

# Livre de sorts

## NIVEAU 1

### ABSORPTION DES ÉLÉMENTS

*niveau 1 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous subissez des dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre

**Portée** : personnelle

**Composantes** : S

**Durée** : 1 round

Le sort capte une partie de l'énergie entrante, ce qui réduit son effet sur vous et la stocke pour votre prochaine attaque au corps à corps. Vous obtenez une résistance à ce type de dégâts jusqu'au début de votre prochain tour. De plus, la première fois que vous touchez avec une attaque au corps à corps lors de votre prochain tour, la cible subit 1d6 dégâts supplémentaires du type d'élément ciblé, et le sort se termine.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

### ALARME

*niveau 1 - abjuration (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 minute

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V, S, M (une petite clochette et un morceau de fil d'argent fin)

**Durée** : 8 heures

Vous mettez en place une alarme contre les intrusions indésirables. Choisissez une porte, une fenêtre, ou une zone à portée qui ne dépasse pas un cube de 6 mètres d'arête. Jusqu'à la fin du sort, une alarme vous alerte lorsqu'une créature taille TP ou supérieure touche ou pénètre la zone surveillée. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez également choisir si l'alarme est audible ou juste mentale.

Une alarme mentale vous alerte avec une sonnerie dans votre esprit à condition que vous soyez à 1,5 kilomètre maximum de la zone surveillée. Cette sonnerie vous réveille si vous êtes endormi. Une alarme audible produit le son d'une clochette à main, pendant 10 secondes, pouvant être entendue à 18 mètres.

### AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

*niveau 1 - enchantement*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V, S, M (un morceau de nourriture)

**Durée** : 24 heures

Ce sort vous permet de persuader une bête que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Elle doit vous voir et vous entendre. Si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus, le sort échoue. Autrement, la bête doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmée pour la durée du sort. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort prend fin.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez charmer une bête supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

### BAIES NOURRICIÈRES

*niveau 1 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (une branche de gui)

**Durée** : instantanée

Jusqu'à dix baies imprégnées de magie apparaissent dans votre main pour la durée de leur potentiel (voir ci-dessous). Une créature peut utiliser son action pour manger une baie. Manger une baie rend 1 point de vie, et la baie est suffisamment nourrissante pour sustenter une créature pour une journée.

Les baies perdent leur potentiel si elles n'ont pas été consommées dans les 24 heures qui suivent le lancement du sort.

### COLLET

*niveau 1 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 minute

**Portée** : contact

**Composantes** : S, M (7,50 m de corde, que le sort consomme)

**Durée** : 8 heures

Lorsque vous lancez ce sort, vous utilisez la corde pour créer un cercle de 1,50 mètre de rayon au sol. Une fois le sort lancé, la corde disparaît et le cercle devient un piège magique.

Le piège est presque invisible et demande un jet d'Intelligence (Investigation) réussi contre le DD de sauvegarde de votre sort pour être décelé.

Le piège se déclenche lorsqu'une créature de taille P, M ou G marche sur le sol dans le rayon du sort. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou bien être magiquement hissée dans les airs, pour se retrouver pendue la tête à l'envers à 90 cm au-dessus du sol. La créature est entravée jusqu'à ce que le sort se termine.

Une créature entravée peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite. La créature ou quelqu'un d'autre qui peut l'atteindre peut aussi utiliser son action pour effectuer un jet d'Intelligence (Arcanes) contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, l'effet d'entrave prend fin.

Après le déclenchement du piège, le sort se termine lorsque le piège ne retient plus aucune créature.

### COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX

*niveau 1 - divination (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : 10 minutes

Vous gagnez la capacité de comprendre et de communiquer verbalement (ou oralement) avec des bêtes pour la durée du sort. Les connaissances et la compréhension de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais au minimum, elles peuvent vous communiquer des informations sur les alentours et les bêtes à proximité, incluant tout ce qu'elles peuvent percevoir ou ont perçu au cours des derniers jours. Vous devriez être capable de convaincre une bête de vous rendre un petit service, à la discrétion du MD.

