

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.

La magie

Un sort est un effet magique. Les sorts sont issus de deux origines : la magie profane et la magie divine.

Magiciens, ensorceleurs et bardes utilisent la première, tandis que prêtres et druides (mais aussi paladins et rôdeurs expérimentés) font appel à la seconde. Certains lanceurs de sorts font leur choix parmi une liste de sorts connus limitée, alors que d'autres disposent d'un grand nombre d'options.

La plupart préparent leurs sorts (via un grimoire, des prières ou quelque forme de méditation), alors que d'autres les jettent de façon spontanée. Malgré ces différences, quand vient le moment de les utiliser, tous les sorts se ressemblent.

La magie profane et la magie divine s'expriment à travers huit écoles, qui regroupent par famille les sorts agissant de la même façon.

Lancer des sorts

Que les sorts soient d'origine profane ou divine, que le personnage doive les préparer ou qu'il les choisisse au moment de les lancer, tous fonctionnent de la même manière.

Le choix du sort

Il faut d'abord déterminer quel sort lancer. Prêtres, druides et magiciens, mais aussi paladins et rôdeurs expérimentés, font leur choix parmi les sorts qu'ils ont préparés en début de journée et qu'il leur reste en mémoire (voir Préparation des sorts de magicien et Préparation des sorts divins).

Bardes et ensorceleurs peuvent lancer n'importe quel sort, du moment que leur niveau leur permet de le faire.

Pour jeter un sort, il faut être capable de parler (si l'incantation a des composantes verbales), de bouger les mains (si elle s'accompagne de composantes gestuelles) et de manipuler les composantes matérielles ou le focaliseur, s'il y a lieu. Il est également nécessaire de rester concentré, ce qui est délicat en plein combat (voir plus bas).

Lorsqu'un sort propose plusieurs versions, le personnage choisit celle qu'il désire utiliser au moment de l'incantation ; il n'est pas nécessaire de préparer (ou d'apprendre, pour les bardes et ensorceleurs) une version spécifique du sort.

Une fois un sort préparé jeté, il n'est plus possible d'y faire appel tant qu'il n'a pas été de nouveau préparé (s'il a été choisi plusieurs fois, le personnage peut l'utiliser autant de fois qu'il l'a pris). Chaque fois qu'un barde ou un ensorceleur lance un sort, il est déduit de son quota quotidien, mais il peut le lancer à plusieurs reprises s'il le souhaite (tant que sa limite n'est pas atteinte).

La concentration

Il est nécessaire de se concentrer pour lancer un sort. Si le personnage est interrompu en cours d'incantation, il lui faut réussir un test de Concentration sous peine de voir son sort lui échapper (il est alors perdu sans prendre effet). Plus l'interruption est importante et plus le niveau du sort est élevé, plus le DD du test de Concentration est difficile à atteindre. En cas d'échec, le sort est perdu, comme s'il avait été jeté sans le moindre effet.

Blessure. Chaque fois que le personnage subit des dégâts en cours d'incantation, il doit effectuer un test de Concentration. Le DD est alors égal à 10 + le nombre de points de dégâts encaissés + le niveau du sort que le personnage tente de jeter. En cas d'échec, le sort est perdu sans faire effet. L'interruption intervient durant l'incantation si elle a lieu entre le moment où le personnage prépare son sort et celui où il le lance vraiment (dans le cas d'une incantation durant 1 round entier ou plus) ou si elle vient en réponse à son intention de jeter un sort (attaque d'opportunité ou attaque préparée par un adversaire à cette occasion).

Dans le cas où le personnage subit des dégâts continus, on considère que la moitié des dégâts essuyés le sont durant l'incantation. Le personnage doit toujours réussir un test de Concentration (DD 10 + la moitié des dégâts infligés par la source continue lors du round précédent + le niveau du sort). Si les dégâts se sont interrompus au round précédent, ils ne sont plus pris en compte, car ils ne risquent plus de distraire le personnage.

Les dégâts répétés ne sont pas considérés continus.

Sort. Si le personnage est la cible d'un sort alors que lui-même tente d'en lancer un, il doit réussir un test de Concentration afin de mener l'incantation à son terme. Si le sort qui l'agresse lui inflige des dégâts, le DD se monte à 10 + points de dégâts subis + niveau du sort qu'il tente de jeter. Dans le cas où le sort adverse peut juste le distraire, le DD est égal au DD du jet de sauvegarde du sort agresseur + le niveau du sort que le personnage essaye de lancer. Pour les sorts n'autorisant pas de jet de sauvegarde, on prend en compte le DD que son jet de sauvegarde devrait avoir s'il en permettait un.

Lutte et immobilisation. Les seuls sorts que peut jeter un personnage agrippé ou immobilisé en situation de lutte sont ceux qui ne nécessitent pas de composantes gestuelles et dont il a les composantes matérielles en main (si besoin est). Il doit tout de même réussir un test de Concentration pour ne pas perdre son sort (DD 20 + niveau du sort qu'il tente de jeter).

Mouvements violents. Qu'un personnage soit monté sur un cheval au trot, passager d'un chariot roulant sur un chemin cahoteux, secoué dans une barque par gros temps ou ballotté dans la cale d'un bateau sur une mer démontée, il doit réussir un test de Concentration chaque fois qu'il tente de faire appel à sa magie (DD 10 + niveau du sort qu'il essaye de jeter).

Mouvements très violents. Quand un personnage se trouve sur un cheval lancé au galop, à bord d'un chariot roulant à tombeau ouvert, dans une barque prise dans des rapides ou sur le pont d'un navire en pleine tempête, le test de Concentration qui lui est imposé est d'autant plus difficile (DD 15 + niveau du sort).

Intempéries. Il faut effectuer un test de Concentration quand on est en proie au mauvais temps. Par une pluie battante ou une chute de neige fondue, le DD est égal à 5 + niveau du sort. En cas de grêle, de tempête de sable ou de débris véhiculés par le vent, le DD est égal à 10 + niveau du sort. Dans tous les cas, le sort est perdu si le test est raté. Si le mauvais temps a été obtenu par magie, utilisez plutôt les règles relatives aux sorts, ci-dessus.

Incantation sur la défensive. Lorsque l'on souhaite jeter un sort sans susciter d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire, il est nécessaire de réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). Comme toujours, le sort est perdu en cas d'échec.

Enchevêtrement. Enfin, dans le cas où l'on souhaiterait lancer un sort alors que l'on est pris dans un filet, par la glu d'une sacoche immobilisante ou suite à un sort aux effets similaires, il faut réussir un test de Concentration (DD 15) pour pouvoir lancer un sort, ce dernier étant perdu en cas d'échec.

Les contresorts

N'importe quel sort peut être utilisé comme contresort. Dans ce cas, le personnage utilise l'énergie magique pour empêcher quelqu'un d'autre de se servir du même sort. Cette technique fonctionne même si les sorts appartiennent, l'un à la magie profane, l'autre à la magie divine.

Comment marchent les contresorts. Pour utiliser un contresort, il faut commencer par choisir sa cible, ce qui nécessite de préparer son action. Ce faisant, le personnage attend en fait que l'adversaire commence à lancer son sort (il peut tout de même se déplacer, le fait de préparer un contresort étant une action simple).

Si la cible choisie tente de faire appel à sa magie, le personnage doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort adverse). Il s'agit là d'une action libre. En cas de succès, il identifie le sort auquel il doit faire face, ce qui lui permet d'essayer de le contrer (sinon, il en est incapable).

Il ne lui reste plus qu'à jeter le même sort. Si le personnage est capable de lancer ce sort (et s'il l'a préparé en début de journée, dans le cas où sa classe le lui impose), il modifie légèrement l'incantation pour en faire un contresort. À partir du moment où la cible est à portée, les deux sorts s'annulent réciproquement, sans aucun résultat.

Contresorts et métamagie. Les dons de métamagie ne sont pas pris en compte lorsqu'il s'agit de déterminer si un sort peut être contré ou non.

Exceptions. Certains sorts se contrent mutuellement, surtout s'ils ont des effets diamétralement opposés.

Dissipation de la magie en tant que contresort. *Dissipation de la magie* peut également servir de contresort, avec comme avantage qu'il n'est pas nécessaire d'identifier l'incantation récitée par l'autre jeteur de sorts. Cependant, l'efficacité de *dissipation de la magie* n'est pas garantie (voir la description du sort).

Le niveau de lanceur de sorts

La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de lanceur de sorts de celui qui le jette, qui est généralement égal à son niveau de classe (dans la classe utilisée pour lancer le sort).

Il est possible de jeter un sort à un niveau de lanceur de sorts inférieur au sien, mais à condition de modifier tous ses paramètres en même temps (et en conservant le niveau de lanceur de sorts minimal permettant de faire appel à ce sort).

Quand une aptitude de classe, un pouvoir de domaine ou quelque autre pouvoir spécial modifie le niveau de lanceur de sorts, l'ajustement s'applique aux différents paramètres du sort (comme la portée, la durée et les dégâts infligés), mais également au test de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la victime et au niveau de lanceur de sorts utilisé dans le cadre des tests de dissipation (ce qui concerne le test de dissipation et le DD de ce test).

