

Livre de sorts

SORTS MINEURS

ASSISTANCE

niveau 0 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de caractéristique. Le sort prend alors fin.

CONTRÔLE DES FLAMMES

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : S

Durée : instantanée ou 1 heure (voir ci-dessous)

Vous choisissez un feu non magique visible dans la portée du sort de 1,50 mètre d'arête maximum. Vous pouvez l'affecter de l'une des façons suivantes :

- Vous pouvez faire grossir instantanément le feu de 1,50 mètre dans une direction, à condition que du bois ou un autre combustible soit présent dans cette nouvelle zone.
- Vous pouvez éteindre instantanément les flammes à l'intérieur du cube.
- Vous pouvez doubler ou diminuer de moitié l'aire de lumière vive ou de lumière faible projetée par le feu et/ou en changer la couleur. La modification dure 1 heure.
- Vous pouvez faire apparaître des formes simples (comme une vague silhouette de créature, un objet inanimé ou une localisation) dans les flammes et les animer comme bon vous semble. Les silhouettes persistent pendant 1 heure.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir jusqu'à trois de ses effets non-instantanés actifs à la fois, et vous pouvez en dissiper un en une action.

COUP DE TONNERRE

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 1,50 mètre

Composantes : S

Durée : instantanée

Vous créez un bruit de tonnerre qui peut être entendu jusqu'à 30 mètres. Hormis vous-même, toute créature à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 1d6 dégâts de tonnerre.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

DRUIDISME

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

En murmurant aux esprits de la nature, vous créez l'un des effets suivants, dans la portée du sort :

- Vous créez un minuscule et inoffensif effet sensoriel qui permet de prédire les conditions météorologiques pour les 24 prochaines heures, à l'endroit où vous êtes. L'effet pourrait se manifester

comme un orbe doré pour indiquer un ciel dégagé, un nuage pour annoncer la pluie, un flocon de neige pour une chute de neige et ainsi de suite. L'effet persiste pour 1 round.

- Vous provoquez immédiatement la floraison d'une fleur, l'ouverture d'une gousse ou le débourrement d'un bourgeon de feuille.

- Vous créez un inoffensif effet sensoriel instantané comme une chute de feuilles, une légère brise, le son d'un petit animal ou une subtile odeur de putois. L'effet doit se limiter à un cube de 1,50 mètre d'arête.

- Vous éteignez ou allumez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.

EMBRASEMENT

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un feu de joie sur un sol visible dans la portée du sort. Jusqu'à ce que le sort finisse, le feu de joie magique occupe un cube de 1,50 mètre d'arête. Toute créature située à la place du feu de joie lorsque vous lancez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou prendre 1d8 dégâts de feu. Une créature doit aussi faire un jet de sauvegarde lorsqu'elle se déplace dans l'espace occupé par le feu de joie pour la première fois dans un tour ou si elle termine son tour dans cet espace.

Le feu de joie met le feu aux objets inflammables dans sa zone qui ne sont ni tenus ni portés.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

FAÇONNAGE DE L'EAU

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : S

Durée : instantanée ou 1 heure (voir ci-dessous)

Choisissez un cube d'eau visible de 1,50 mètre d'arête dans la portée du sort. Vous pouvez alors le manipuler d'une des façons suivantes :

- Vous déplacez instantanément ou modifiez le sens du courant selon vos directives jusqu'à 1,50 mètre dans n'importe quelle direction. Ce mouvement n'a pas assez de force pour causer des dégâts.

- Vous pouvez faire apparaître des formes simples dans l'eau et les animer selon vos instructions. Ce changement dure 1 heure.

- Vous modifiez la couleur ou l'opacité de l'eau. L'eau doit être transformée de façon homogène. Ce changement dure 1 heure.

- Vous gelez l'eau, à condition qu'elle ne contienne aucune créature. L'eau dégèle au bout de 1 heure.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous ne pouvez avoir que deux de ces effets non-instantanés actifs à la fois, et vous pouvez en dissiper un en une action.

FAÇONNAGE DE LA TERRE

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : S

Durée : instantanée ou 1 heure (voir ci-dessous)

Vous choisissez une section de terre ou de pierre qui ne dépasse pas un cube de 1,50 mètre d'arête et visible dans la portée du sort. Vous pouvez alors la manipuler d'une des façons suivantes :

- Si vous ciblez une zone de terre meuble, vous pouvez instantanément la creuser, la déplacer sur le sol, et la déposer

jusqu'à 1,50 mètre plus loin. Ce mouvement n'a pas assez de force pour causer des dégâts.

- Vous pouvez faire apparaître des formes et/ou des couleurs sur la terre ou la pierre, représentant des mots, créant des images ou formant des motifs. La modification dure 1 heure.

- Si la terre ou la pierre est au sol, vous pouvez la transformer en terrain difficile. À l'inverse, vous pouvez rendre normal un sol considéré comme terrain difficile. Ce changement dure 1 heure.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir jusqu'à deux de ces effets non-instantanés actifs à la fois, et vous pouvez en dissiper un en une action.

FOUET ÉPINEUX

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (la tige d'une plante avec des épines)

Durée : instantanée

Vous créez une longue et épaisse liane ressemblant à de la vigne et recouverte d'épines qui, selon vos ordres, s'accroche à une créature à portée. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre la cible. Si l'attaque touche, la créature subit 1d6 dégâts perforants, et si la créature est de taille G ou inférieure, vous la tirez de 3 mètres vers vous.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

GELURE

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous faites se former une couche de gel engourdissante sur une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle reçoit 1d6 dégâts de froid, et obtient un désavantage à son prochain jet d'attaque avec une arme fait avant la fin de son prochain tour.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

GOURDIN MAGIQUE

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S, M (du gui, une feuille de trèfle et un bâton ou un gourdin)

Durée : 1 minute

Le bois du bâton ou du gourdin que vous tenez est altéré par les pouvoirs de la nature. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre caractéristique d'incantation plutôt que votre Force pour les jets d'attaque au corps à corps et de dégâts avec cette arme, et les dégâts de l'arme deviennent des d8. De plus, l'arme devient une arme magique, si ce n'est pas déjà le cas. Ce sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous lâchez l'arme enchantée.