### DÉTECTION DE LA MAGIE

*niveau 1 - divination (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous percevez la présence de magie à 9 mètres ou moins de vous. Si vous percevez de la magie de cette

manière, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura enveloppant une créature ou un objet visible dans la zone qui présente de la magie. Vous déterminez aussi l'école de magie, le cas échéant.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

## DÉTECTION DU POISON ET DES MALADIES

*niveau 1 - divination (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (une feuille d'if)

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous pouvez percevoir la présence et localiser les poisons, les créatures venimeuses, et les maladies dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous identifiez également le type de poison, de créature venimeuse, ou de maladie.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

## FRAPPE DU ZÉPHYR

*niveau 1 - transmutation*

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

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous vous déplacez comme le vent. Tant que le sort n'est pas terminé, votre mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Une fois avant que le sort ne se termine, vous pouvez vous donner un avantage à un jet d'attaque avec une arme à votre tour. Cette attaque inflige 1d8 dégâts de force supplémentaires si elle touche. Que vous touchiez ou non, votre vitesse augmente de 9 mètres jusqu'à la fin de ce tour.

## FRAPPE PIÉGEANTE

*niveau 1 - invocation*

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

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature avec une attaque avec une arme avant que ce sort ne prenne fin, une masse tortueuse de lianes épineuses apparaît au point d'impact, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine d'être entravée par ces lianes magiques jusqu'à ce que le sort prenne fin. Une créature de taille G ou supérieure a un avantage à son jet de sauvegarde. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, les lianes se flétrissent et tombent.

Tant qu'elle est entravée par ce sort, la cible subit 1d6 dégâts perforants au début de chacun de ses tours. Une créature entravée par ces lianes, ou une autre créature capable de la toucher, peut utiliser son action pour effectuer un jet de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la cible est libérée.

**Aux niveaux supérieurs.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

## GRANDE FOULÉE

*niveau 1 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (une pincée de terre)

**Durée** : 1 heure

Vous touchez une créature. La vitesse de la cible augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

## GRÊLE D'ÉPINES

*niveau 1 - invocation*

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

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous touchez une créature lors d'une attaque à distance avec une arme avant que le sort ne prenne fin, ce sort crée une pluie d'épines qui jaillissent de votre arme à distance ou de la munition. En plus de l'effet normal de l'attaque, la cible de l'attaque et toutes les créatures à 1,50 mètre ou moins d'elle doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 1d10 dégâts perforants si elle échoue son jet de sauvegarde, ou seulement la moitié de ces dégâts si elle le réussit.

**Aux niveaux supérieurs.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1 (jusqu'à un maximum de 6d10).

## LIEN AVEC UNE BÊTE

*niveau 1 - divination*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (un morceau de fourrure enveloppé dans un linge)

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous établissez un lien télépathique avec une bête que vous touchez, qui est amicale ou que vous avez charmée. Le sort échoue si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus. Jusqu'à la fin du sort, le lien est actif tant que vous et la bête êtes à portée de vue. Via le lien, la bête peut comprendre vos messages télépathiques, et elle peut communiquer par télépathie ses émotions et des concepts simples en retour. Tant que le lien est actif, la bête a un avantage à ses jets attaque contre toute créature à 1,50 mètre de vous et que vous pouvez voir.

## MARQUE DU CHASSEUR

*niveau 1 - divination*

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

**Portée** : 27 mètres

**Composantes** : V

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée, et la marquez magiquement comme étant votre cible. Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires à la cible lorsque vous la touchez lors d'une attaque avec une arme, et vous avez un avantage à tous vos jets de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) effectués pour la trouver. Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort ne prenne fin, vous pouvez utiliser votre action bonus lors de l'un de vos tours suivants pour marquer une nouvelle créature.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 8 heures maximum. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 24 heures maximum.

## NAPPE DE BROUILLARD

*niveau 1 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins et la visibilité dans la zone est nulle. Elle persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent de force modérée ou plus (au moins 15 km/h) la dissipe.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, le rayon de la sphère augmente de 6 mètres pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

## SAUT

*niveau 1 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (la patte postérieure d'une sauterelle)

**Durée** : 1 minute

Vous touchez une créature. La distance de saut de la créature est triplée pour la durée du sort.

## SOINS

*niveau 1 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Une créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

## NIVEAU 2

## CONVOCAION DE BÊTE

*niveau 2 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 27 mètres

**Composantes** : V, S, M (une plume, une touffe de fourrure et une queue de poisson dans un gland doré d'une valeur d'au moins 200 po)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

La description de ce sort n'est pas disponible.