L'échec des sorts

Lorsque l'on tente de lancer un sort dans des conditions où l'une de ses caractéristiques (portée, zone d'effet, etc.) ne peut se conformer aux conditions en vigueur, il échoue automatiquement.

Enfin, les sorts peuvent échouer en cas d'interruption ou quand un personnage en armure tente une incantation à composante gestuelle.

L'effet du sort

Une fois que l'on sait quelles créatures (ou objets ou zone) sont affectées et si elles ont ou non réussi leur jet de sauvegarde, il reste à appliquer les effets du sort.

Les effets spéciaux

Nombre d'effets spéciaux sont gérés en fonction de l'école de magie à laquelle le sort est rattaché. Certaines caractéristiques sont indépendantes des écoles de magie.

Attaques. Certains sorts font référence à une situation d'attaque. Toutes les actions de combat offensives, même celles qui n'infligent aucun dégâts sont considérées comme des attaques. Une tentative de renvoi ou de contrôle des morts-vivants est une attaque. Les sorts entrant dans cette catégorie sont ceux qui infligent des dégâts, obligent la cible à effectuer un jet de sauvegarde ou la gênent d'une façon quelconque. Les sorts de convocation de monstres ou d'alliés ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, car ils ne causent aucun mal.

Types de bonus. Les bonus sont répartis en catégories précisant leur nature. Cette précision est extrêmement importante, car dans la grande majorité des cas, deux bonus de même type ne peuvent se cumuler. À l'exception des bonus d'esquive, de la plupart des bonus de circonstances et des bonus raciaux, seul le meilleur bonus fonctionne (voir Combinaison d'effets magiques, ci-après). La même règle s'applique aux malus : un personnage subissant deux malus de même type ne tient compte que du plus important.

Ramener les morts à la vie. Plusieurs sorts ont le pouvoir de ramener les morts à la vie.

Lorsqu'une créature vivante meurt, son âme laisse le corps derrière elle et quitte le plan Matériel, traversant le plan Astral pour se rendre dans le domaine de son dieu. Si la créature ne vénérât aucune divinité, son âme va automatiquement dans le plan correspondant à son alignement. Pour ramener quelqu'un à la vie, il faut donc ranimer son corps, mais aussi aller rechercher son âme.

Perte de niveau. Quiconque revient à la vie perd un niveau d'expérience. Le nombre de PX du personnage tombe à mi-chemin de son nouveau niveau et du suivant (celui qui était le sien avant son décès). Si le personnage se trouvait au niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place.

Cette perte de PX ou de Constitution ne peut être compensée par aucun sort mortel, pas même *souhait* ou *miracle*. Un personnage ayant perdu un niveau peut recouvrer celui-ci en repartant à l'aventure pour gagner des PX. Un personnage de niveau 1 au moment de sa mort peut augmenter sa Constitution normalement (aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20) et ainsi retrouver son ancienne valeur.

Empêcher le retour à la vie. Les ennemis des personnages peuvent s'arranger pour que ces derniers ne reviennent jamais d'entre les morts. Le seul fait de conserver la dépouille empêche les camarades du défunt de le récupérer à l'aide de *rappel à la vie* ou de *résurrection*. De même, *capture d'âme* interdit tout retour à la vie tant que l'âme n'a pas été libérée.

Faire revivre quelqu'un qui ne le souhaite pas. Nulle âme ne peut être ramenée à la vie contre son gré. Elle sait automatiquement le nom, l'alignement et le dieu (le cas échéant) de celui qui la rappelle. Si elle le souhaite, elle peut refuser.

Combinaison d'effets magiques

Sorts et effets magiques fonctionnent généralement comme l'indique leur description, et ce même si d'autres effets sont actifs simultanément dans la même zone ou sur le même individu. Un sort n'est jamais affecté par un autre, sauf dans des cas très particuliers. Quand un sort affecte les autres de quelque façon que ce soit, la description l'indique systématiquement. Mais plusieurs règles doivent tout de même être prises en considération lorsque plusieurs sorts ou effets magiques fonctionnent au même endroit.

Cumul. À quelques rares exceptions près, les sorts qui confèrent des bonus ou des malus aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, etc. ne sont pas cumulatifs avec eux-mêmes. En règle générale, deux bonus du même type ne s'additionnent jamais, même s'ils proviennent de sorts ou d'effets magiques différents (voir Types de bonus, ci-dessus).

Bonus différents. Par contre, les effets de plusieurs sorts s'additionnent si les bonus conférés sont différents. Les bonus qui ne sont pas nommés s'additionnent entre eux et avec n'importe quel autre bonus nommé.

Même effet, puissance différente. Dans le cas où deux sorts ou effets similaires fonctionnent dans la même zone, mais à des intensités différentes, c'est le plus puissant qui s'impose.

Même effet, résultats différents. Le même sort peut parfois produire des effets différents lorsqu'on le jette à plusieurs reprises. Dans ce cas, le dernier sort prend le pas sur les autres. Ceux-ci ne sont pas dissipés, mais leur effet n'a plus le moindre intérêt tant que celui qui les a supplantés dure.

Un effet fait disparaître les autres. Il arrive qu'un sort annule l'effet d'un autre jeté avant sans pour autant le dissiper. Les deux sorts sont actifs, mais l'un des deux rend l'autre caduc.

Effets multiples de contrôle mental. Il arrive que des sorts contrôlant la cible s'annulent, comme ceux qui empêchent la cible de faire le moindre geste. Différents effets de contrôle mental, s'ils n'ôtent pas la capacité de penser, n'interfèrent généralement pas avec leur bon fonctionnement réciproque. Quand une créature se retrouve

sous le contrôle de deux lanceurs de sorts, elle essaye d'obéir de son mieux aux deux, à condition que les instructions qu'elle reçoive de part et d'autre le lui permettent. Confrontée à des ordres contradictoires, la cible obéit à celui des deux lanceurs de sorts qui réussit le meilleur test de Charisme.

Sorts à effet opposé. Les sorts ayant un effet opposé agissent normalement et totalement, leurs bonus, malus et autres s'appliquant dans l'ordre où les sorts prennent effet. Certains sorts s'annulent réciproquement. Lorsque c'est le cas, la description de chacun le mentionne.

Effets instantanés. Les sorts à effet instantané s'ajoutent lorsqu'ils prennent simultanément pour cible une même cible.

Présentation des sorts

La description des sorts est présentée selon un format standard. Chaque catégorie d'information est détaillée ci-dessous.

Nom

La première ligne de la description de chaque sort donne le nom le plus courant du sort.

Écoles (et branches)

Sous le nom du sort apparaît l'école de magie (et la branche, le cas échéant) à laquelle il appartient.

Tous les sorts, ou presque, appartiennent à l'une des huit écoles de magie. On appelle école un groupe de sorts fonctionnant de manière similaire. Quelques sorts (*permanence*, *prestidigitation*, *signature magique*, *souhait* et *souhait limité*) sont universels, ce qui signifie qu'ils ne sont rattachés à aucune école.

Abjuration

Les abjurations sont des sorts protecteurs. Elles génèrent des barrières physiques ou magiques, contrent certains pouvoirs (physiques ou magiques) ou nuisent aux intrus, quand elles ne renvoient pas les créatures extraplanaires dans leur plan d'origine.

Lorsque plusieurs abjurations sont actives à moins de 3 mètres l'une de l'autre pendant plus de 24 heures, leur interaction provoque quelques fluctuations énergétiques à peine visibles. Le DD lié aux tests de Fouille permettant de repérer ces sorts diminue alors de 4.

Lorsqu'une abjuration génère une barrière empêchant certaines créatures d'approcher, elle ne peut pas les repousser. Si le personnage tente d'avancer vers lesdites créatures pour les faire refluer, il sent qu'une pression s'exerce sur le sort. S'il persiste, la barrière disparaît purement et simplement.

Divination

Les sorts de divination permettent de retrouver des secrets enfouis depuis longtemps, de connaître l'avenir, de découvrir ce qui est caché et de contrer les sorts trompeurs.

La plupart des sorts de divination ont une zone d'effet en forme de cône, qui se déplace avec le personnage. Le cône définit la zone que le sort peut sonder en 1 round. Étudier un même endroit plusieurs rounds durant permet généralement d'obtenir des indications supplémentaires (voir la description de chaque sort).

Scrutation. Un sort de scrutation crée un capteur magique qui fournit des informations au personnage. À moins que le contraire ne soit précisé, ce capteur a la même puissance sensorielle que le personnage. Ce degré de perception tient compte des sorts et effets qui le prennent pour cible, mais pas ceux qui émanent de lui.

Cependant, le capteur est un organe sensoriel indépendant qui fonctionne même si le personnage est aveuglé, assourdi ou affecté au niveau de quelque autre sens. Toute créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 12 ou plus remarquera le capteur si elle réussit un test d'Intelligence (DD 20). Enfin, le capteur peut être dissipé, comme s'il s'agissait d'un sort actif.