INFESTATION

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une puce vivante)

Durée : instantanée

Vous faites apparaître momentanément sur une créature que vous pouvez voir à portée un nuage de mites, de puces ou d'autres parasites. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou bien prendre 1d6 dégâts de poison et se déplacer de 1,50 mètre dans une direction aléatoire si elle peut se déplacer et que sa vitesse est d'au moins 1,50 mètre. Jetez un d4 pour la

direction: 1=nord; 2=sud; 3=est; 4=ouest. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité, et si la direction indiquée est bloquée la cible ne bouge pas.

Les dégâts du sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

PIERRE MAGIQUE

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Vous touchez un à trois cailloux et les imprégnez de magie. Vous ou quelqu'un d'autre peut faire une attaque à distance avec un sort avec un des ces cailloux en le jetant à la main ou en le lançant à l'aide d'une fronde. S'il est jeté, sa portée est de 18 mètres. Si quelqu'un d'autre attaque avec ces cailloux, il ajoute le modificateur de votre caractéristique d'incantation au jet d'attaque (et non pas la sienne). Si le coup touche, la cible prend 1d6 dégâts contondants + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Dans tous les cas, le caillou perd ses propriétés magiques.

Si vous lancez ce sort à nouveau, le sort s'arrête pour tous les cailloux encore sous effet magique du sort précédent.

PRODUCTION DE FLAMME

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Une flamme vacillante apparaît dans votre main. La flamme y reste pour la durée du sort et n'endommage pas votre équipement, ni ne vous blesse. La flamme diffuse une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon supplémentaire de 3 mètres. Le sort prend fin si vous l'annulez par une action ou si vous le lancez de nouveau.

Vous pouvez également attaquer avec la flamme, mettant ainsi un terme au sort. Lorsque vous incantez ce sort, ou en utilisant une action lors d'un tour suivant, vous pouvez lancer la flamme sur une créature située à 9 mètres de vous maximum. Faites une attaque à distance avec un sort. En cas de réussite, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

RAFALE DE VENT

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous saisissez l'air et l'obligez à créer un des effets suivants à un point que vous pouvez voir à portée :

- Une créature de taille M ou plus petite que vous choisissez doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou bien être repoussée de 1,50 mètre de vous.

- Vous créez une petite explosion d'air capable de bouger un objet qui n'est pas tenu ni porté et qui ne pèse pas plus que 2,5 kg. L'objet est repoussé de 3 mètres. Il n'est pas poussé avec assez de force pour faire des dégâts.

- Vous créez un effet sensoriel inoffensif qui utilise l'air, comme provoquer le bruissement de feuilles, faire claquer des volets ou faire onduler des vêtements dans une brise.

RÉPARATION

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (deux aimants)

Durée : instantanée

Ce sort répare une simple fissure, déchirure ou fêlure sur un objet que vous touchez, comme un maillon de chaîne cassé, une clé brisée en deux morceaux, un accroc sur un manteau ou une fuite sur une outre. Tant que la fissure ou l'accroc n'excède pas 30 cm dans toutes les dimensions, vous le réparez, ne laissant aucune trace de la détérioration passée. Ce sort peut réparer physiquement un objet magique ou une créature artificielle, mais ne peut pas rendre sa magie à un objet.

RÉSISTANCE

niveau 0 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une cape miniature)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de sauvegarde. Le sort prend alors fin.

SAUVAGERIE PRIMITIVE

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : S

Durée : instantanée

Vous canalisez la magie primale pour qu'elle aigüise vos dents ou vos ongles, le rendant prêts à livrer une attaque corrosive. Réalisez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous. En cas de réussite, la cible prend 1d10 dégâts d'acide. Après que vous ayez effectué votre attaque, vos dents ou vos ongles reprennent leur état normal. Les dégâts du sort augmentent de 1d10 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d10), le niveau 11 (3d10) et le niveau 17 (4d10).

VAPORISATION DE POISON

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous tendez votre paume vers une créature visible dans la portée du sort et vous projetez une bouffée de gaz nocif de votre main. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 1d12 dégâts de poison.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d12 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d12), le niveau 11 (3d12) et le niveau 17 (4d12).

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.

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.

CHARME-PERSONNE

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous pouvez tenter de charmer un humanoïde que vous pouvez voir à portée. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un avantage à son jet si vous ou vos compagnons le combattez. En cas d'échec, il est charmé jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire. La créature charmée vous considère comme un bon ami. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.

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. Les créatures doivent se trouver à 9 mètres maximum les unes des autres lorsque vous les ciblez.

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.

COUTEAU DE GLACE

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : S, M (une goutte d'eau ou un bout de glace)

Durée : instantanée

Vous créez un éclat de glace et le lancez vers une créature dans la portée du sort. Faites une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si elle réussit, la cible subit 1d10 dégâts perforants. Que l'attaque touche ou pas, l'éclat de glace explose. La cible et toute créature dans un rayon de 1,50 mètre autour du centre de l'explosion doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 2d6 dégâts de froid.

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

CRÉATION OU DESTRUCTION D'EAU

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau pour la création d'eau ou quelques grains de sable pour la destruction d'eau)

Durée : instantanée

Soit vous créez, soit vous détruisez de l'eau.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau pure dans un contenant ouvert à portée. Vous pouvez sinon choisir de faire tomber l'eau sous forme de pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant ainsi les flammes non protégées de la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau

présente dans un contenant ouvert à portée. Sinon, vous pouvez choisir de supprimer le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête à portée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau supplémentaires, ou augmentez la taille du cube de 1,50 mètre d'arête, pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

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.

ENCHEVÊTREMENT

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Herbes et lianes germent du sol dans un carré de 6 mètres d'arête ayant son origine sur un point dans la portée du sort. Pour la durée du sort, ces plantes rendent le terrain difficile.