## CORDON DE FLÈCHES

*niveau 2 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 1,50 mètre

**Composantes** : V, S, M (quatre ou plus flèches ou carreaux)

**Durée** : 8 heures

Vous plantez quatre pièces de munition non magiques (flèches ou carreaux d'arbalète) dans le sol à portée et y apposez votre magie pour qu'elles protègent la zone. Jusqu'à la fin du sort, à chaque fois qu'une autre créature que vous arrive à 9 mètres ou moins des munitions, pour la première fois du tour, ou termine son tour dans ces 9 mètres, une pièce de munition s'envole pour la frapper. La

créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d6 dégâts perforants. La pièce de munition est ensuite détruite. Le sort se termine lorsqu'il ne reste plus de munition.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner toutes les créatures que vous souhaitez pour que le sort les ignore.

**Aux niveaux supérieurs.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, le nombre de munitions qui peuvent être affectées augmente de deux pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

## CROISSANCE D'ÉPINES

*niveau 2 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

**Composantes** : V, S, M (sept épines pointues ou sept brindilles taillées en pointe)

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Le sol, sur un rayon de 6 mètres centré sur un point dans la portée du sort, se retourne et fait germer des épines rigides et des ronces. La zone devient un terrain difficile pour la durée du sort. Lorsqu'une créature entre ou se déplace dans la zone, elle subit 2d4 dégâts perforants pour chaque 1,50 mètre de déplacement.

La transformation du sol est camouflée afin de paraître naturelle. Toute créature qui ne voit pas la zone lorsque le sort est incanté doit réussir un jet de Sagesse (Perception) contre le DD de sauvegarde de votre sort, sans quoi elle ne reconnaît pas la nature dangereuse du terrain avant d'y pénétrer.

## ESPRIT GUÉRISSEUR

*niveau 2 - invocation*

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

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous appelez un esprit de la nature pour apaiser les blessés. L'esprit immatériel apparaît dans un espace qui est un cube de 1,50 mètre d'arête que vous pouvez voir à portée. L'esprit ressemble à une bête ou à une fée transparente (selon votre choix). Jusqu'à la fin du sort, chaque fois que vous ou une créature que vous pouvez voir vous déplacez dans l'espace de l'esprit pour la première fois pendant un tour, ou si vous commencez votre tour dans cet espace, vous pouvez amener l'esprit à restaurer 1d6 points de vie à cette créature (aucune action n'est requise). L'esprit ne peut pas guérir les créatures artificielles ou les morts-vivants. L'esprit peut soigner un nombre de fois égal à 1 + le modificateur de votre caractéristique d'incantation (minimum 2). Une fois la limite atteinte, l'esprit disparaît [E].

Par une action bonus à votre tour, vous pouvez déplacer l'esprit jusqu'à 9 mètres vers un espace que vous pouvez voir.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les soins augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

## LOCALISATION D'ANIMAUX OU DE PLANTES

*niveau 2 - divination (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (une touffe de fourrure de liemier)

**Durée** : instantanée

Décrivez ou nommez une espèce spécifique de bête ou de plante. En vous concentrant sur les murmures de la Nature qui vous environne, vous apprenez la direction et la distance de la créature, ou plante de cette espèce, la plus proche dans les 7,5 kilomètres à la ronde, à condition qu'il y en ait.

## LOCALISATION D'OBJET

*niveau 2 - divination*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (une petite brindille en forme de baguette de sourcier)

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Décrivez ou nommez un objet qui vous est familier. Vous ressentez la direction de la position de l'objet, tant que cet objet se trouve à 300 mètres de vous maximum. Si l'objet est en déplacement, vous apprenez la direction de son mouvement.

Ce sort peut localiser un objet spécifique que vous connaissez, à condition que vous l'ayez déjà vu de près (à 9 mètres ou moins de vous) au moins une fois. Vous pouvez sinon faire en sorte que le sort localise l'objet le plus proche d'un type particulier, comme un type spécifique de vêtement, de bijoux, de meuble, d'objet ou d'arme.

Ce sort ne peut pas localiser un objet si une épaisseur de plomb, même une mince feuille, s'interpose sur la ligne de mire qui vous sépare vous et l'objet.