Les feuilles de plomb et autres protections magiques bloquent les sorts de scrutation, ce dont est conscient le personnage.

Enchantement

Les enchantements affectent l'esprit des créatures, ce qui permet de les contrôler ou d'influencer leur comportement.

Les enchantements sont des sorts mentaux. Ils sont regroupés en deux branches.

Charme. Le sort modifie la perception que le sujet a du lanceur, ce qui l'incite le plus souvent à considérer ce dernier comme un ami.

Coercition. Le sort force la cible à agir d'une façon bien précise ou altère sa manière de penser. Certaines coercitions déterminent systématiquement la réaction du sujet, tandis que d'autres permettent au personnage de donner ses instructions à la cible, voire de la contrôler en permanence.

Évocation

Les sorts d'évocation manipulent l'énergie ambiante ou vont en chercher ailleurs pour obtenir le résultat désiré : ils créent à partir de rien. La plupart sont très spectaculaires sur le plan visuel, et il n'est pas rare qu'ils provoquent d'importants dégâts.

Illusion

Les illusions trompent les sens et l'esprit. Elles incitent les gens à voir des choses qui n'existent pas (ou, au contraire, à ne pas voir ce qui est là), à entendre des bruits fictifs, ou encore à se souvenir de choses qui ne se sont jamais produites. Les illusions sont classées en cinq branches : chimères, fantasmes, hallucinations, mirages et ombres.

Chimère. Une chimère crée une fausse sensation. Tous ceux qui en sont victimes perçoivent la même chose, et non une création de leur subconscient. Une chimère ne peut pas faire passer une chose pour ce qu'elle n'est pas. Si elle inclut des éléments auditifs, elle ne peut pas imiter un langage intelligible, à moins que la description du sort ne le mentionne précisément. Dans le cas où la chimère peut reproduire des paroles, c'est forcément dans une langue connue du personnage qui a lancé le sort (sans quoi le résultat est incompréhensible). De même, il est impossible d'obtenir la copie visuelle de quelque chose que l'on n'a jamais vu.

Étant irréelles, chimères et hallucinations (voir ci-dessous) sont incapables de générer des effets réels, contrairement aux autres types d'illusions. Ainsi, elles ne peuvent pas infliger des dégâts, soutenir un poids, nourrir, ou encore protéger contre les éléments. Elles sont très efficaces pour semer la confusion chez l'ennemi ou le retarder, mais inutiles en cas d'attaque directe.

La CA d'une chimère est égale à 10 + son modificateur de taille.

Fantasme. Un fantasma fait apparaître une image mentale que le joueur de sorts et la ou les cibles sont généralement les seuls à voir. L'image est plus ou moins déformée par le subconscient de la cible (il ne s'agit pas d'une impression objective communiquée par le joueur de sorts). Ceux qui ne sont pas pris pour cible par le fantasma ne la remarquent même pas. Tous les fantasmes sont des sorts mentaux.

Hallucination. Une hallucination modifie les perceptions sensorielles du sujet, ce qui permet de lui communiquer de fausses informations (visuelles, olfactives, etc.) sur l'objet concerné, voire de lui faire croire que celui-ci a disparu.

Mirage. Les mirages sont semblables aux chimères en ce sens qu'ils génèrent des images erronées, mais ils ont également un effet mental sur ceux qui les voient. Tous les mirages sont des sorts mentaux.

Ombre. Les ombres font apparaître des choses partiellement réelles (ou quasi réelles). Le personnage les obtient en manipulant de l'énergie magique qu'il va chercher dans d'autres dimensions. Ces illusions peuvent avoir des effets réels ; une créature blessée par un sort d'ombre subit effectivement des dégâts.

Illusions et jet de sauvegarde (dévoile). En règle générale, les créatures confrontées à une illusion n'ont droit à un jet de sauvegarde pour essayer de la surmonter que lorsqu'elles ont pris le temps de l'étudier en détail, ou après qu'il y ait eu une certaine interaction entre le sort et elles.

En cas de jet de sauvegarde réussi, l'illusion est révélée pour ce qu'elle est, mais chimères et fantasmes continuent d'apparaître sous la forme de silhouettes translucides.

Si le jet de sauvegarde est raté, le personnage ne se rend compte de rien. Quelqu'un qui sait sans le moindre doute possible qu'il a affaire à une illusion n'a pas besoin de jet de sauvegarde. Si l'une des personnes présentes prend conscience de l'illusion et en informe ses compagnons, ces derniers peuvent effectuer un jet de sauvegarde assorti d'un bonus de +4.

Invocation

Il existe cinq branches d'invocations, qui permettent de faire apparaître objets, créatures ou énergie (convocation), de faire venir des entités originaires d'un autre plan (appel), de soigner (guérison), de déplacer des créatures ou objets sur de grandes distances (téléportation) ou de créer objets ou effets de toutes pièces (création). Les créatures invoquées obéissent généralement au responsable de leur venue, mais ce n'est pas systématique.

Une créature ou un objet amené ou créé par une invocation ne peut pas se matérialiser dans les airs, ni à un endroit déjà occupé par quelqu'un ou quelque chose. Il doit apparaître à un endroit dégagé, sur une surface capable de le soutenir. La créature ou l'objet doit également arriver dans les limites de portée imposées par le sort, même s'il peut se déplacer par la suite.

Appel. Le sort va chercher une créature d'un autre plan et l'amène au personnage. Par la suite, il permet à l'entité de repartir dans son plan d'origine, mais peut éventuellement limiter ses possibilités de retour. La créature meurt réellement si elle se fait tuer ; elle ne disparaît pas, contrairement aux monstres créés par les sorts de convocation (voir plus bas). La durée d'un sort d'appel est instantanée, ce qui implique que la créature invoquée ne peut pas être dissipée.

Convocation. Le sort amène instantanément une créature ou un objet à l'endroit choisi par le personnage. Quand il arrive à son terme, une créature convoquée retourne aussitôt d'où elle vient. Par contre, un objet convoqué reste généralement sur place, sauf indication contraire dans la description du sort. Une créature convoquée repart

également si elle est tuée ou si elle tombe à 0 point de vie. Dans ce cas, elle n'est pas vraiment morte. Il lui faut 24 heures pour se reconstituer, période pendant laquelle il est impossible de l'invoquer de nouveau.

Lorsque le sort s'achève et que la créature repart, tous les enchantements jetés par elle s'achèvent aussitôt, s'ils ne l'étaient pas déjà. Une créature convoquée ne peut pas faire appel à ses propres pouvoirs de convocation quand elle en a. Elle refuse systématiquement d'utiliser ses sorts et/ou pouvoirs magiques lui coûtant des PX.

Création. Le sort manipule la matière de façon à créer un objet ou une créature à l'endroit choisi par le personnage (dans la limite des restrictions indiquées plus haut). Si la durée du sort est autre qu'instantanée, c'est l'énergie magique qui donne sa forme au monstre ou à l'objet, lequel disparaît sans laisser de trace lorsque le sort s'achève ou est dissipé prématurément. À l'inverse, si la durée du sort est instantanée, la créature ou l'objet est créé uniquement par magie, ce qui lui permet par la suite d'exister indéfiniment, sans risque d'être dissipé.

Guérison. Certaines invocations divines permettent de soigner les gens, voire de les ramener à la vie.

Téléportation. Un sort de téléportation déplace un ou plusieurs objets ou créatures sur de grandes distances. Le plus puissant de ces sorts permet de franchir les frontières planaires. Contrairement aux sorts de convocation, les téléportations ne marchent que dans un sens (à moins que le contraire ne soit précisé) et ne sauraient être dissipées. La téléportation est un mode de déplacement instantané qui passe par le plan Astral. Tout ce qui empêche les voyages astraux l'enraye donc.

Nécromancie

Les sorts de nécromancie ont trait à la mort. Nombre d'entre eux sont en rapport direct avec les morts-vivants.

Transmutation

Les sorts de transmutation modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'une condition.

[Registre]

Le registre apparaît (le cas échéant) sur la même ligne que l'école et la branche. D'une certaine façon, il apporte une précision quant au sort en question. Certains sorts possèdent plus d'un registre.

Les registres existants sont : acide, air, Bien, Chaos, eau, électricité, feu, force, froid, langage, Loi, lumière, Mal, mental, mort, obscurité, son, terre, terreur

La plupart des registres n'ont aucun effet sur le jeu, mais ils permettent de gérer les interactions entre les sorts et d'autres sorts, pouvoirs spéciaux, créatures inhabituelles, alignements, etc.

Les sorts de langage doivent forcément reposer sur une langue compréhensible. Le sort échoue si la cible ne comprend pas le personnage, soit parce qu'elle ne parle pas le langage utilisé, soit parce que le bruit ambiant l'empêche d'entendre.

Un sort mental ne fonctionne que sur les créatures dotées d'une valeur d'Intelligence de 1 au moins.