Une créature prise dans la zone lorsque vous incantez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force sans quoi elle est entravée par l'enchevêtrement de plantes jusqu'à la fin du sort. Une créature entravée par les plantes peut utiliser une action pour faire un jet de sauvegarde de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la créature se libère.

Lorsque le sort prend fin, les plantes invoquées se fanent.

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.

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.

LUEURS FÉERIQUES

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Tous les objets à l'intérieur d'un cube de 6 mètres d'arête dans la portée du sort se distinguent par un halo bleu, vert ou violet (à votre choix). Toutes les créatures présentes dans la zone lors de l'incantation du sort sont également enveloppées du halo si elles échouent à un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour la durée du sort, les objets et les créatures affectées émettent une lumière faible dans un rayon de 3 mètres.

Les jets d'attaque contre des créatures affectées ou des objets bénéficient d'un avantage si l'attaquant peut les voir. Les créatures affectées ou les objets ne peuvent bénéficier de la condition invisible.

MOT DE GUÉRISON

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Une créature visible de votre choix récupère des points de vie à hauteur de 1d4 + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

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.

ONDE DE CHOC

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (cube de 4,50 mètres d'arête)

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une vague de force de tonnerre émane de vous. Toute créature se trouvant dans un cube de 4,50 mètres d'arête prenant origine à partir de vous-même doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature prend 2d8 dégâts de tonnerre et est repoussée de 3 mètres de vous. En cas de réussite, la créature prend seulement la moitié des dégâts et n'est pas repoussée.

En outre, les objets non fixés qui se trouvent entièrement dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 mètres par l'effet du sort, et le sort émet un coup de tonnerre audible jusqu'à 90 mètres.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

PURIFICATION DE NOURRITURE ET D'EAU

niveau 1 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Toute la nourriture et toutes les boissons, non magiques, se trouvant dans une sphère de 1,50 mètre de rayon, et centrée sur un point de votre choix à portée, sont purifiées et débarrassées de tout poison et de toute maladie.

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.

SECOUSSE SISMIQUE

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous causez un tremblement dans le sol à portée. Chaque créature autre que vous-même dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 1d6 dégâts contondants et se retrouve à terre. Si le sol dans cette zone est de la terre meuble ou de la pierre, il devient un terrain difficile jusqu'à qu'il soit déblayé, et chaque portion de la zone de 1,50 mètre de diamètre nécessite au moins 1 minute pour être nettoyée à la main.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque 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.

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

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (le poil ou la plume d'une bête)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature et lui accordez une amélioration magique. Choisissez l'un des effets suivants ; la cible gagne cet effet jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Endurance de l'ours. La cible a un avantage à ses jets de Constitution. Elle gagne également 2d6 points de vie temporaires, qui sont perdus lorsque le sort prend fin.

Force du taureau. La cible a un avantage à ses jets de Force, et sa capacité de charge double.

Grâce féline. La cible a un avantage à ses jets de Dextérité. De plus, elle ne subit aucun dégât lorsqu'elle chute de 6 mètres ou moins et qu'elle n'est pas incapable d'agir.

Splendeur de l'aigle. La cible a un avantage à ses jets de Charisme.

Ruse du Renard. La cible a un avantage à ses jets d'Intelligence.

Sagesse du Hibou. La cible a un avantage à ses jets de Sagesse.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

ATTRACTION TERRESTRE

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 mètres

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée. Des bandes jaunes d'énergie magique entourent la créature. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sinon sa vitesse de vol (le cas échéant) est réduite à 0 mètre pour la durée du sort. Une créature volante affectée par ce sort descend à la vitesse de 18 mètres par round jusqu'à ce qu'elle atteigne le sol ou que le sort se termine.

BOURRASQUE

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (ligne de 18 mètres)

Composantes : V, S, M (une semence de légume)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un corridor de vent fort long de 18 mètres et large de 3 mètres souffle de votre position vers une direction de votre choix, pour la durée du sort. Chaque créature qui débute son tour dans le corridor doit réussir un jet de sauvegarde de Force sans quoi elle

est poussée de 4,50 mètres dans l'axe du corridor.

Toute créature dans le corridor doit consommer 2 mètres de mouvement pour chaque mètre parcouru lorsqu'elle se rapproche de vous.

La bourrasque disperse les gaz et la vapeur, et elle éteint les chandelles, les torches et les autres flammes exposées dans la zone. Elle fait vaciller les flammes protégées, comme celle d'une lanterne, qui ont alors 50 % de chance de s'éteindre.

Lors d'une action bonus à chacun de vos tours avant que le sort prenne fin, vous pouvez changer la direction du corridor de vent.

CONVOCATION 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.

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.

ÉCRIRE DANS LE CIEL

niveau 2 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : champ de vision

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous faites apparaître jusqu'à dix mots dans une partie du ciel que vous pouvez voir. Les mots semblent être faits de nuage et restent en place pour la durée du sort. Les mots se dissipent quand le sort se termine. Un vent fort peut disperser les nuages et mettre fin au sort prématurément.

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.

IMMOBILISATION DE PERSONNE

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un petit morceau de fer droit)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde visible dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle est paralysée pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut faire un autre jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler un humanoïde supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2. Les humanoïdes doivent être situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

LAME DE FEU

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une feuille de sumac)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une lame ardente dans votre main libre. La lame est similaire en taille et en forme à un cimeterre, et reste jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si vous lâchez l'arme, elle disparaît, mais vous pouvez la réinvoquer par une action bonus.

Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque au corps à corps avec un sort avec la lame ardente. Si le coup touche, la cible subit 3d6 dégâts de feu.

La lame enflammée émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 tous les 2 niveaux d'emplacement au-dessus 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 limier)

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'avez 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.