## MESSAGER ANIMAL

*niveau 2 - enchantement (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V, S, M (un morceau de nourriture)

**Durée** : 24 heures

Grâce à ce sort, vous employez un animal pour livrer un message. Choisissez une bête visible de taille TP, comme un écureuil, un geai bleu ou une chauve-souris. Vous précisez une destination, que vous avez préalablement visitée, et un destinataire qui correspond à une description sommaire, comme « un homme ou une femme vêtu d'un uniforme de la garde civile » ou « un nain roux portant un chapeau pointu ». Vous énoncez aussi un message de 25 mots ou moins. La bête ciblée se déplace pour la durée du sort vers la destination déterminée, au rythme de 75 kilomètres par 24 heures pour un messenger ailé ou 37,5 kilomètres pour les autres animaux. Lorsque le messenger arrive, il livre son message à la créature que vous avez décrit en imitant le son de votre voix. Le messenger parlera uniquement à la créature correspondant à la description que vous avez fournie. Si le messenger ne parvient pas à sa destination avant la fin du sort, le message est perdu et la bête revient à l'endroit où le sort a été incanté.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, la durée du sort augmente de 48 heures pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

## PASSAGE SANS TRACE

*niveau 2 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (les cendres de la combustion d'une feuille de gui et d'une brindille d'épinette)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Un voile d'ombres et de silence émane de vous, vous protégeant, ainsi que vos compagnons, de la détection. Pour la durée du sort, chaque créature que vous choisissez et se trouvant à 9 mètres de vous (vous y compris) a un bonus de +10 aux jets de Dextérité (Discrétion) et ne peut pas être pistée, sauf par des moyens magiques. Une créature qui reçoit ce bonus ne laisse ni piste ni trace de son passage.

## PEAU D'ÉCORCE

*niveau 2 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (une poignée d'écorce de chêne)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Jusqu'à la fin du sort, la peau de la cible prend une texture rugueuse telle l'écorce d'un arbre et la CA de la cible ne peut être inférieure à 16, peu importe le type d'armure qu'elle porte.

## PROTECTION CONTRE LE POISON

*niveau 2 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S

**Durée** : 1 heure

Vous touchez une créature. Si elle est empoisonnée, vous neutralisez le poison. Si plus d'un poison affecte la cible, vous neutralisez un des poisons dont vous êtes conscient de la présence, sinon vous neutralisez l'un des poisons au hasard.

Pour toute la durée du sort, la cible a un avantage à ses jets de sauvegarde effectués pour éviter d'être empoisonnée, et a une résistance aux dégâts de poison.

## RESTAURATION PARTIELLE

*niveau 2 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Vous touchez une créature et vous pouvez mettre fin à une maladie ou à une condition l'affligeant. La condition peut être aveuglé, assourdi, paralysé ou empoisonné.

## SENS ANIMAL

*niveau 2 - divination (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une bête consentante. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour voir à travers les yeux de la bête et entendre ce qu'elle entend. Vous pouvez continuer jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour retrouver vos propres sens. Lorsque vous percevez par l'intermédiaire des sens de la bête, vous bénéficiez des sens spéciaux que possède la créature. Cependant, vous perdez l'usage de vos propres sens.

## SENS DES PIÈGES

*niveau 2 - divination*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Vous ressentez la présence de tout piège se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Un piège, dans la définition de ce sort, comprend tout ce qui pourrait infliger un effet soudain ou inattendu, effet que vous considérez comme nuisible ou indésirable, et qui a spécifiquement été conçu dans cette optique par son créateur. Par conséquent, le sort devrait sentir une zone soumise au sort *alarme*, un *glyphe de protection* ou un piège mécanique de type fosse, mais il ne pourrait pas révéler une fragilité dans le sol, un plafond instable, ou un gouffre caché.

Ce sort révèle simplement qu'un piège est présent. Vous n'apprenez pas l'emplacement de chaque piège, mais vous apprenez la nature générale du danger que représente le piège que

vous avez détecté.

## SILENCE

*niveau 2 - illusion (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, aucun son ne peut être créé au sein (ou passer à travers) d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point que vous choisissez dans la portée du sort. Toute créature ou objet se trouvant entièrement à l'intérieur de la sphère est immunisé contre les dégâts de tonnerre et les créatures sont en plus assourdis.

Lancer un sort qui comprend une composante verbale à l'intérieur de la sphère est impossible.

## VISION DANS LE NOIR

*niveau 2 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (soit une pincée de carotte séchée, soit une agate)

**Durée** : 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui conférer la capacité de voir dans le noir. Pour la durée du sort, cette créature obtient la vision dans le noir (portée 18 mètres).

## NIVEAU 3

## COMMUNICATION AVEC LES PLANTES

*niveau 3 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle (rayon de 9 mètres)

**Composantes** : V, S

**Durée** : 10 minutes

Vous procurez aux plantes dans un rayon de 9 mètres autour de vous une sensibilité et une animation limitée, leur donnant la capacité de communiquer avec vous et suivre vos ordres simples. Vous pouvez interroger les plantes sur des événements récents qui se sont déroulés dans la zone du sort et récupérer ainsi des informations concernant les créatures qui sont passées par là, les conditions météorologiques ou d'autres situations.