Niveau

La ligne suivante dévoile le niveau du sort, un chiffre situé entre 0 et 9 inclus qui donne une idée de la puissance de l'effet. Les classes de personnages pouvant faire appel à l'incantation sont indiquées sous forme abrégée. Si le sort est rattaché à un domaine de prêtre, celui-ci est mentionné. Le niveau du sort affecte le DD du jet de sauvegarde, le cas échéant.

Abréviations des classes de lanceurs de sorts. Bard (barde), Dru (druide), Ens (ensorceleur), Mag (magicien), Pal (paladin), Prê (prêtre), Rôd (rôdeur).

Domaines. Air, Bien, Chance, Chaos, Connaissance, Destruction, Duperie, Eau, Faune, Feu, Flore, Force, Guérison, Guerre, Loi, Magie, Mal, Mort, Protection, Soleil, Terre et Voyage.

Les composantes

Les composantes sont vitales à la bonne incantation d'un sort. Cette ligne se compose d'abréviations détaillant les composantes nécessaires au sort. Lorsque ce dernier requiert des composantes spécifiques (composante matérielle, focaliseur, PX, etc.), cela est indiqué à la fin de la description. La plupart du temps, on ne se préoccupe guère des composantes, mais elles deviennent importantes lorsqu'elles sont chères ou lorsque l'on n'en a plus.

V (verbale). Une composante verbale est un texte qu'il faut réciter. Le personnage doit pouvoir parler d'une voix forte. Un sort de *silence* ou un bâillon empêche de le faire, et donc de lancer le sort désiré. Un personnage assourdi a 20 % de chances de rater ses sorts à composante verbale.

G (gestuelle). Une composante gestuelle prend la forme d'un geste précis de la main ou de toute autre partie du corps. Il faut avoir au moins une main libre pour pouvoir l'accomplir.

M (matérielle). Une composante matérielle est un objet ou une substance qui est détruit par l'énergie magique en cours d'incantation. À moins que son coût ne soit indiqué, on considère qu'il est négligeable. Il n'est pas nécessaire de comptabiliser les composantes matérielles à coût modique. On part du principe que le personnage dispose de tout ce dont il a besoin tant qu'il a sa sacoche à composantes.

F (focaliseur). Le focaliseur est une sorte d'accessoire. Contrairement à la composante matérielle classique, le focaliseur n'est pas détruit lors de l'incantation, ce qui signifie qu'il peut être réutilisé. Là aussi, sauf indication contraire, le prix est négligeable. Partez du principe que le personnage possède automatiquement tous les focaliseurs à coût modique dont il a besoin dans sa sacoche à composantes.

FD (focaliseur divin). Un focaliseur divin est un objet chargé de signification religieuse. Pour les prêtres et les paladins, il s'agit d'un symbole sacré représentant leur foi.

Si la ligne « Composantes » précise les lettres F/FD ou M/FD, cela signifie que la version profane du sort nécessite un focaliseur ou une composante matérielle, et la version divine un focaliseur divin.

PX (coût en PX). Certains sorts particulièrement puissants coûtent des points d'expérience (PX) à qui les utilise. Aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de récupérer ces PX perdus. Il est impossible de perdre suffisamment de points d'expérience de cette façon pour repasser au niveau inférieur, ce qui signifie que l'on ne peut pas utiliser ces sorts sans avoir une réserve de PX. Par contre, en gagnant suffisamment de PX pour atteindre le niveau suivant, il est possible de les sacrifier pour jeter un sort (on reste donc à son niveau actuel). Les PX sont considérés comme une composante matérielle : ils sont perdus au moment de l'incantation, qu'elle réussisse ou non.

Le temps d'incantation

La plupart des sorts présentent un temps d'incantation de 1 action simple. Certains exigent 1 round ou plus, alors que d'autres, plus rares, demandent simplement 1 action libre.

Un sort dont le temps d'incantation exige 1 round entier correspond à une action complexe. Il prend effet lorsque le tour du personnage arrive dans le round suivant celui où il a commencé son incantation. Une fois le sort jeté, le personnage peut agir normalement.

De même, un sort exigeant 1 minute d'incantation prend effet quand arrive le tour du personnage, 1 minute après qu'il a commencé à réciter ses formules magiques (pendant chacun de ces 10 rounds, l'incantation est une action complexe).

Tous les choix afférents au sort (portée, cible, zone d'effet, effet, version, etc.) doivent être faits au début de l'incantation. Par exemple, un magicien jetant *convocation de monstres* doit dire où les créatures sont censées apparaître.

Quand un personnage commence à lancer un sort dont le temps d'incantation est de 1 round au moins, il doit rester concentré jusqu'au terme de l'incantation. Si sa concentration est brisée, le sort est perdu.

Un sort dont le temps d'incantation est de 1 action libre ne compte dans la limite normale de sorts qu'il est possible de lancer dans un même round. Cependant, on ne peut lancer qu'un seul sort de ce type par round. Le fait de lancer un sort semblable ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Toutes les décisions attenantes au sort (portée, cible, zone d'effet, effet, version, etc.) sont prises au moment où il est jeté.

La portée

La portée d'un sort, définie dans sa description, indique quelle distance il peut atteindre. Il s'agit soit de la distance maximale qu'il peut affecter à partir du jeteur de sorts, soit celle à laquelle il est possible de centrer l'effet. Si une partie de la zone d'effet dépasse la portée maximale, le sort est sans effet sur cette partie. Les portées habituelles sont :

Personnelle. Le sort n'affecte que celui qui le lance.

Contact. Il faut toucher le sujet pour l'affecter. Un sort de contact qui inflige des dégâts est capable de porter un coup critique, comme n'importe quelle arme. Un tel sort a une chance de réaliser un coup critique sur un 20 naturel et inflige deux fois plus de dégâts s'il est ensuite confirmé. Certains sorts de contact permettent de toucher plusieurs cibles. Le lanceur de sorts peut ainsi toucher autant de sujets consentants que possible, mais il doit impérativement le faire au cours du dernier round de l'incantation.

Courte. Le sort peut agir à une distance maximale de 7,50 mètres, plus 1,50 mètre tous les deux niveaux de lanceur de sorts (9 mètres au niveau 2, 10,50 mètres au niveau 4, etc.).

Moyenne. Le sort fonctionne jusqu'à 30 mètres, plus 3 mètres par niveau de lanceur de sorts.

Longue. Le sort peut atteindre 120 mètres, plus 12 mètres par niveau de lanceur de sorts.

Illimitée. Le sort peut prendre effet n'importe où dans le même plan que le personnage.

Portée exprimée en mètres. Certains sorts n'entrent dans aucune des catégories précédentes. Dans ce cas, leur portée est indiquée en mètres.

Choisir sa cible

Selon le type de sort, il faut déterminer où il se matérialisera ou qui il affectera. Cette ligne décrit donc la ou les cibles du sort, son effet ou sa zone d'effet.

Cible(s). Certains sorts ne peuvent fonctionner que sur une ou plusieurs cibles bien définies. On les lance sur des créatures ou des objets, selon les spécificités de chacun. Le personnage doit voir (ou pouvoir toucher) la cible,

après quoi il lui faut expressément la choisir. La sélection de la cible n'intervient qu'à la fin de l'incantation, pas avant.

Dans le cas où le sort affecte directement celui qui le lance (« Cible : le lanceur de sorts »), il ne s'accompagne ni de jet de sauvegarde, ni de résistance à la magie. C'est ce qui explique que ces deux facteurs n'apparaissent pas dans la description de ces enchantements.

Certains sorts affectent des sujets consentants uniquement. Le lanceur de sorts peut se ranger dans cette catégorie s'il le souhaite (même s'il est pris au dépourvu ou si ce n'est pas son tour). Les créatures inconscientes sont automatiquement consentantes, ce qui n'est pas le cas d'un personnage conscient mais immobile ou sans défense (enchaîné, recroquevillé sur soi-même, poursuivant la lutte, paralysé, immobilisé dans le cadre d'une lutte ou stoppé).

Certains sorts permettent par la suite de rediriger l'effet vers de nouvelles cibles ou zones d'effet. Il s'agit d'une action de mouvement qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Effet. Certains sorts créent ou font apparaître des choses plutôt que d'affecter celles qui sont déjà présentes. Le personnage doit choisir l'endroit où les objets ou créatures vont se matérialiser, soit en voyant cet endroit, soit en le définissant avec précision. La portée indique la distance maximale à laquelle le sort prend effet mais, s'il fait par exemple apparaître des créatures mobiles, ces dernières peuvent ensuite se déplacer sans restriction.

Étendue. Certains sorts, notamment les nuages et les brumes, s'étendent à partir du point d'origine, qui doit se situer à une intersection sur la grille de jeu. Ils peuvent alors atteindre des endroits que le personnage est incapable de voir, par exemple si on les jette à l'angle d'un couloir. L'étendue maximale du sort doit être déterminée en fonction des contraintes du terrain (murs, etc.). Le personnage doit choisir normalement le point d'origine du sort, mais rien ne l'oblige à voir l'ensemble de la zone d'effet (voir ci-dessous).