MÉTAL BRÛLANT

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un morceau de fer et une flamme)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un objet métallique manufacturé, comme une arme en métal ou une armure métallique intermédiaire ou lourde, à portée et que vous pouvez voir. Vous rendez l'objet rougeoyant d'une intense chaleur. Toutes les créatures étant en contact physique avec l'objet subissent 2d8 dégâts de feu au moment où vous lancez le sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser votre action bonus à chacun des tours suivants pour infliger de nouveau ces dégâts de feu.

Si une créature tient ou porte l'objet et en subit les dégâts de feu, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de lâcher l'objet si elle le peut. Si elle ne peut pas se séparer de l'objet, elle obtient un désavantage à ses jets d'attaque et à ses jets de caractéristique jusqu'au début de votre prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les

dégâts sont augmentés de 1d8 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.

RAYON DE LUNE

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (plusieurs graines de pavot et un morceau de feldspath opalescent)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon argenté de lumière pâle brille dans un cylindre de 12 mètres de haut et 1,50 mètre de rayon, centré sur un point à portée. Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une lumière faible remplit le cylindre.

Lorsqu'une créature pénètre la zone d'effet du sort pour la première fois dans un tour, ou qu'elle y débute son tour, elle est enveloppée de flammes fantomatiques qui lui provoquent d'intenses douleurs, l'obligeant à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 2d10 dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Un métamorphe effectue son jet de sauvegarde avec un désavantage. S'il échoue, il est également forcé de retrouver sa forme originelle et ne peut pas prendre une forme différente tant qu'il n'a pas échappé à la lueur produite par le sort.

À chacun de vos tours après que vous ayez lancé ce sort, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer le rayon jusqu'à 18 mètres dans n'importe quelle direction.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en

utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

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.

SPHÈRE DE FEU

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un peu de suif, une pincée de soufre et de la poussière de poudre de fer)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de feu d'un diamètre de 1,50 mètre apparaît dans un espace inoccupé de votre choix dans la portée et pour la durée du sort. Toute créature qui termine son tour à 1,50 mètre ou moins de la sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 2d6 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Avec une action bonus, vous pouvez déplacer la sphère jusqu'à 9 mètres. Si la sphère entre en collision avec une créature, celle-ci doit faire un jet de sauvegarde contre les dégâts de la sphère et elle arrête son mouvement pour ce tour.

Lorsque vous déplacez la sphère, vous pouvez la diriger par-dessus des barrières de 1,50 mètre ou moins et la propulser au-dessus d'un gouffre large de 3 mètres ou moins. La sphère enflamme les

objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés, et émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires.

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

TOURBILLON DE POUSSIÈRE

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (une pincée de poussière)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un cube d'air visible et inoccupé de 1,50 mètre d'arête dans la portée du sort. Une force élémentaire ressemblant à un tourbillon de poussière apparaît dans la zone cubique et demeure jusqu'à la fin du sort.

Toute créature finissant son tour à 1,50 mètre ou moins du tourbillon de poussière doit faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la créature prend 1d8 dégâts contondants et est repoussée de 3 mètres du tourbillon. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts et n'est pas repoussée.

Par une action bonus, vous pouvez déplacer le tourbillon de poussière jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction. Si le tourbillon de poussière se déplace sur du sable, de la poussière, de la terre meuble ou du petit gravier, il aspire ces matériaux et forme un nuage de débris de 3 mètres de rayon tout autour de lui jusqu'au début de votre prochain tour. Ce nuage rend la visibilité nulle dans la zone qu'il occupe.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

VENT PROTECTEUR

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un vent fort (30 km/h) souffle autour de vous dans un rayon de 3 mètres et se déplace avec vous, restant centré sur vous. Le vent perdure pour la durée du sort.

Le vent a les effets suivants :

- Il vous rend sourd, ainsi que les autres créatures dans sa zone.
- Il éteint les flammes non protégées dans sa zone qui sont de la taille d'une torche ou plus petite.
- Il dissipe la vapeur, le gaz et le brouillard s'ils peuvent être dispersés par un vent fort.
- La zone est un terrain difficile pour les créatures autres que vous.
- Les attaques à distance avec une arme ont un désavantage si elles rentrent ou sortent de la zone de vent.

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).

APPEL DE LA Foudre

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nuage d'orage prend la forme d'un cylindre de 3 mètres de hauteur et d'un rayon de 18 mètres centré sur un point visible à portée au-dessus de vous. Le sort échoue si vous ne pouvez voir un point en l'air là où le nuage devrait apparaître (par exemple, si vous vous trouvez dans une pièce trop petite pour accueillir le nuage).

Lorsque vous incantez le sort, choisissez un point visible sous le nuage. Un éclair jaillit du nuage jusqu'au point choisi. Chaque créature à 1,50 mètre ou moins de ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 3d10 dégâts de foudre. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. À chacun de vos tours, jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser votre action pour appeler la foudre de cette manière, en ciblant le même point ou un nouveau.

Si vous êtes en extérieur et dans des conditions orageuses lors de l'incantation de ce sort, le sort vous permet de contrôler l'orage plutôt que d'en créer un nouveau. Dans ces conditions, les dégâts du sort augmentent de 1d10.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du 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.

CONVOCAION 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.

DISSIPATION DE LA MAGIE

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique dans la portée du sort. Tous les sorts actifs de niveau 3 ou moins sur la cible prennent fin. Pour chaque sort actif de niveau 4 ou plus sur la cible, effectuez un jet de votre caractéristique d'incantation. Le DD est de 10 + le niveau du sort. Si le jet est réussi, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les effets d'un sort actif sur la cible prennent automatiquement fin si le niveau du sort est égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort utilisé.

ÉRUPTION DE TERRE

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un morceau d'obsidienne)

Durée : instantanée

Choisissez un point au sol que vous pouvez voir dans la portée du sort. Une éruption de roche et de terre éclate dans un cube de 6 mètres d'arête centré sur ce point. Chaque créature dans cette zone effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 3d12 dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. En outre, le terrain dans cette zone devient un terrain difficile jusqu'à qu'il soit déblayé. Chaque case de 1,50 mètre de la zone nécessite au moins 1 minute pour être déblayé à la main.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d12 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.