Vous pouvez également transformer un terrain difficile, causé par la croissance des plantes (comme des taillis ou des sous-bois), en un terrain ordinaire pour la durée du sort. Ou vous pouvez transformer un terrain ordinaire où des plantes sont présentes, en terrain difficile pour la durée du sort, créant des plantes rampantes ou des branches afin d'entraver des poursuivants, par exemple.

Les plantes devraient pouvoir réaliser d'autres tâches pour vous, à la discrétion du MD. Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent bouger librement leurs branches, vrilles et tiges.

Si une créature végétale se situe dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle, comme si vous parliez un langage commun, mais vous ne gagnez aucune capacité magique pour l'influencer.

Ce sort peut obliger les plantes créées par le sort *enchevêtrement* à relâcher une créature entravée.

## CONVOCATION DE FÉE

*niveau 3 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 27 mètres

**Composantes** : V, S, M (une fleur dorée d'une valeur d'au moins 300 po)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

La description de ce sort n'est pas disponible.

## CROISSANCE VÉGÉTALE

*niveau 3 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action ou 8 heures

**Portée** : 45 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Ce sort canalise une force vitale vers les plantes présentes dans une zone spécifique. Il y a deux usages possibles du sort. L'un procure des bénéfices immédiats alors que l'autre s'étale sur un plus long terme.

Si vous lancez ce sort en utilisant 1 action, choisissez un point dans la portée du sort. Toutes plantes normales présentes dans un rayon de 30 mètres autour de ce point croissent avec vigueur. Une créature se déplaçant à travers la zone doit consommer 4 mètres de mouvement pour parcourir 1 mètre.

Vous pouvez désigner une ou plusieurs zones de dimension variable comme étant exclues de la zone d'effet du sort.

Si vous lancez ce sort sur une période de 8 heures, vous enrichissez le sol. Toutes les plantes présentes dans une surface de 400 mètres de rayon centrée sur point dans la portée du sort sont enrichies pour 1 année. Les plantes produisent deux fois plus de nourriture lors de la récolte.

## FLÈCHE DE FOUDRE

*niveau 3 - transmutation*

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

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

La prochaine fois que vous effectuez une attaque à distance avec une arme pendant la durée de ce sort, la munition, ou l'arme elle-même si c'est une arme de lancer, se transforme en un éclair de foudre. Effectuez le jet d'attaque normalement. La cible subit, au lieu des dégâts normaux de l'arme, 4d8 dégâts de foudre si le coup touche, ou la moitié de ces dégâts en cas d'échec.

Que vous touchiez ou non, chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Chacune de ces créatures subit 2d8 dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

La munition, ou l'arme, retrouve ensuite sa forme habituelle.

**Aux niveaux supérieurs.** Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts de chaque effet du sort augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

## FLÈCHES ENFLAMMÉES

*niveau 3 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez un carquois contenant des flèches ou des carreaux. Quand une cible est touchée par une attaque à distance avec une arme qui utilise une des munitions provenant du carquois, la cible reçoit 1d6 dégâts de feu supplémentaires. La magie du sort se termine pour une munition donnée lorsque celle-ci touche ou rate,

et le sort cesse complètement lorsque douze munitions ont été tirées du carquois.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, le nombre de munitions qui peut affecter ce sort augmente de deux pour chaque emplacement supérieur au niveau 3.

## INVOCATION D'ANIMAUX

*niveau 3 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez les esprits des fées qui prennent la forme de bêtes et apparaissent dans des espaces inoccupés à portée que vous pouvez voir. Choisissez ce qui apparaîtra via l'une des options suivantes :

- Une bête de FP 2 ou inférieur
- Deux bêtes de FP 1 ou inférieur
- Quatre bêtes de FP 1/2 ou inférieur
- Huit bêtes de FP 1/4 ou inférieur

Chaque bête est également considérée comme une fée, et elle disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin. Les créatures invoquées sont amicales envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour le groupe de créatures invoquées ; il a ses propres tours de jeu. Elles obéissent à toute commande verbale que vous leur faites (aucune action n'est requise de votre part). Si vous ne donnez aucun ordre, elles ne font que se défendre contre les créatures qui leur sont hostiles. Le MD possède les statistiques des créatures.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant certains niveaux d'emplacement de sort, vous choisissez l'option d'invocation ci-dessus, et plus de créatures apparaissent : deux fois plus de créatures invoquées avec un emplacement de sort de niveau 5, trois fois plus avec un emplacement de sort de niveau 7, et quatre fois plus avec un emplacement de sort de niveau 9.