Rayon. Certains sorts se manifestent par un rayon d'énergie. Le personnage choisit sa cible comme s'il utilisait une arme à distance, même si le résultat est généralement résolu comme une attaque de contact à distance plutôt que comme une attaque à distance normale. Comme pour une arme à distance, il est possible de tirer dans le noir ou sur un adversaire invisible en espérant le toucher. Il n'est pas nécessaire de voir la créature que l'on souhaite atteindre, contrairement aux sorts à cible. Par contre, obstacles et individus interposés peuvent bloquer le champ de vision du personnage ou offrir un abri à celui qu'il vise.

Si le rayon s'accompagne d'une durée, il s'agit du temps pendant lequel l'effet persiste ; le rayon, lui, disparaît instantanément.

S'il inflige des dégâts, il est capable de porter un coup critique, comme n'importe quelle arme. Un tel sort a une chance de réaliser un coup critique sur un 20 naturel et inflige deux fois plus de dégâts s'il est ensuite confirmé.

Zone d'effet. Certains sorts affectent une zone. Parfois, la description du sort détaille précisément la zone d'effet mais, la plupart du temps, elle entre dans l'une des catégories décrites ci-dessous :

Quelle que soit la forme de la zone d'effet, le personnage indique le point d'origine, mais il est ensuite incapable de choisir qui sera affecté ou non. Le point d'origine d'un sort se trouve toujours à une intersection sur la grille. Lorsque l'on détermine si une créature se trouve ou non dans la zone concernée, comptez la distance en cases à partir du point d'origine, comme vous le faites quand un personnage se déplace ou quand vous calculez la portée d'une attaque à distance. La seule différence est qu'au lieu de compter depuis le centre d'une case jusqu'au centre de la suivante, vous allez d'intersection en intersection. Cependant, n'oubliez pas que toutes les deux diagonales, il faut rajouter une case de distance (soit trois pour deux diagonales). Si le bord le plus éloigné d'une case se trouve dans la zone d'effet, tout ce qui est dans la case est affecté par le sort. Par contre, si l'effet ne touche que la bord le plus proche de la case, rien de ce qui se trouve dedans n'est affecté.

Rayonnement, émanations et étendues. La plupart des sorts de zone prennent la forme d'un rayonnement, d'une émanation ou d'une étendue. Dans tous les cas, choisissez le point d'origine du sort.

Un rayonnement affecte tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, y compris les créatures que le lanceur de sorts ne peut voir. Il ne saurait affecter les créatures bénéficiant d'un abri total vis-à-vis du point d'origine (en d'autres termes, il ne tourne pas aux coins). Par défaut, un rayonnement prend la forme d'une sphère, mais certains ressemblent à un cône. Tout sort de ce type s'accompagne d'un rayon, indiquant jusqu'où l'effet s'étend à partir du point d'origine.

Une émanation fonctionne à la manière d'un rayonnement, si ce n'est que son effet se poursuit dans la zone concernée jusqu'à la fin de la durée indiquée. La plupart des émanations prennent la forme d'une sphère ou d'un cône.

Une étendue part comme un rayonnement mais son effet gère les contraintes du terrain. Le personnage sélectionne uniquement le point d'origine, et le sort s'étend dans toutes les directions jusqu'à une distance donnée. Le chemin parcouru doit prendre en considération la zone d'effet indiquée pour le sort et les changements de direction auxquels ce dernier doit se livrer pour se conformer au terrain.

Cône, cylindre, ligne ou sphère. La plupart des sorts qui affectent une zone ont une forme précise, comme celle d'un cône, d'un cylindre, d'une ligne ou d'une sphère.

Un cône prend la forme d'un quart de cercle qui part depuis le lanceur de sorts. Il part depuis n'importe quel coin de la case du personnage puis s'ouvre dans la direction indiquée par ce dernier. La plupart des cônes sont des étendues ou des émanations (voir ci-dessus) et ne tournent donc pas aux coins.

Dans le cas d'un cylindre, le personnage indique le point d'origine du sort. Ce point est le centre d'un cercle horizontal et le sort remonte le cercle, comme s'il remplissait le cylindre.

Une ligne part dans la direction indiquée par le personnage. Elle part de l'un des coins de sa case jusqu'à atteindre la limite de portée du sort ou jusqu'à ce qu'un obstacle survienne. Une ligne affecte toutes les créatures d'une case qu'elle traverse.

Une sphère se développe depuis son point d'origine jusqu'à remplir la zone d'effet. Les sphères sont des rayonnement, des émanations ou des étendues.

Créatures. Certains sorts affectent directement des créatures (comme ceux dits à cible) mais, dans ce cas, ils atteignent toutes celles qui sont comprises dans la zone d'effet. La zone d'effet en question peut prendre la forme d'un rayonnement sphérique, d'un rayonnement conique, ou autre.

Nombre de sorts affectent seulement les « créatures vivantes », ce qui exclut morts-vivants et créatures artificielles.

Objets. Il existe des sorts qui affectent les objets de la zone choisie (voir *Créatures* ci-dessus, sauf que la cible du sort n'est pas la même).

Autre. Il est également possible qu'un sort ait une zone d'effet particulière. Dans ce cas, c'est précisé dans la description du sort.

Façonnable (F). Lorsque la ligne des indications données dans « Zone d'effet » se termine par (F), il est possible de façonner le sort. Dans ce cas, aucune de ses dimensions ne peut être inférieure à 3 mètres. Nombre de zones d'effet sont exprimées en cubes afin de faciliter leur découpage. Les volumes sont presque toujours obligatoires quand on lance un sort sous l'eau ou dans les airs.

Ligne d'effet. Ce terme désigne une ligne droite et ininterrompue qui détermine tout ce que le sort peut affecter. Elle s'interrompt dès qu'elle rencontre une barrière solide. Elle correspond à la ligne de mire pour une arme à distance, sauf qu'elle n'est pas bloquée par le brouillard, l'obscurité ou tout autre facteur gênant la vision.

Le personnage doit disposer d'une ligne d'effet dégagée jusqu'à sa cible, l'endroit où il désire que son sort fonctionne ou le point d'origine du sort. Pour ce qui est des rayonnements, cônes, cylindres et autres émanations, le sort n'affecte que la zone, les créatures et/ou les objets reliés par une ligne d'effet ininterrompue avec le point d'origine (le centre du rayonnement, le point de départ du cône, le cercle du cylindre ou le point d'origine de l'émanation).

Une barrière solide dans laquelle il y a un trou large d'au moins 30 centimètres ne constitue plus un obstacle pour la ligne d'effet d'un sort. On considère alors que la partie de la paroi située autour du trou (sur une largeur totale de 1,50 mètre) n'arrête pas les sorts.

La durée

Une fois que l'on a déterminé qui est affecté et comment, il reste à savoir combien de temps dure le sort.

Durée déterminée. Dans la plupart des cas, la durée se mesure en rounds, minutes, heures, ou autre unité de temps. Quand la durée indiquée arrive à son terme, la magie cesse de faire effet et le sort s'achève. Lorsque la durée est variable, on doit jeter les dés sans communiquer le résultat au lanceur.

Instantanée. L'énergie du sort se dissipe immédiatement, même si ses conséquences, elles, peuvent se prolonger.

Permanente. L'énergie dure aussi longtemps que l'effet se poursuit, ce qui signifie que le sort est vulnérable à *dissipation de la magie*.

Concentration. Le sort se prolonge tant que celui qui l'a lancé se concentre. Se concentrer ainsi constitue une action simple ne suscitant pas d'attaque d'opportunité. Tout ce qui peut interrompre la concentration d'un joueur de sorts en pleine incantation fonctionne également dans ce cas de figure ; si le personnage est déconcentré, le sort cesse aussitôt. Il est impossible de jeter un sort tant que l'on se concentre sur un autre. Il arrive qu'un sort perdure quelque temps après que l'on a cessé de se concentrer. Le sort se prolonge alors pendant la durée indiquée une fois que le personnage cesse de se concentrer. Sauf dans ce cas bien précis, il est nécessaire de rester concentré pour maintenir l'effet du sort, mais il n'est pas possible de passer outre la durée maximale indiquée (le cas échéant). Si une cible se retrouve hors de portée, le sort réagit comme si on avait déconcentré le personnage.

Sujet, effet et zone d'effet. Si le sort affecte directement des créatures, il les « accompagne » jusqu'au terme de sa durée. S'il génère un effet, celui-ci se prolonge durant tout le temps imparti. L'effet peut se déplacer ou rester fixe. Il peut arriver qu'il soit dissipé avant la fin de la durée prévue. Si le sort affecte une zone, il reste fixe. Les créatures entrant dans la zone sont aussitôt affectées, mais cela cesse dès qu'elles en sortent.

Retenir un sort de contact. Si le personnage n'utilise pas son sort de contact au cours du round où il prononce l'incantation, il a la possibilité de conserver indéfiniment l'énergie magique. Chaque round, il peut tenter une attaque de contact. Mais si le personnage lance un autre sort, l'énergie se dissipe aussitôt.

Certains sorts permettent expressément de toucher plusieurs sujets. Il n'est pas possible de retenir un tel sort. Le personnage doit donc toucher les sujets durant le dernier round de l'incantation.