FUSION DANS LA PIERRE

niveau 3 - transmutation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Vous pénétrez dans un objet en pierre ou une surface suffisamment large pour contenir totalement votre corps, vous fusionnant ainsi que tout l'équipement que vous portez avec la pierre pour la durée du sort. En utilisant votre mouvement, vous pénétrez dans la pierre à l'endroit que vous pouvez toucher. Votre présence n'est en aucun cas visible ou détectable par des sens non magiques.

Tant que vous êtes fusionné avec la pierre, vous ne pouvez pas voir ce qui se passe au dehors et avez un désavantage à tous les jets de Sagesse (Perception) que vous effectuez pour entendre des sons produits à l'extérieur. Vous êtes conscient de l'écoulement du temps et pouvez lancer des sorts sur vous-même alors que vous êtes fusionné dans la pierre. Vous pouvez utiliser votre mouvement pour quitter la pierre par l'endroit où vous y êtes entré, ce qui met un terme au sort. Vous ne pouvez pas vous déplacer autrement.

De petits dégâts physiques sur la pierre ne vous affectent pas, mais sa destruction partielle ou un changement de sa forme (à la condition que vous ne puissiez plus être contenu dedans) vous expulse de la pierre et vous inflige 6d6 dégâts contondants. La destruction complète de la pierre (ou sa transmutation en une autre matière) vous expulse et vous inflige 50 dégâts contondants. Si vous êtes expulsé, vous tombez à terre dans l'espace inoccupé le plus proche de votre point de fusion dans la pierre.

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

requis 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.

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.

MORT SIMULÉE

niveau 3 - nécromancie (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pincée de terre prélevée sur une tombe)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature consentante et la plongez dans un état cataleptique impossible à différencier de la mort.

Pour tout la durée du sort, ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour toucher la cible et annuler le sort, la cible passe pour morte auprès de toute personne ne faisant pas une inspection approfondie ou face à des sorts censés donner l'état de santé de la cible. La cible est incapable d'agir et aveuglée, sa vitesse de déplacement tombe à 0. La cible obtient la résistance à tous les types de dégâts, à l'exception des dégâts psychiques. Si la cible est malade ou empoisonnée lorsque vous lancez ce sort, ou tombe malade ou empoisonnée alors qu'elle est déjà soumise à ce sort, la maladie ou le poison n'ont aucun effet jusqu'à ce que ce sort prenne fin.

MUR D'EAU

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur d'eau sur le sol, à un point que vous pouvez voir à portée. Vous pouvez créer un mur mesurant jusqu'à 9 mètres de long, 3 mètres de haut et 30 cm d'épaisseur, ou vous pouvez faire un mur circulaire mesurant jusqu'à 6 mètres de diamètre, 6 mètres de haut et 30 cm d'épaisseur. Le mur disparaît quand le sort se termine. L'espace occupé par le mur est un terrain difficile.

Toute attaque à distance avec une arme qui entre dans l'espace du mur à un désavantage au jet d'attaque, et tous les dégâts de feu sont réduits de moitié si l'effet de feu traverse le mur pour atteindre son objectif. Les sorts infligeant des dégâts de froid qui traversent la paroi transforment en glace solide la zone du mur impactée (au minimum un carré de 1,50 mètre est gelé). Chaque section gelée de 1,50 mètre de côté a 15 pv et une CA de 5. Réduire les points de vie d'une section gelée à 0 la détruit. Lorsqu'une section est détruite, l'eau du mur ne le remplit pas.

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.

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.

RAZ-DE-MARÉE

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau)

Durée : instantanée

Vous conjurez une vague d'eau qui s'écrase sur une zone à portée. La zone peut mesurer jusqu'à 9 mètres de long, 3 mètres de large

et 3 mètres de haut. Chaque créature dans la portée du sort doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 4d8 dégâts contondants et se retrouve à terre. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts et n'est pas mise à terre. L'eau se propage ensuite à travers le sol dans toutes les directions, éteignant toute flamme non protégée dans sa zone et dans les 9 mètres autour, puis disparaît.

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.

TEMPÊTE DE NEIGE

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Tant que le sort persiste, une pluie glacée et de la neige tombent dans un cylindre de 6 mètres de hauteur avec un rayon de 12 mètres, centré sur un point déterminé dans la portée du sort. La visibilité dans la zone est nulle et les flammes nues dans la zone sont éteintes.

Le sol dans la zone est couvert de glace glissante, rendant le terrain difficile. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou lorsqu'elle y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle tombe à terre.

Si une créature commence son tour dans la zone d'effet du sort tout en étant concentrée sur un sort, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sauvegarde de votre sort, sans quoi elle perd sa concentration.

NIVEAU 4

CHARME-MONSTRE

niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous essayez de charmer une créature que vous pouvez voir à portée. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un avantage si vous ou vos compagnons la combattez. En cas d'échec, vous la charmez jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons lui fassiez quelque chose de nuisible. La créature charmée est amicale avec vous. Lorsque le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 4. Les créatures doivent être à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous les ciblez.

CONFUSION

niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort assaille et tord les esprits des créatures, générant des illusions et provoquant des actions incontrôlées. Chaque créature dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle sera affectée par le sort.

Une cible affectée ne peut réagir et elle doit lancer 1d10 au début de chacun de ses tours pour déterminer son comportement pour ce tour.

d10 Comportement

- | | |
|------|---|
| 1 | La créature emploie tout son mouvement pour se déplacer de façon aléatoire. Pour déterminer la direction, lancez 1d8 et assignez une direction à chaque face. La créature ne prend pas d'action pour ce tour. |
| 2-6 | La créature ne se déplace pas et elle ne prend pas d'action pour ce tour. |
| 7-8 | La créature prend son action pour faire une attaque au corps à corps contre une créature à sa portée, déterminée de façon aléatoire. Si aucune créature n'est à sa portée, la créature ne fait rien pour ce tour. |
| 9-10 | La créature peut agir et se déplacer normalement. |

À la fin de chacun de ses tours, une créature affectée peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, l'effet du sort prend fin pour cette cible.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, le rayon de la sphère augmente de 1,50 mètre pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 4.