## INVOCATION DE TIR DE BARRAGE

*niveau 3 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle (cône de 18 mètres)

**Composantes** : V, S, M (une pièce de munition ou une arme de lancer)

**Durée** : instantanée

Vous lancez une arme non magique ou tirez une munition non magique en l'air pour créer un cône d'armes identiques propulsées vers l'avant, qui disparaissent une fois l'autre course terminée. Chaque créature dans un cône de 18 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 3d8 dégâts en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le type de dégâts est le même que celui de l'arme ou de la munition utilisée comme composante.

## LUMIÈRE DU JOUR

*niveau 3 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : 1 heure

Une sphère de lumière de 18 mètres de rayon jaillit d'un point choisi dans la portée du sort. La sphère est composée de lumière vive et elle émet une lumière faible sur 18 mètres supplémentaires. Si vous choisissez un point sur un objet que vous tenez ou sur un objet qui n'est pas porté ou transporté, la lumière émane de cet objet et se déplace avec lui. En recouvrant complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, la lumière est bloquée.

Si une portion de la zone du sort chevauche une zone de ténèbres

créée par un sort de niveau 3 ou moindre, le sort qui génère les ténèbres est dissipé.

## MARCHE SUR L'EAU

*niveau 3 - transmutation (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V, S, M (un morceau de liège)

**Durée** : 1 heure

Le sort attribue la capacité de se déplacer sur toute surface liquide (eau, acide, boue, neige, sables mouvants, lave, etc.) comme si c'était un sol dur. Les créatures qui traversent de la lave en fusion subissent tout de même les dégâts dus à la chaleur. Jusqu'à dix créatures consentantes et que vous pouvez voir dans la portée du sort obtiennent cette capacité pour la durée du sort.

Si vous ciblez une créature submergée dans un liquide, le sort déplace la cible vers la surface du liquide à une vitesse de 18 mètres par round.

## MUR DE VENT

*niveau 3 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S, M (un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Un mur de puissants vents s'élève du sol à un endroit de votre choix. Vous pouvez créer un mur pouvant faire, au mieux, 15 mètres de long, 4,50 mètres de haut et 30 cm d'épaisseur. Vous pouvez donner au mur la forme que vous souhaitez, à condition qu'il soit continuellement en contact avec le sol. Le mur reste en place pour toute la durée du sort.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Une créature subit 3d8 dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Le vent violent garde les brumes, brouillards, et autres gaz éloignés. Les objets et créatures volants de taille P ou inférieure ne peuvent pas passer au travers du mur. S'ils ne sont pas tenus ou fixés, les objets légers amenés dans le mur s'envolent. Les flèches, carreaux et autres projectiles ordinaires tirés en direction de cibles situées de l'autre côté du mur sont détournés et automatiquement perdus (les rochers projetés par des géants ou des engins de siège, ou tout autre projectile similaire, ne sont pas affectés). Les créatures sous forme gazeuse ne peuvent pas traverser le mur de vent.

## NON-DÉTECTION

*niveau 3 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (une pincée de poudre de diamant d'une valeur de 25 po saupoudrée sur la cible, que le sort consomme)

**Durée** : 8 heures

Pour la durée du sort, vous cachez une cible que vous touchez de la divination magique. La cible peut être une créature consentante, un endroit ou un objet ne faisant pas plus de 3 mètres dans toutes les dimensions. La cible ne peut pas être ciblée par quelque divination magique que ce soit ou perçue grâce à des objets de détection magique.

## PROTECTION CONTRE UNE ÉNERGIE

*niveau 3 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Pour la durée du sort, une créature consentante que vous touchez

bénéficie d'une résistance à un type de dégâts de votre choix : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre.

## RESPIRATION AQUATIQUE

*niveau 3 - transmutation (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V, S, M (un court roseau ou un morceau de paille)

**Durée** : 24 heures

Ce sort procure à un maximum de dix créatures consentantes, à portée et que vous pouvez voir, la capacité de respirer sous l'eau jusqu'à la fin de sa durée. Les créatures affectées conservent également leur mode de respiration normale.

