformer qu'un seul type d'animal à la fois (un seul sort ne permet donc pas de faire grandir simultanément un mille-pattes et une fourmi), et toutes les créatures choisies doivent être de la même taille. Cette dernière dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage (voir la table ci-dessous).

Les créatures géantes créées par ce sort ne font jamais de mal au personnage, mais ce dernier ne peut leur donner que des instructions extrêmement succinctes (" Attaquez ", " Défendez-moi ", " Arrêtez-vous ", etc.). Un ordre leur disant d'attaquer un individu ou monstre spécifique dès qu'il apparaîtra ou de protéger un lieu contre un

péril bien précis est trop complexe. À moins qu'on leur donne d'autres instructions, elles attaquent tout ce qui se trouve à proximité.

Si on le désire, on peut étendre les effets de ce sort à d'autres arachnides et insectes, comme les abeilles, fourmis, guêpes, mantes religieuses et scarabées.

Niveau de lanceur de sorts	Taille de la vermine
----------------------------	----------------------

9° ou moins	Moyenne
10°–13°	Grande
14°–17°	Très grande
18°–19°	Gigantesque
20° ou plus	Colossale

### Verrou dimensionnel

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 8, Prê 8

**Composantes :** V, G

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

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

**Zone d'effet :** émanation de 6 m de rayon centré sur un point dans l'espace

**Durée :** 1 jour/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Le personnage crée une barrière vert émeraude qui 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. Une fois le *verrou dimensionnel* en place, il n'est plus possible d'entrer ou de sortir de la zone par quelque forme de déplacement dimensionnel.

*Verrou dimensionnel* 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, il reste sans effet sur les perceptions extradimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, il n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées.

### Verrou du mage

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 2

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** contact

**Cibles :** porte, coffre ou portail touché, dans la limite de 3 m<sup>2</sup>/niveau

**Durée :** permanente

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Un *verrou du mage* ferme solidement tout coffre, porte ou portail sur lequel on le lance. Le mage peut ouvrir son verrou sans la moindre difficulté. Pour les autres créatures, il ne peut être vaincu que par *déblocage* ou *dissipation de la magie*. Si quelqu'un tente d'enfoncer une porte ou un portail protégés par ce sort, ajoutez +10 au DD normal du test de Force. À noter que *déblocage* ne dissipe pas un *verrou du mage*, mais se contente de le rendre inactif pendant 10 minutes.

*Composante matérielle :* pour 25 po de poudre d'or.

### Verrouillage

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 1

**Composantes :** V

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

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

**Cibles :** 1 porte, fenêtre ou autre, dans la limite de 2 m<sup>2</sup>/niveau

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

### **Résistance à la magie : non**

Cette incantation verrouille une porte, une fenêtre, un portail, des volets ou une herse. *Verrouillage* empêche d'ouvrir l'objet protégé (qui peut être en bois, métal ou pierre), exactement comme si ce dernier était fermé par un cadenas normal. *Déblocage* ou *dissipation de la magie* font disparaître le *verrouillage*. Quiconque souhaite enfoncer une porte ou autre protégée par ce sort voit le DD de son test de Force augmenté de 5 points.

### **Vision dans le noir**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 2, Rôd 3

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 heure/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

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

Le bénéficiaire acquiert la faculté de voir jusqu'à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Les formes lui apparaissent clairement, mais il les voit en noir et blanc. Ce sort ne permet pas de voir dans l'obscurité magique.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *vision dans le noir*.

*Composante matérielle :* une pincée de poudre de carotte séchée ou une agate.

### **Vision lucide**

Divination

**Niveau :** Connaissance 5, Dru 7, Ens/Mag 6, Prê 5

**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)

Le lanceur de sorts confère au bénéficiaire la faculté de voir les choses telles qu'elles sont vraiment, ce qui lui permet de voir normalement dans l'obscurité (tant normale que magique), de remarquer les passages secrets dissimulés par magie, de repérer l'endroit où se trouvent exactement les créatures protégées par des sorts tels que *flou* ou *déplacement*, de voir clairement les créatures et objets invisibles, de ne pas être abusé par les illusions, et d'apercevoir la véritable apparence des créatures ou objets métamorphosés ou transformés. Un simple exercice mental lui permet également de voir dans le plan Éthéré, mais pas à l'intérieur des espaces extradimensionnels. La *vision lucide* s'étend jusqu'à une portée de 36 mètres.