Utilisation ou épuisement. Quelques sorts durent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés ou épuisés.

(T). Si la ligne « Durée » se termine par (T), le personnage peut mettre un terme à ses sorts quand il le désire. Pour ce faire, il doit se trouver dans la zone d'effet et prononcer les paroles appropriées, le plus souvent une version modifiée de l'incantation. Si cette dernière n'a pas de composante verbale, quelques gestes suffisent. Mettre un terme à un sort est une action simple et ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

On peut arrêter un sort maintenu par concentration, et cela ne nécessite aucune action, car il suffit juste de ne plus se concentrer à son tour pour qu'il cesse.

Les jets de sauvegarde

La plupart des sorts s'accompagnent d'un jet de sauvegarde, permettant à la créature visée d'éviter tout ou partie des effets. La ligne « Jet de sauvegarde » indique quel type de jet de sauvegarde il faut effectuer et quel est son résultat en cas de succès.

Annule. Le sort n'a aucun effet si la créature réussit son jet de sauvegarde.

Partiel. Le sort a normalement un effet donné sur la cible. Si cette dernière réussit son jet de sauvegarde, elle subit un effet moindre.

1/2 dégâts. Les dégâts du sort sont réduits de moitié (en arrondissant à l'entier inférieur) en cas de jet de sauvegarde réussi.

Aucun. Le sort n'autorise aucun jet de sauvegarde.

Dévoile. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible prend conscience qu'elle a affaire à une illusion.

(Objet). Le sort peut être jeté sur un objet, qui ne bénéficie d'un jet de sauvegarde que s'il est magique ou en possession (porté, tenu en main, etc.) de quelqu'un qui résiste au sort. Dans ce cas, l'objet bénéficie du bonus au jet de sauvegarde de son porteur, à moins que le sien propre ne soit supérieur (ce terme n'indique pas nécessairement un sort ne pouvant être lancé que sur les objets ; certains sorts de ce type peuvent être jetés sur des créatures ou des objets). Le bonus au jet de sauvegarde d'un objet magique est égal à 2 plus la moitié de son niveau de lanceur de sorts.

(Inoffensif). Ce sort est généralement bénéfique, mais le sujet peut effectuer un jet de sauvegarde pour échapper à ses effets s'il le désire.

Degré de difficulté des jets de sauvegarde. Le jet de sauvegarde contre un sort s'accompagne d'un degré de difficulté (ou DD) égal à 10 plus le niveau du sort, plus le bonus du personnage dans la caractéristique concernée (l'Intelligence pour les magiciens, le Charisme pour les bardes et les ensorceleurs, la Sagesse pour les prêtres, les druides, les paladins et les rôdeurs). Le niveau d'un sort peut varier en fonction de la classe du personnage. Les jeteurs de sorts doivent toujours se référer au niveau correspondant à leur classe.

Jet de sauvegarde réussi. Lorsqu'une créature réussit son jet de sauvegarde contre un sort n'ayant aucun effet physique manifeste (visuel, auditif, etc.), elle ressent comme un picotement ou l'impression qu'elle a brièvement été agressée, mais sans pouvoir déterminer la nature de l'attaque. De la même manière, pour les sorts à cible, le lanceur de sorts sait que son attaque a échoué lorsque la cible réussit son jet de sauvegarde, ce qui n'est pas le cas pour les sorts de zone ou à effet (pour lesquels il est impossible de déterminer qui est affecté et qui ne l'est pas).

Échec volontaire au jet de sauvegarde. Il est possible de refuser d'effectuer un jet de sauvegarde et de s'exposer aux effets d'un sort. De la même manière, on peut neutraliser volontairement sa résistance à la magie.

Jet de sauvegarde et objets. À moins que la description du sort ne fournisse des indications contraires, tous les objets portés ou tenus par la cible résistent automatiquement aux attaques magiques. Par contre, si la cible fait un 1 sur son jet de sauvegarde, l'un de ses objets exposés risque d'être endommagé par le sort (si celui-ci peut affecter les objets). Les quatre premières catégories d'objets de la Table : objets affectés par les attaques magiques sont celles qui ont le plus de chances d'être prises pour cible. Déterminez aléatoirement l'objet atteint. Il doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre le type d'attaque approprié et risque d'être endommagé ou détruit (voir Attaquer un objet).

Les objets non magiques qui ne sont ni portés ni tenus n'ont droit à aucun jet de sauvegarde ; ils subissent automatiquement les dégâts indiqués.

Table : objets affectés par les attaques magiques

Rang Objet

*

1 ^{er}	Bouclier
2 ^e	Armure
3 ^e	Casque magique, couvre-chef ou serre-tête
4 ^e	Objet tenu en main (arme, baguette, etc.)
5 ^e	Cape magique

- 6° Arme rangée au fourreau ou portée en bandoulière
- 7° Bracelets magiques
- 8° Vêtements magiques
- 9° Bijoux magiques (ce qui inclut les anneaux)
- 10° Tout le reste

* Indique l'ordre dans lequel les objets risquent d'être affectés.

La résistance à la magie

La résistance à la magie (RM) est une protection spécifique. Lorsqu'un sort prend pour cible une créature qui en bénéficie, il ne pourra l'affecter que si le jeteur de sorts réussit un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts, le total devant être supérieur ou égal à la valeur de résistance à la magie de la cible). La résistance à la magie est en quelque sorte une classe d'armure contre les attaques magiques. N'oubliez pas d'ajouter tout modificateur (issu d'un pouvoir de domaine, par exemple) à ce jet de niveau de lanceur de sorts. La ligne « Résistance à la magie » de la description des sorts indique si tel ou tel sort autorise la résistance à la magie. Dans la plupart des cas, cette dernière ne s'applique que quand la créature est directement prise pour cible, pas quand elle entre dans la zone d'effet d'un sort existant.

Sur cette ligne, les termes « objet » et « inoffensif » ont le même sens que pour les jets de sauvegarde. Une créature possédant une certaine résistance à la magie doit volontairement choisir de ne pas être protégée par celle-ci lorsqu'elle est prise pour cible par un sort inoffensif dont elle souhaite profiter des effets. Dans ce cas, il est inutile d'effectuer le jet de niveau de lanceur de sorts susmentionné.

Description

Cette partie détaille l'effet et le fonctionnement du sort. Si l'une des lignes précédentes porte la mention « voir description », l'explication est donnée là. Si l'incantation que vous lisez fait partie d'une chaîne de sorts (voir Chaînes de sorts), il vous faudra remonter au sort de base pour obtenir toutes les informations souhaitées.

La magie profane

Magiciens, ensorceleurs et bardes font appel à la magie profane, qui leur permet de manipuler directement l'énergie magique. Ses manifestations sont souvent plus spectaculaires que celles de la magie divine.

Préparation des sorts de magicien

Le niveau du magicien limite le nombre de sorts qu'il est capable de préparer et de lancer, mais sa valeur d'Intelligence élevée peut lui permettre d'en préparer quelques-uns de plus. Il peut choisir le même sort à plusieurs reprises, mais cela est alors déduit de son total. Pour pouvoir préparer un sort, le magicien doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + le niveau du sort.

Le repos. Le magicien ne peut préparer ses sorts qu'après 8 heures de sommeil. Il n'est pas obligé de dormir durant tout ce temps, mais il doit au moins se reposer (déplacement, combat, incantation, utilisation de compétence, conversation et autres tâches un tant soit peu fatigantes lui sont interdits). Si le repos du magicien est interrompu, il lui faut par la suite dormir 1 heure supplémentaire par interruption (de plus, il doit s'être reposé au moins 1 heure juste avant de s'attaquer à la préparation de ses sorts). Même si le personnage n'éprouve jamais le besoin de dormir, il doit tout de même se reposer.

Sorts jetés durant la période de repos. Si un magicien a lancé des sorts récemment, la fatigue mentale qu'il ressent diminue sa capacité à préparer de nouveaux sorts. Quand il prépare ses nouveaux sorts le matin venu, tous ceux qu'il a jetés au cours des 8 dernières heures viennent en déduction de son quota.

Conditions de préparation. Pour pouvoir préparer un sort, le magicien doit bénéficier de suffisamment de calme et de confort pour que sa concentration soit optimale. Il n'a pas besoin de se trouver dans un endroit luxueux, mais il lui faut éviter toute distraction (combat à proximité, bruits importants, etc.). Il lui est également impossible de se concentrer s'il est exposé aux intempéries, s'il subit des dégâts ou s'il rate un jet de sauvegarde. Il ne peut pas préparer le moindre sort s'il n'a pas son grimoire ou si la lumière ambiante ne lui permet pas de lire. Il n'existe qu'une seule exception à cette règle : *lecture de la magie*, qui peut se préparer même sans grimoire.

Temps de préparation. Après s'être reposé, le magicien doit consulter son grimoire pour préparer les sorts qui l'intéressent. Cela lui prend 1 heure pour préparer l'intégralité des sorts auxquels il a droit. S'il décide de n'en apprendre qu'une partie, le temps nécessaire est réduit en conséquence, mais il ne peut en aucun cas descendre en dessous de 15 minutes, minimum requis pour se mettre dans l'état d'esprit nécessaire à la préparation des sorts.