CONTRÔLE DE L'EAU

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau et une pincée de sable)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez toute étendue d'eau libre dans une zone cubique de 30 mètres d'arête de votre choix. Vous pouvez choisir parmi les effets suivants lors de l'incantation du sort. Par une action, durant votre tour, vous pouvez répéter le même effet ou en choisir un nouveau.

Crue. Vous provoquez l'augmentation de 6 mètres du niveau de toute l'eau présente dans la zone d'effet. Si la zone d'effet comprend une berge, l'eau se déverse sur le sol sec. Si votre zone d'effet se trouve au sein d'une importante étendue d'eau, vous créez plutôt une vague de 6 mètres de haut qui part d'un côté de la zone d'effet et se déplace jusqu'au côté opposé avant de se briser. Tout véhicule de taille TG ou inférieure frappé par la vague a 25 % de risque de chavirer. Le niveau de l'eau reste élevé jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un effet différent. Si cet effet produit une vague, la vague se répète au début de votre tour suivant tant que l'effet de Crue est effectif.

Scinder l'eau. Vous déplacez l'eau dans la zone de sorte à créer une tranchée. La tranchée s'étend au travers de la zone d'effet du sort, et scinde l'eau en deux, formant un mur de chaque côté. La tranchée reste en place jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un nouvel effet. L'eau remplit alors lentement la tranchée jusqu'au tour suivant, ramenant l'eau à son niveau normal.

Diriger le courant. Vous provoquez un courant dans la zone d'effet qui se dirige dans la direction de votre choix, même si l'eau

doit pour cela submerger des obstacles, passer au-dessus des murs, ou prendre d'autres directions improbables. L'eau dans la zone d'effet se déplace dans la direction souhaitée, mais une fois en dehors de la zone d'effet, elle retrouve un courant basé sur les caractéristiques du terrain. L'eau continue à se déplacer dans la direction choisie jusqu'à ce que le sort prenne fin ou que vous choisissiez un nouvel effet.

Tourbillon. Cet effet requiert une étendue d'eau large de 15 mètres et profonde de 7,50 mètres minimum. Vous créez un tourbillon qui se forme au centre de la zone d'effet. Le tourbillon produit un vortex large de 1,50 mètre à son pôle inférieur, large de 15 mètres à son pôle supérieur, et profond de 7,50 mètres. Toute créature ou objet dans l'eau à 7,50 mètres du vortex est attiré de 3 mètres vers lui. Une créature peut nager pour s'éloigner du vortex à condition de réussir un jet de Force (Athlétisme) contre le DD de sauvegarde de votre sort.

Lorsqu'une créature entre dans le vortex pour la première fois de son tour ou débute son tour dans le vortex, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts contondants et est happée dans le vortex jusqu'à ce que le sort se termine. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts et n'est pas prisonnière du vortex. Une créature happée par le vortex peut utiliser son action pour essayer de nager hors du vortex comme décrit précédemment, mais elle subira un désavantage à son jet de Force (Athlétisme).

La première fois, à chaque tour, qu'un objet entre dans le vortex, l'objet subit 2d8 dégâts contondants ; ces dégâts sont de nouveau infligés à chaque tour que l'objet passe dans le vortex.

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.

DOMINATION DE BÊTE

niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoûter une bête à portée que vous pouvez voir. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmée pour la durée du sort. Si vous, ou une autre créature qui vous est amicale, êtes en combat avec la bête ciblée, elle obtient un avantage à son jet de sauvegarde.

Tant que la bête est charmée et que vous vous trouvez dans le même plan d'existence, vous établissez une connexion télépathique avec elle. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour transmettre des ordres à la créature tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise), et la créature fera de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez spécifier une action simple et générale telle que « Attaque cette créature », « Viens ici » ou « Rapporte cet objet ». Si la créature accomplit l'ordre donné et ne reçoit pas d'autres directives de votre part, elle se défend et se protège du mieux de ses capacités.

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre un contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature n'effectue que les actions que vous choisissez, et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Durant ce moment, vous pouvez également forcer la créature à utiliser une réaction, mais pour cela vous devez dépenser votre réaction. À chaque fois que la cible subit

des dégâts, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre sort. Si le jet de sauvegarde réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 10 minutes. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de niveau 6, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 1 heure. Et en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, vous pouvez maintenir votre concentration pendant 8 heures.

FAÇONNAGE DE LA PIERRE

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de l'argile molle, qui devra être travaillée grossièrement dans la forme souhaitée pour l'objet en pierre)

Durée : instantanée

Vous touchez un objet en pierre de taille M ou P ou un bloc de pierre d'un maximum de 1,50 mètre d'arête et vous lui donnez n'importe quelle forme qui vous convient. Par exemple, vous pouvez transformer un gros rocher en arme, statue ou coffre, ou réaliser un petit passage à travers un mur, tant que le mur fait moins de 1,50 mètre d'épaisseur. Vous pouvez aussi façonner une porte de pierre et son encadrement pour pouvoir la fermer. L'objet que vous créez peut avoir un maximum de deux charnières et un verrou mais des détails mécaniques plus fins sont impossibles.

FLÉAU ÉLÉMENTAIRE

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée, et choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être affectée par le sort pendant toute sa durée. La première fois à chaque tour que la cible affectée subit des dégâts du type choisi, la cible subit 2d6 dégâts supplémentaires de ce type. En outre, la cible perd toute résistance à ce type de dégâts jusqu'à ce que le sort se termine.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 4. Les créatures doivent être à 9 mètres les unes des autres lorsque vous les ciblez.