Ce sort n'est pas comparable à la vision aux rayons X ; il ne permet pas de voir au travers des solides. Il ne réduit pas non plus le camouflage des adversaires, même si celui-ci est, par exemple, causé par le brouillard. Il ne permet pas de percevoir à jour les créatures grimées à l'aide d'un déguisement normal (et non par magie), ni de remarquer celles qui se cachent dans l'ombre. De même, il n'aide pas à repérer les passages secrets dissimulés sans avoir recours à la magie. Enfin, ses effets ne sont pas cumulatifs avec ceux d'aucun autre sort ou objet magique. Il est ainsi impossible de conjuguer *vision lucide* et *clairvoyance/clairaudience* (ou *vision lucide* et une *boule de cristal*).

*Composante matérielle :* un onguent à base de graisse, de safran et d'une poudre obtenue à partir d'un champignon extrêmement rare (valeur totale 250 po), que l'on applique sur les paupières du sujet.

### **Vision magique**

Divination

**Niveau :** Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** permanente

### **Jet de sauvegarde : 1 minute/niveau (T)**

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage s'emplissent d'une lueur bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de 36 mètres. L'effet est semblable à celui d'une *détection de la magie*, mais il ne nécessite aucune forme de concentration. En outre, il permet de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement.

Le mage décèle donc la localisation et l'intensité de toutes les auras magiques situées à vue. L'intensité d'un effet dépend du niveau du sort ou du niveau de lanceur de sorts de l'objet, comme cela est précisé dans la description du sort *détection de la magie*. Si les objets ou créatures portant les auras se trouvent dans la ligne de mire du mage, celui-ci peut effectuer un test d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie de chacune (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + la moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet ne relevant pas d'un sort).

Si le personnage se concentre sur une créature précise située dans un rayon de 36 mètres en entreprenant une action simple, il est capable de dire si celle-ci dispose de pouvoirs magiques ou de facultés de jeteur de sorts, qu'ils soient d'origine profane ou divine (les pouvoirs magiques sont de nature profane). Il découvre également la force du plus puissant sort ou pouvoir magique que la cible est à même d'utiliser. Dans certains cas, *vision magique* peut se révéler trompeur – par exemple, si le mage en profite pour examiner un lanceur de sorts ayant déjà utilisé la majeure partie de ses pouvoirs quotidiens.

Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *vision magique*.

### **Vision magique suprême**

Divination

**Niveau :** Ens/Mag 7

Ce sort fonctionne sur le même principe que *vision magique*, mais le mage découvre les sorts et effets magiques actifs sur un individu ou objet qu'il observe.

*Vision magique suprême* ne permet pas d'identifier les objets magiques.

Contrairement à *vision magique*, ce sort ne saurait bénéficier de *permanence*.

### **Vision mystique**

Divination

**Niveau :** Ens/Mag 7

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

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

Ce sort est semblable à *mythes et légendes*, si ce n'est qu'il donne plus rapidement des résultats, mais au prix d'un certain nombre de PX. Le mage commence par poser une question concernant un lieu, un individu ou un objet, après quoi il récite l'incantation. Si l'objet ou la personne sont tout près ou si le mage se trouve à l'endroit qui l'intéresse, il reçoit une vision mystique en réussissant un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 +1 par niveau de lanceur de sorts ; maximum +25) contre un DD de 20. S'il ne possède que des informations détaillées sur ce qui l'intéresse, le DD passe à 25 et les renseignements obtenus sont incomplets. Enfin, s'il a seulement entendu des rumeurs au sujet du lieu, de l'individu ou de l'objet qu'il recherche, il n'obtient que des informations extrêmement vagues (DD 30).

*Coût en points d'expérience :* 100 PX.

### **Voie végétale**

Transmutation

**Niveau :** Dru 6

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** illimitée

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

**Durée :** 1 round

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Grâce à cette incantation, le druide peut s'engouffrer dans la plante de son choix (à condition qu'elle soit au moins de taille M) et ressortir à la fin du round par une autre plante de la même espèce, quelle que soit la distance séparant les deux. Les deux plantes doivent être vivantes, mais le personnage n'a pas besoin de connaître celle par laquelle il compte ressortir. S'il ignore où elle se trouve exactement, il indique juste la

direction et la distance qui l'intéressent (" Un chêne situé à 150 kilomètres au nord ") et *voie végétale* le rapproche autant que possible de la destination souhaitée. Si le druide cherche à atteindre une plante bien spécifique (le chêne se trouvant en bordure de sa clairière, par exemple) et si cette dernière est morte, le sort échoue. Le personnage est aussitôt éjecté de la plante d'entrée.

Le druide peut emporter des objets tant que leur poids n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou moins (portant équipement et objets à concurrence de leur charge maximale) tous les trois niveaux. Utilisez les équivalences suivantes pour déterminer le nombre maximum de créatures de grande taille qu'il peut emmener : une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le druide.

*Voie végétale* ne permet pas de se déplacer par le biais de créatures végétales telles que les sylvaniens ou les tertres errants.