Sélection des sorts. Tant que le magicien ne prépare pas de sorts, il ne peut lancer que ceux qu'il a préparés précédemment (généralement la veille) et qu'il n'a pas utilisés. S'il lui reste des sorts qu'il n'a pas encore jetés, il peut les abandonner pour en choisir de nouveaux.

Lorsqu'il prépare ses sorts, le magicien peut décider de laisser des emplacements de sorts « vierges », c'est-à-dire des sorts non déterminés. Dans le courant de la journée, il peut recommencer sa préparation aussi souvent qu'il le désire pour remplir ces blancs. Par contre, il lui est impossible d'abandonner un sort au profit d'un autre ou d'utiliser l'emplacement d'un sort qu'il a déjà jeté depuis le début de la journée. Pour ce faire, il doit être frais et dispos, c'est-à-dire avoir bénéficié de ses 8 heures de repos. Tout comme la séance du matin, la préparation supplémentaire exige au moins 15 minutes, voire plus si le personnage avait laissé vierge plus du quart de son quota.

Emplacements de sorts. Les tables des classes de personnage indiquent combien de sorts de chaque niveau le personnage peut jeter en une journée. Il est toujours possible d'utiliser un emplacement de sort de haut niveau pour un sort de plus bas niveau. Notez qu'un mage à l'Intelligence trop basse pour lancer des sorts de tous les niveaux à sa disposition bénéficie tout de même des emplacements de sorts correspondants, mais il doit les utiliser pour des sorts de niveaux inférieurs.

Rétention des sorts préparés. Une fois le sort préparé, le magicien le garde en mémoire jusqu'à ce qu'il le lance ou décide de l'abandonner en faveur d'un autre. Certains objets magiques et pouvoirs spéciaux de monstres peuvent effacer les sorts de l'esprit d'un magicien.

Mort et rétention des sorts. Si le personnage meurt, tous les sorts qu'il avait en mémoire s'effacent automatiquement. Des sorts particulièrement puissants (tels que *rappel à la vie*, *résurrection* ou *résurrection suprême*) permettent de récupérer l'énergie magique en même temps que l'âme du défunt.

Écrits de magie profane

Pour coucher un sort sur le papier, le magicien utilise des symboles complexes représentant les forces magiques invoquées par l'incantation. Tous ont recours au même « alphabet » ésotérique, et ce quelle que soit leur langue natale. Cela étant, chacun l'utilise à sa façon, de sorte que même le plus puissant archimage doit prendre le temps de déchiffrer les inscriptions magiques d'un autre magicien.

Pour déchiffrer une incantation de magie profane (c'est-à-dire, par exemple, sur un grimoire ou un parchemin), il faut réussir un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). En cas d'échec, le personnage doit attendre le lendemain pour réessayer de comprendre ce sort. *Lecture de la magie* déchiffre automatiquement un texte magique, sans qu'un test de compétence soit nécessaire. Si la personne qui a rédigé le texte est présente et assiste le lecteur, le succès est, là aussi, garanti.

Une fois le document magique déchiffré, sa compréhension est définitivement acquise. C'est un peu comme résoudre une énigme : une fois la solution connue, la retrouver ne pose plus de problème. Quand le texte est compris, le magicien identifie le sort et obtient une idée plus ou moins précise de ses effets (détaillés dans la description). Si le texte est rédigé sur un parchemin et si le lecteur est adepte de la magie profane, il peut tenter d'utiliser le sort du parchemin.

Emprunt de grimoire

Un magicien peut utiliser un autre grimoire que le sien pour préparer une incantation qu'il connaît (et qui se trouve dans son propre grimoire), mais le succès n'est pas assuré. Pour commencer, il doit déchiffrer le texte (voir Écrits de magie profane, ci-dessus). Puis, il doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). En cas de succès, il peut préparer l'incantation comme il se doit. À chaque nouvelle préparation, il lui faut refaire le test d'Art de la magie, même s'il a déjà utilisé ce grimoire pour le préparer. En cas d'échec, il doit attendre le lendemain avant de tenter à nouveau de préparer le sort à partir de ce grimoire bien précis (mais, comme indiqué ci-dessus, il n'a pas besoin de déchiffrer le texte de nouveau).

Ajout de sorts au grimoire

Les magiciens disposent de plusieurs méthodes pour ajouter de nouveaux sorts à leur grimoire. Ceux qui ont choisi de se spécialiser dans une école de magie n'ont accès qu'aux sorts autorisés.

Sorts acquis en montant de niveau. Les magiciens se livrent à de nombreuses recherches entre leurs aventures. Chaque fois que l'un d'eux gagne un niveau, il choisit deux nouveaux sorts (son niveau doit toutefois lui permettre de les lancer), qu'il peut ajouter à son grimoire. S'il a choisi de se spécialiser dans une école de magie, l'un de ces sorts doit être issu de cette école.

Sorts copiés à partir d'un parchemin ou d'un autre grimoire. Il est possible d'augmenter son répertoire de sorts lorsque l'on obtient un parchemin de magie profane ou le grimoire d'un autre magicien. Quelle que soit la source du sort, le personnage doit commencer par le déchiffrer (voir *Écrits de magie profane*, ci-dessus), après quoi il lui faut passer une journée entière à étudier le sort. Ensuite, il effectue un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). S'il est spécialisé dans une école, il bénéficie d'un bonus de +2 au jet de dé pour tout sort faisant partie de son école de prédilection. En contrepartie, il est incapable d'apprendre les sorts des écoles de magie interdites par la sienne.

En cas de succès, le magicien comprend la formule et peut la recopier dans son livre de sorts (voir *Copie des nouveaux sorts*, ci-dessous). Si le sort provenait d'un autre grimoire, celui-ci ne pâtit pas de l'opération ; par contre, s'il était rédigé sur un parchemin, ce dernier s'efface quand le sort est recopié.

En cas d'échec, le magicien est incapable de comprendre le sort. Il ne peut pas réessayer de l'apprendre (même à partir d'une autre source) avant d'avoir amélioré sa compétence d'Art de la magie. La copie ne se fait pas et le parchemin magique ne s'efface pas.

En général, les magiciens font payer le privilège de copier des sorts depuis leur grimoire. Ce coût est le plus souvent égal à 50 po x niveau du sort.

Recherche indépendante. Le magicien a la possibilité d'effectuer des recherches de son côté pour trouver un sort existant ou, au contraire, pour en inventer un de son cru.

Copie des nouveaux sorts

Lorsque le magicien a compris un nouveau sort, il peut le recopier dans son grimoire.

Temps nécessaire. La copie exige 24 heures, quel que soit le niveau du sort.

Espace requis. Un sort prend 1 page par niveau. Même un sort du niveau 0 (tour de magie) demande une page. Un grimoire comprend 100 pages.

Coût du matériel. Le nécessaire à écrire (plume, encre et autres) coûte 100 po par page.

À noter que le magicien n'a pas besoin d'acquitter ce coût (ni de passer le temps exigé) pour les sorts qu'il gagne en montant de niveau. Ils font partie intégrante de ses recherches.

Remplacement et copie des grimoires

Un magicien peut suivre la procédure d'apprentissage des sorts pour reconstituer un grimoire perdu. Les sorts qu'il a encore en mémoire peuvent être recopiés directement, au coût de 100 po la page (comme indiqué dans *Copie des nouveaux sorts*, ci-dessus). Les sorts s'effacent aussitôt de son esprit, comme s'il les avait lancés.

Dans le cas où il n'a pas préparé le sort, il peut le faire à partir d'un grimoire emprunté (voir ci-dessus), après quoi il n'a plus qu'à le coucher sur le papier.

La procédure est la même lorsque l'on cherche à recopier un grimoire existant, si ce n'est qu'elle s'avère bien plus facile. En conséquence, le temps requis et le coût par page sont réduits de moitié.

Vente des grimoires

Les grimoires trouvés au fil des aventures peuvent être vendus contre un nombre de pièces d'or égal à la moitié du coût d'achat et d'écriture des sorts qu'il renferme (50 po par page). Un grimoire dont les cent pages sont pleines vaut donc 5 000 po.

Bardes et ensorceleurs

Bardes et ensorceleurs font aussi appel à la magie profane, mais ils n'ont pas de grimoires et ne préparent pas leurs sorts à l'avance. Une valeur de Charisme élevée peut leur permettre de jeter quelques sorts de plus. Ils doivent avoir un minimum de 10 + niveau du sort en Charisme afin de pouvoir lancer l'incantation concernée.

Procédure quotidienne. Chaque jour, bardes et ensorceleurs doivent se préparer mentalement à jeter des sorts. Pour ce faire, ils ont besoin de 8 heures de repos (comme les magiciens), après quoi ils se concentrent 15 minutes durant. Le barde doit chanter ou jouer d'un instrument de musique pendant qu'il se livre à cet exercice. Ce laps de temps prépare l'esprit du personnage à utiliser de nouveaux sorts. Sans cela, il ne peut pas récupérer les sorts qu'il a lancés la veille.