## NIVEAU 4

### CONVOCAION D'ÉLÉMENTAIRE

*niveau 4 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 27 mètres

**Composantes** : V, S, M (de l'air, un caillou, de la cendre et de l'eau dans un flacon incrusté d'or d'une valeur d'au moins 400 po)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

La description de ce sort n'est pas disponible.

### GARDIEN DE LA NATURE

*niveau 4 - transmutation*

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

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Un esprit de la nature répond à votre appel et vous transforme en un puissant gardien. La transformation dure jusqu'à la fin du sort. Choisissez l'une des formes suivantes :

**Bête primitive.** Une fourrure de bête recouvre votre corps, les traits de votre visage deviennent sauvages et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Votre vitesse de marche augmente de 3 mètres.
- Vous gagnez vision dans le noir avec une portée de 36 mètres.
- Vous effectuez les jets d'attaque basés sur la Force avec un avantage.
- Vos attaques avec une arme au corps à corps infligent 1d6 dégâts de force supplémentaires si vous touchez.

**Grand arbre.** Votre peau semble être une écorce, des feuilles poussent dans vos cheveux et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous gagnez 10 points de vie temporaires.
- Vous effectuez les jets de sauvegarde de Constitution avec un avantage.
- Vous effectuez les jets d'attaque basés sur la Dextérité ou la Sagesse avec un avantage.
- Si vous êtes sur le sol, le sol dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous est un terrain difficile pour vos ennemis.

### INVOCATION D'ÊTRES DES BOIS

*niveau 4 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S, M (une baie sacrée par créature invoquée)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez des créatures de type fée qui apparaissent dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée. Choisissez l'une des options d'invocation suivantes :

- Une fée de FP 2 ou inférieur

- Deux fées de FP 1 ou inférieur
- Quatre fées de FP 1/2 ou inférieur
- Huit fées de FP 1/4 ou inférieur

Une créature invoquée disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort se termine.

Les créatures invoquées ont une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Lancez l'initiative pour le groupe de créatures invoquées ; il a ses propres tours de jeu. Elles obéissent à tout ordre verbal que vous leur donnez (aucune action n'est requise de votre part). Si vous ne donnez aucun ordre, elles ne font que se défendre contre les créatures qui leur sont hostiles. Le MD possède les statistiques des créatures.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant des niveaux d'emplacements de sorts supérieurs, vous choisissez l'une des options d'invocation ci-dessus, et un nombre plus important de créatures apparaîtra ; deux fois plus avec un emplacement de sort de niveau 6 et trois fois plus avec un emplacement de sort de niveau 8.

### LIANE AGRIPPEUSE

*niveau 4 - invocation*

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

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez une liane qui surgit du sol dans un emplacement inoccupé de votre choix, que vous pouvez voir et qui est à portée. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez faire en sorte que la liane fouette une créature située à 9 mètres ou moins d'elle et que vous pouvez voir. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine d'être tirée de 6 mètres en direction de la liane.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez diriger la liane pour qu'elle fouette la même créature, ou une autre créature, par une action bonus à chacun de vos tours.

### LIBERTÉ DE MOUVEMENT

*niveau 4 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (une lanière de cuir sanglée autour du bras ou un appendice semblable)

**Durée** : 1 heure

Vous touchez une créature consentante. Pour la durée du sort, les mouvements de la cible ne sont pas limités par un terrain difficile. Les sorts et autres effets magiques ne peuvent ni réduire la vitesse de la cible ni la rendre paralysée ou entravée.

La cible peut aussi dépenser 1,50 mètre de son mouvement pour se dégager d'une contrainte non magique, comme des menottes ou l'étreinte d'une créature. Enfin, l'environnement aquatique n'impose aucune pénalité sur les mouvements et les attaques de la cible.

### LOCALISATION DE CRÉATURE

*niveau 4 - divination*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (quelques poils de chien de chasse)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous percevez la direction vers le lieu où se situe la créature aussi longtemps qu'elle est à 300 mètres ou moins de vous. Si la créature se déplace, vous connaissez la direction de son déplacement.

Le sort peut localiser une créature spécifique que vous connaissez ou la plus proche créature d'une espèce particulière (comme un humain ou une licorne), à condition d'avoir déjà vu au moins une fois cette créature de près (à 9 mètres ou moins). Si la créature

décrite ou nommée est dans une autre forme, en étant sous l'effet du sort *métamorphose* notamment, le sort ne localise pas la créature.