La destruction d'une plante occupée par le druide tue automatiquement ce dernier, mais également les créatures qu'il a emmenées. Les corps et objets sont ensuite éjectés de la plante.

### Voile

Illusion (hallucination)

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

**Composantes :** V, G

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

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

**Cibles :** 1 ou plusieurs créatures se trouvant à 9 m ou moins les unes des autres

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

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

Résistance à la magie : oui (voir description)

Le lanceur de sorts modifie instantanément l'apparence des créatures de son choix et l'illusion se maintient jusqu'à la fin de la durée indiquée. Les sujets peuvent prendre n'importe quelle forme, au gré du mage (ou du barde). Un groupe d'aventuriers pourrait ainsi ressembler à une joyeuse troupe composée de lutins, pixies et esprits follets dirigés par un sylvanien. Les sujets ressemblent à la perfection aux créatures dont ils ont pris les traits, tant sur le plan visuel que tactile ou olfactif. Le joueur de sorts doit réussir un test de *Déguisement* s'il tente de reproduire les traits d'un individu donné, mais le sort lui confère un bonus de +10 au test.

Les créatures refusant d'être affectées ont droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant).

En cas d'interaction avec le *voile*, un jet de Volonté est permis (un succès dévoile l'illusion) mais, dans ce cas, la résistance à la magie reste inefficace.

### Vol

Transmutation

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

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

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 1 minute/niveau

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

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

Le bénéficiaire du sort devient capable de voler à la vitesse de 18 mètres par round (12 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus son armure.

Si le sort s'achève alors que le sujet se trouve toujours en l'air, la magie se dissipe peu à peu et le personnage perd 18 mètres d'altitude par round pendant 1d6 rounds. S'il atteint le sol avant la fin de ce délai, il atterrit sans souci. Sinon, il tombe et l'impact lui inflige 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres d'altitude restants. Il chute également si *vol* est dissipé (par une *dissipation de la magie* réussie, par exemple), mais pas s'il est annulé par une *zone d'antimagie*.

*Focaliseur :* une plume arrachée à un oiseau capable de voler.

### **Vol supérieur**

Transmutation

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *vol*, si ce n'est que le personnage évolue à la vitesse de 12 mètres (9 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou une charge lourde ou intermédiaire), le tout avec une manœuvrabilité moyenne. Quand le personnage use de ce sort pour un déplacement sur longue distance, il peut exécuter un "footing" sans subir de dégâts non-létaux (effectuez un test de Concentration pour une marche forcée). Cela signifie qu'il peut parcourir 96 kilomètres en 8 heures de vol (ou 72 kilomètres si sa vitesse de déplacement est égale à 9 mètres).

### **Voyage par les arbres**

Invocation (téléportation)

**Niveau :** Dru 5, Rôd 4

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Ce sort permet de pénétrer dans un arbre ou de se déplacer d'un arbre à l'autre. L'arbre dans lequel le personnage entre et ceux par lesquels il transite avant de ressortir doivent être de la même espèce. La largeur de leur tronc doit également leur permettre d'accueillir le lanceur de sorts. Dès que ce dernier pénètre dans un chêne (par exemple), il apprend instantanément où se trouvent tous les autres chênes situés dans les limites de portée (voir ci-dessous), ce qui lui permet de décider s'il désire se téléporter jusqu'à l'un d'eux ou ressortir par l'arbre dans lequel il est entré. L'arbre au cœur duquel il peut réapparaître peut être plus ou moins éloigné, en fonction de son espèce :

<b>Espèce d'arbre</b>	<b>Portée du déplacement</b>
Chêne, frêne, if	900 mètres
Orme, tilleul	600 mètres
Autre arbre à feuilles caduques	450 mètres
Conifère	300 mètres
Tout autre arbre	150 mètres

Le personnage peut se téléporter une fois par niveau de lanceur de sorts (le fait de se déplacer du premier au deuxième arbre compte seulement pour un passage). Le sort s'achève dès que le personnage a épuisé son nombre de déplacements possibles ou dès qu'il sort d'un arbre. Dans une grande forêt de chênes, un druide de niveau 10 pourrait donc se déplacer (en 10 rounds) sur une distance de 9 kilomètres. Chaque déplacement constitue une action complexe.

Il est également possible de rester dans l'arbre de son choix sans en sortir, mais le personnage en est expulsé au terme de la durée indiquée. Si l'arbre dans lequel il se cache est abattu ou incendié, le personnage meurt s'il ne s'extrait pas de l'arbre avant la mort de ce dernier.