Sorts jetés durant la période de repos. Comme pour les magiciens, les sorts que bardes et ensorceleurs ont lancés au cours des 8 heures précédant leurs exercices mentaux sont déduits de leur quota.

Ajout de sorts au répertoire. Bardes et ensorceleurs gagnent des sorts chaque fois qu'ils montent de niveau ; c'est leur seule occasion d'en gagner. Chaque fois que le personnage gagne un niveau, il suffit de consulter la Table : sorts connus de barde ou la Table : sorts connus d'ensorceleur pour connaître le nombre de nouveaux sorts qu'il peut choisir dans la liste de sa classe. Si l'en a la permission, le personnage peut éventuellement sélectionner des sorts étrangers à cette liste, pour peu qu'il ait appris leur existence par un moyen ou un autre.

La magie divine

Prêtres et druides font appel à la magie divine, de même que les paladins et les rôdeurs ayant atteint un certain niveau. Comme son nom l'indique, ce type de magie tire son énergie d'une source divine. Les prêtres obtiennent leurs sorts de leur dieu ou de l'un de ses serviteurs, les druides et les rôdeurs des forces de la nature, et les paladins de celles du Bien et de la Loi. Ces sorts sont souvent moins spectaculaires et moins destructeurs que ceux de la magie profane. Par contre, ils se révèlent plus efficaces pour soigner.

Préparation des sorts divins

Prêtres et autres jeteurs de sorts faisant appel à la magie divine préparent leurs sorts de la même manière que les magiciens, à quelques différences près. D'abord, leur valeur de Sagesse doit être au moins égale à 10 + niveau du sort qui les intéresse. C'est également la Sagesse qui détermine les sorts supplémentaires auxquels le personnage a droit.

Moment de la journée. Comme les magiciens, les prêtres et autres pratiquants de la magie divine préparent leurs sorts à l'avance. Mais eux n'ont pas besoin d'une période de repos. Ils prient leur dieu à un moment précis de la journée, souvent significatif. Si les événements empêchent le personnage de prier à l'heure requise, il doit le faire dès que possible. S'il ne prend pas le temps nécessaire à la première occasion, il lui faudra attendre le lendemain pour recevoir de nouveaux sorts.

Sélection et préparation des sorts. Le personnage prépare ses sorts à l'avance, en priant et en méditant à un instant précis de la journée. Le temps nécessaire à la préparation est le même que pour un magicien (1 heure), et l'environnement doit, là aussi, être calme. Le personnage n'a pas besoin de préparer tous ses sorts à ce moment, mais il ne se trouve vraiment dans un état de réceptivité optimal que durant le moment de la journée choisi par son dieu. Même s'il se livre à d'autres périodes de préparation ultérieures, il ne peut pas remplacer des sorts qu'il a encore en mémoire ou récupérer ceux qu'il a jetés en cours de journée ; il peut juste combler les « blancs » qu'il avait volontairement laissés dans son esprit.

Les pratiquants de la magie divine n'ont pas besoin de grimoires, mais ils n'ont accès qu'aux sorts proposés par la liste qui les concerne. Prêtres, druides, paladins et rôdeurs ont chacun leur liste. De plus, les prêtres ont accès à deux domaines, déterminés à la création du personnage. Chaque domaine accorde un pouvoir spécifique, ainsi que l'accès à un sort supplémentaire par niveau. Par contre, le prêtre est obligé de prendre l'un de ses deux sorts de domaine à chaque niveau (ce qui explique les « +1 » apparaissant sur la Table : le prêtre). Un sort de domaine n'apparaissant pas aussi sur la liste générale des sorts de prêtre ne peut être préparé que comme sort de domaine.

Emplacements de sorts. Les tables de chaque classe indiquent combien de sorts de chaque niveau le personnage peut jeter en une journée. Il est toujours possible d'utiliser un emplacement de sort de haut niveau pour un sort de plus bas niveau. Notez qu'un personnage à la valeur de caractéristique trop basse pour lancer des sorts de tous les niveaux à sa disposition bénéficie tout de même des emplacements de sorts correspondants, mais il doit les utiliser pour des sorts de niveaux inférieurs.

Sorts jetés récemment. Comme pour la magie profane, tout sort jeté moins de 8 heures avant le moment où le personnage commence à prier est déduit de son quota quotidien.

Sorts de soins et de blessure. Un prêtre bon (ou vénérant une divinité d'alignement bon) peut spontanément jeter un sort de *soins* à la place d'un sort de niveau au moins égal préparé à l'avance (qui ne peut pas être un sort de domaine). La règle est la même pour les prêtres mauvais (ou vénérant un dieu d'alignement mauvais), sauf qu'eux ne peuvent lancer ainsi que des sorts de *blessure*. Un prêtre neutre et priant un dieu neutre peut jeter spontanément des sorts de *soins* ou de *blessure*, au choix, mais le choix doit être fait au moment de la création du personnage. L'énergie magique du sort choisi est transformée en sort de *soins* ou de *blessure*, comme si c'était celui-là que le prêtre avait préparé.

Sorts de convocation d'alliés naturels. Un druide peut spontanément jeter un sort de *convocation d'alliés naturels* à la place d'un sort de niveau au moins égal préparé à l'avance. L'énergie magique du sort choisi est transformée en sort de *convocation*, comme si c'était celui-là que le prêtre avait préparé.

Écrits de magie divine

Les sorts divins peuvent être couchés sur le papier et lus comme ceux de magie profane (voir *Écrits de magie profane*, ci-dessus). Tout personnage maîtrisant la compétence Art de la magie peut tenter de déchiffrer un écrit de magie divine. Par contre, les seuls personnages capables d'utiliser un parchemin de magie divine sont ceux qui peuvent normalement jeter le sort concerné sous cette forme (ce dernier doit donc faire partie de la liste de sorts auxquels ils ont droit).

Nouveaux sorts divins

Les pratiquants de la magie divine obtiennent de nouveaux sorts des deux manières suivantes :

En montant de niveau. Les personnages faisant appel à la magie divine se livrent à de nombreuses recherches entre deux aventures. Chaque fois qu'ils atteignent un niveau leur donnant accès à de nouveaux sorts, ils peuvent automatiquement les demander à leur dieu.

Recherche indépendante. Le personnage peut également effectuer ses propres recherches pour inventer ou retrouver un sort. Seul le concepteur d'un nouveau sort est capable de l'utiliser, à moins qu'il ne l'apprenne à d'autres.

Les pouvoirs spéciaux

Pouvoirs magiques. En temps normal, les pouvoirs magiques fonctionnent exactement comme le sort du même nom. Quelques-uns sont uniques, auquel cas ils sont détaillés dans la description de la créature.

Les pouvoirs magiques ne s'accompagnent d'aucune composante verbale, gestuelle ou matérielle, pas plus qu'ils ne nécessitent de focaliseur ou de sacrifice en PX. La créature y fait appel mentalement. Le port de l'armure n'interfère jamais avec leur bonne utilisation, même pour ceux qui reproduisent les effets de sorts à composante gestuelle. Sauf indication contraire, tous les pouvoirs magiques ont un temps d'incantation de 1 action simple. Ces différences exceptées, ils fonctionnent exactement comme le sort du même nom.

La résistance à la magie protège contre les pouvoirs magiques, qui peuvent être dissipés comme les sorts. Ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie ne peut s'exprimer. Ils ne peuvent servir à contrer d'autres sorts, et ne sauraient eux-mêmes être contrés.

Certains monstres sont en quelque sorte des ensorceleurs. Ils jettent des sorts comme ces derniers, en utilisant les composantes normales. Quelques créatures cumulent même pouvoirs magiques et sorts d'ensorceleur.

Pouvoirs surnaturels. Rien ne peut empêcher la créature possédant ces aptitudes de s'en servir (contrairement aux sorts) et elles n'entraînent généralement pas d'attaque d'opportunité, sauf indication contraire. La résistance à la magie ne protège pas contre les pouvoirs surnaturels, ils ne peuvent pas être contrés et même *dissipation de la magie* est inefficace. En revanche, ils ne fonctionnent pas dans les secteurs où la magie ne peut pas s'exprimer.

Pouvoirs extraordinaires. Rien ne peut empêcher la créature les possédant de s'en servir au combat et ils n'entraînent pas d'attaque d'opportunité, sauf indication contraire. Sorts ou effets contrant ou annulant la magie restent sans effet contre les pouvoirs extraordinaires, qui ne peuvent pas être dissipés et fonctionnent normalement au cœur d'une *zone d'antimagie*. Ils n'ont en fait rien de magique, même s'ils vont parfois à l'encontre des lois physiques.

Pouvoirs naturels. Cette catégorie regroupe tous les pouvoirs qui n'ont rien de magique, de surnaturel ou d'extraordinaire. Ce sont tous les pouvoirs qui ne sont ni extraordinaires, ni surnaturels, ni magiques.