FLÉTRISSEMENT

niveau 4 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

De l'énergie nécromantique déferle sur une créature de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, drainant ses liquides corporels et sa vitalité. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. La cible subit 8d8 dégâts nécrotiques si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié des dégâts si elle réussit. Ce sort n'a pas d'effet sur un mort-vivant ou une créature artificielle. Si vous ciblez une créature de type plante ou une plante magique, elle effectue son jet de sauvegarde avec un désavantage, et le sort lui inflige les dégâts maximums.

Si vous ciblez une plante non magique qui n'est pas non plus une créature, comme un arbre ou un buisson, elle n'effectue pas de jet de sauvegarde ; elle se flétrit simplement et meurt.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement

au-delà du niveau 4.

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.

INSECTE GÉANT

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous transformez jusqu'à dix mille-pattes, trois araignées, cinq guêpes, ou un scorpion, à portée, en version géante de leur forme naturelle pour toute la durée du sort. Un mille-pattes devient un mille-pattes géant, une araignée devient une araignée géante, une guêpe devient une guêpe géante, et un scorpion devient un scorpion géant.

Chaque créature obéit à vos commandes verbales et en combat, à chaque round, elles agissent à votre tour. Le MD possède les statistiques de ces créatures et détermine leurs actions et déplacements.

Une créature reste à sa taille géante pour la durée du sort, jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie, ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour annuler l'effet sur elle.

Le MD peut vous autoriser à choisir des cibles différentes de celles présentées ci-dessus. Par exemple, si vous transformez une abeille, sa version géante pourrait avoir les mêmes statistiques que la guêpe géante.

INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRES MINEURS

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez les élémentaires qui apparaissent dans un espace inoccupé à portée, que vous pouvez voir. Vous choisissez l'une des options d'apparition suivantes :

- Un élémentaire de FP 2 ou inférieur
- Deux élémentaires de FP 1 ou inférieur
- Quatre élémentaires de FP 1/2 ou inférieur
- Huit élémentaires de FP 1/4 ou inférieur

Un élémentaire invoqué par ce sort disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.

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 certains niveaux d'emplacements de sorts supérieurs, vous choisissez l'une des options d'invocations 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.

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.

MÉTAMORPHOSE

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un cocon de chenille)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme une créature à portée que vous pouvez voir en une nouvelle forme. Une créature non consentante aura droit à un jet de sauvegarde de Sagesse pour annuler l'effet. Le sort n'a aucun effet sur un métamorphe ou une créature qui a 0 point de vie.

La transformation est effective pour la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. La nouvelle forme peut être celle de n'importe quelle bête de FP inférieur ou égal à celui de la cible (ou de son niveau si elle n'a pas de FP). Les statistiques et valeurs de caractéristique de la cible, dont les caractéristiques mentales, sont remplacées par les caractéristiques de la bête choisie. La cible conserve son alignement et sa personnalité.

La cible remplace ses points de vie par ceux de la bête. Lorsqu'elle reprend sa forme normale, la créature retourne au nombre de points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme normale parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires qu'elle a encaissés sous forme de bête sont appliqués à sa forme normale. Tant que les dégâts excédentaires ne font pas les points de vie de la forme normale de la créature à 0, la créature ne tombe pas inconsciente.

La créature est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par la nature de sa nouvelle forme, et elle ne peut pas parler, ni lancer des sorts, ni effectuer la moindre action qui nécessite des mains ou la parole.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser, manipuler ou recevoir le moindre avantage de son équipement.

MUR DE FEU

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un petit morceau de phosphore)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un mur de flammes sur une surface solide dans la portée du sort. Vous pouvez façonner le mur jusqu'à 18 mètres de longueur, 6 mètres de hauteur et 30 cm d'épaisseur. Vous pouvez également en faire un mur circulaire de 6 mètres de diamètre, 6 mètres de hauteur et 30 cm d'épaisseur. Le mur est opaque et persiste pour la durée du sort.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 5d8 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Un côté du mur, que vous déterminez lors de l'incantation du sort, inflige 5d8 dégâts de feu à chaque créature qui termine son tour à 3 mètres ou moins de ce côté ou à l'intérieur du mur. Une créature subit les mêmes dégâts lorsqu'elle pénètre dans le mur pour la première fois lors d'un tour ou lorsqu'elle y termine son tour.

L'autre côté du mur n'inflige aucun dégât.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts du sort augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 4.

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.

SPHÈRE AQUEUSE

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte d'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez une sphère d'eau d'un rayon de 3 mètres centrée sur un point que vous pouvez voir à portée. La sphère peut planer dans l'air, mais pas à plus de 3 mètres du sol. La sphère perdure pour la durée du sort.

Toute créature dans l'espace de la sphère doit faire un jet de sauvegarde de Force. En cas de réussite, la créature est éjectée de cet espace vers l'espace libre le plus proche en dehors de la sphère. Une créature de taille TG ou plus réussit le jet de sauvegarde automatiquement, et une créature de taille G ou inférieure peut délibérément choisir de rater le jet. En cas d'échec, une créature est entravée par la sphère et est engloutie par l'eau. À la fin de chacun de ses tours, une cible entravée peut répéter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

La sphère peut entraver un maximum de quatre créatures de taille M ou plus petites ou une créature de taille G. Si la sphère entrave une créature de plus, une créature aléatoire qui est déjà entravée par la sphère en tombe et se retrouve à terre à 1,50 mètre de celle-ci.

En tant qu'action, vous pouvez déplacer la sphère jusqu'à 9 mètres en ligne droite. Si elle se déplace au dessus d'une fosse, d'une falaise ou de tout autre dénivelé, elle descend en toute sécurité jusqu'à ce qu'elle soit en vol stationnaire à 3 mètres au dessus du sol. Toute créature entravée par la sphère se déplace avec elle. Vous pouvez viser des créatures avec la sphère, les forçant à faire un jet de sauvegarde.

Quand le sort se termine, la sphère tombe au sol et éteint toutes les flammes normales dans un rayon de 9 mètres. Toute créature entravée par la sphère se retrouve à terre dans l'espace où elle tombe. Puis l'eau disparaît.