Ce sort ne peut localiser une créature si un cours d'eau d'au moins 3 mètres de large fait obstacle à un trajet direct entre vous et la créature.

## PEAU DE PIERRE

*niveau 4 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (de la poussière de diamant d'une valeur d'au moins 100 po, que le sort consomme)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme la chair d'une créature consentante que vous touchez en un revêtement aussi dur que la pierre. Jusqu'à ce que le sort se termine, la cible obtient la résistance aux dégâts non magiques contondants, perforants et tranchants.

## NIVEAU 5

## CARQUOIS MAGIQUE

*niveau 5 - transmutation*

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

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (un carquois contenant au moins une munition)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous transmutez votre carquois pour qu'il produise constamment des munitions non magiques qui semblent voler jusqu'à votre main lorsque vous en avez besoin.

À chacun de vos tours avant que le sort ne prenne fin, vous pouvez utiliser votre action bonus pour effectuer deux attaques avec une arme qui utilise les munitions de ce carquois. Chaque fois que vous effectuez une attaque à distance, votre carquois remplace magiquement la munition que vous venez d'utiliser par une nouvelle munition similaire non magique. Chaque munition créée par ce sort est détruite lorsque le sort prend fin. Si le carquois n'est plus en votre possession, le sort prend fin.

## COMMUNION AVEC LA NATURE

*niveau 5 - divination (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 minute

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Vous ne faites brièvement qu'un avec la nature et obtenez des informations sur le territoire alentour. À l'extérieur, le sort vous donne la connaissance du terrain à 4,5 kilomètres autour de vous. Dans des grottes ou tout autre milieu souterrain, le rayon de connaissance est réduit à 90 mètres. Le sort ne fonctionne pas là où des constructions ont pris la place de la nature, comme dans des donjons ou des villes.

Vous obtenez instantanément la connaissance de trois types d'informations sur la zone, parmi celles proposées ci-dessous :

- Terrain et plans d'eau
- Plantes, minéraux, animaux ou peuples courants
- Puissants célestes, fiélons, fées, élémentaires ou morts-vivants
- Influence des autres plans d'existence
- Bâtiments

Par exemple, vous pourriez déterminer l'emplacement d'un puissant mort-vivant dans la zone, la localisation des principales sources d'eau potables, et situer les villes à proximité.

## FRAPPE DU VENT D'ACIER

*niveau 5 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : S, M (une arme de corps à corps d'une valeur d'au moins 1 pa)

**Durée** : instantanée

La description de ce sort n'est pas disponible.

## FUREUR DE LA NATURE

*niveau 5 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

La description de ce sort n'est pas disponible.

## INVOCATION DE VOLÉE DE PROJECTILES

*niveau 5 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

**Composantes** : V, S, M (une pièce de munition ou une arme de lancer)

**Durée** : instantanée

Vous tirez une munition non magique avec une arme à distance ou lancez une arme non magique dans les airs et choisissez un point à portée. Des centaines de reproductions de cette munition ou de cette arme tombent en une véritable pluie de projectiles puis disparaissent. Chaque créature, présente dans un cylindre haut de 6 mètres et d'un rayon de 12 mètres centré au point que vous avez choisi, doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 8d8 dégâts en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le type de dégâts infligés est le même que celui de la munition ou de l'arme.

## PASSAGE PAR LES ARBRES

*niveau 5 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous gagnez la capacité de pénétrer dans un arbre et de vous déplacer à l'intérieur pour ressortir par un autre arbre de la même espèce se trouvant à 150 mètres maximum. Les deux arbres doivent être vivants et être au moins aussi grands que vous. Vous devez utiliser 1,50 mètre de votre mouvement pour entrer dans l'arbre. Vous connaissez immédiatement l'emplacement de tous les autres arbres de la même espèce se trouvant à 150 mètres à la ronde et, faisant partie du mouvement que vous avez utilisé pour pénétrer dans l'arbre, vous pouvez vous déplacer à l'intérieur d'un autre arbre ou sortir de l'arbre dans lequel vous êtes. Vous apparaissez à l'endroit de votre choix à 1,50 mètre de l'arbre de destination en dépensant 1,50 mètre de mouvement supplémentaire. S'il ne vous reste plus de mouvement à dépenser, vous apparaissez à 1,50 mètre de l'arbre par lequel vous êtes entré. Vous pouvez utiliser ce moyen de transport une fois par tour pendant toute la durée du sort. Vous devez terminer chacun de vos tours en dehors d'un arbre.