### **Zone d'antimagie**

Abjuration

**Niveau :** Ens/Mag 6, Magie 6, Prê 8, Protection 6

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

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

**Portée :** 3 m

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

**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** voir description

Cette abjuration génère une barrière invisible se déplaçant avec le lanceur de sorts. Tout ce qui est compris dans cette sphère est immunisé contre la plupart des effets magiques (sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels). De même, aucun sort ni objet magique ne peut fonctionner à l'intérieur.

Une *zone d'antimagie* réprime (sans le dissiper) tout sort ou effet magique lancé à l'intérieur ou amené dans la zone d'effet. Par exemple, un guerrier sous l'effet de *rapidité* retrouve une vitesse normale s'il entre dans une *zone d'antimagie*, mais il redevient très rapide dès qu'il en sort. Le temps passé à l'intérieur de la *zone d'antimagie* est décompté normalement pour ce qui est de la durée du sort réprimé.

Les créatures convoquées (quel que soit leur type), mais aussi les morts-vivants intangibles, disparaissent dès qu'ils pénètrent dans une *zone d'antimagie*, pour réapparaître au même endroit dès que la sphère se déplace. Ils cessent en fait d'exister pour un moment qui est décompté normalement de leur durée d'existence dans ce plan (dans le cas des créatures convoquées). Si on lance *zone d'antimagie* dans un lieu occupé par une créature convoquée bénéficiant d'une certaine résistance à la magie, il faut réussir un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) pour la faire disparaître (le DD étant égal à la résistance à la magie du monstre). (L'effet des invocations instantanées, telles que *création d'eau*, n'est pas modifié par une *zone d'antimagie*, car la magie qui a permis l'apparition de l'eau dans ce cas bien précis a depuis longtemps disparu.) Les créatures normales (un griffon qui n'aurait pas été convoqué, par exemple) peuvent entrer dans la *zone d'antimagie*, de même que les projectiles non magiques. De même, si une épée magique perd temporairement son bonus et ses pouvoirs au contact du sort, elle reste une épée de maître. La *zone d'antimagie* reste sans effet sur les golems et autres créatures artificielles élaborées par magie mais capables par la suite de fonctionner sans aide extérieure (à moins qu'elles n'aient été convoquées, auquel cas elles entrent dans le cas de figure détaillé plus haut). Cette règle s'applique également élémentaires, aux morts-vivants tangibles et aux Extérieurs. Les pouvoirs magiques ou surnaturels de toutes ces créatures sont toutefois réprimés par le sort.

*Dissipation de la magie* ne peut rien contre cette abjuration. Plusieurs *zones d'antimagie* peuvent partager la même zone d'effet sans s'affecter en rien. Certains sorts, tels que *mur de force*, *mur prismatique* et *sphère prismatique* ne sont pas affectés par *zone d'antimagie* (référez-vous à leur description pour de plus amples renseignements). Enfin, les artefacts et les dieux peuvent faire appel à tous leurs pouvoirs au sein d'une *zone d'antimagie* créée par un mortel.

Si une créature est plus grande que la zone d'effet, les parties de son corps sortant de la sphère ne sont pas protégées.

*Composante matérielle profane* : une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux de même métal.

### **Zone de silence**

Illusion (hallucination)

**Niveau** : Bard 4

**Composantes** : V, G

**Temps d'incantation** : 1 round

**Portée** : personnelle

**Zone d'effet** : émanation de 1,50 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts

**Durée** : 1 heure/niveau (T)

En lançant ce sort, le personnage manipule les ondes sonores alentour afin que lui et les créatures situées dans la zone d'effet puissent parler normalement, sans que celles qui se trouvent à l'extérieur les entendent (cela inclut aussi les autres bruits et les effets de son ou de langage, comme *injonction* ou *cri*). Cet effet est centré sur le personnage et se déplace avec lui. Toute personne qui entre dans la zone est immédiatement sujette aux effets, alors que celles qui la quittent ne le sont plus. Notez qu'un test de Détection visant à lire sur les lèvres permet de saisir ce qui est dit au sein de la *zone de silence*.

### **Zone de vérité**

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau** : Pal 2, Prê 2

**Composantes** : V, G, 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** : 1 minute/niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule

**Résistance à la magie** : oui

Les créatures se trouvant dans la zone d'effet (ou qui y pénètrent tant que le sort fonctionne) sont incapables de mentir intentionnellement. Elles ont droit à un jet de sauvegarde pour se prémunir de l'enchantement quand

celui-ci est lancé (ou quand elles entrent pour la première fois dans la *zone de vérité*). Les créatures affectées sont conscientes de ce qui leur arrive. Elles peuvent donc refuser de répondre à une question quand elles préféreraient mentir, ou rester aussi évasives qu'elles le souhaitent tant qu'elles disent la vérité. Quiconque quitte la zone d'effet est libre de proférer autant de mensonges qu'il le désire.