TEMPÊTE DE GRÊLE

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 mètres

Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)

Durée : instantanée

Une pluie de grêle dure comme la pierre tombe au sol dans un cylindre de 6 mètres de rayon et de 12 mètres de haut centré sur le point choisi à l'intérieur de la portée du sort. Chaque créature dans le cylindre doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 2d8 dégâts contondants et 4d6 dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Les grêlons transforment la zone d'effet de la tempête en un terrain difficile jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts contondants augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 4.

TERRAIN HALLUCINATOIRE

niveau 4 - illusion

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 90 mètres

Composantes : V, S, M (un caillou, une brindille et un bout de plante verte)

Durée : 24 heures

Vous faites en sorte qu'un terrain dans un cube de 45 mètres d'arête, à portée, paraisse (d'un point de vue auditif, olfactif et visuel) être d'un autre type de terrain naturel. Ainsi, un terrain à ciel ouvert ou une route peut ressembler à un marais, une colline, une crevasse, ou n'importe quel autre terrain difficile ou insurmontable. Un étang peut être illusoirement converti en prairie d'herbe verte, un précipice peut ressembler à une pente douce, et un ravin rocailleux peut prendre l'allure d'une large route plate. Les structures manufacturées, les équipements et les créatures dans la zone ne voient pas leur apparence changer.

Les caractéristiques palpables du terrain ne sont pas modifiées, ce qui fait que les créatures qui pénètrent dans la zone voient probablement au travers de l'illusion. Si la différence entre l'illusion et la réalité n'est pas évidente par le contact, une créature qui examine attentivement l'illusion peut tenter un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort pour ne plus en être affectée. Une créature qui comprend que l'illusion en est une, la voit comme une vague image superposée au terrain réel.

NIVEAU 5

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.

CONTAGION

niveau 5 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 7 jours

Votre toucher est vecteur de maladie. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à portée. Si le coup touche, la cible est empoisonnée.

À la fin de chacun des tours de la cible empoisonnée, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle en réussit trois, la cible n'est plus empoisonnée et le sort prend fin. Si elle en échoue trois, la cible n'est plus empoisonnée mais vous choisissez une des maladies indiquées ci-dessous. La cible est alors sujette à cette maladie jusqu'à la fin de la durée du sort.

Étant donné que le sort reproduit une maladie naturelle chez sa cible, tout effet qui peut normalement guérir une maladie, ou au moins en réduire les effets, s'applique.

Bouille-crâne. L'esprit de la créature devient fiévreux. La créature a un désavantage aux jets d'Intelligence et aux jets de sauvegarde d'Intelligence. De plus, la créature se comporte comme si elle était sous l'effet d'un sort de *confusion* lorsqu'elle est en combat.

Convulsions. La créature est parcourue de tremblements incontrôlés. La créature a un désavantage aux jets de Dextérité, aux jets de sauvegarde de Dextérité et aux jets d'attaque basés sur la Dextérité.

Fièvre répugnante. Une violente fièvre se saisit du corps de la créature. La créature a un désavantage aux jets de Force, aux jets de sauvegarde de Force et aux jets d'attaque basés sur la Force.

Mal aveuglant. La créature a du mal à réfléchir et ses yeux deviennent blancs laiteux. La créature a un désavantage aux jets de Sagesse et aux jets de sauvegarde de Sagesse. Elle est de plus aveuglée.

Mort poisseuse. La créature perd du sang de manière incontrôlable. La créature a un désavantage aux jets de Constitution et aux jets de sauvegarde de Constitution. De plus, chaque fois que la créature subit des dégâts, elle est étourdie jusqu'à la fin de son tour suivant.

Pourriture. La chair de la créature se dégrade. La créature a un désavantage aux jets de Charisme et est vulnérable à tous les types de dégâts.

CONTRAT

niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un bijou valant au minimum 1 000 po, que le sort consomme)

Durée : 24 heures

Avec ce sort, vous tentez de vous attacher les services d'un céleste, d'un élémentaire, d'une fée ou d'un fiélon. La créature doit être à portée pendant toute la durée de l'incantation (typiquement, la créature est tout d'abord invoquée à l'intérieur d'un sort de cercle magique inversé, pour qu'elle ne puisse pas s'échapper, tandis que vous lancez ce sort). À la fin de l'incantation, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle est tenue de vous servir pour toute la durée du sort. Si la créature a été invoquée ou a été créée par un autre sort, la durée du sort est

étendue pour correspondre à celle du sort *contrat*.

Une créature liée doit suivre vos instructions au mieux de ses capacités. Vous pouvez ordonner à la créature de vous accompagner lors de vos aventures, de garder un lieu, ou de délivrer un message. La créature obéit à la lettre à vos instructions, mais si la créature vous est hostile, elle interprétera vos ordres afin d'accomplir ses propres objectifs. Si la créature exécute complètement les instructions qu'elle a reçues avant que le sort ne prenne fin, elle voyage jusqu'à vous pour vous en informer si vous vous trouvez tous deux dans le même plan d'existence. Si vous êtes dans des plans d'existence différents, elle retourne à l'endroit où vous l'avez asservie et y reste jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau supérieur, la durée du sort passe à 10 jours avec un emplacement de niveau 6, à 30 jours pour un niveau 7, à 180 jours pour un niveau 8, et elle passe à 1 an et 1 jour en utilisant un emplacement de niveau 9.

CONTRÔLE DES VENTS

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prenez le contrôle de l'air dans un cube de 30 mètres d'arête visible dans la portée du sort. Vous pouvez choisir un des effets suivants lorsque vous lancez le sort. L'effet perdure jusqu'à la fin du sort, à moins que vous n'utilisiez votre action au cours d'un tour ultérieur pour changer d'effet. Vous pouvez aussi utiliser votre action pour momentanément arrêter l'effet ou pour renouveler un effet que vous auriez arrêté.

Rafales. Un vent se lève au centre du cube et souffle continuellement dans une direction horizontale que vous choisissez. Vous pouvez décider de l'intensité du vent : calme, modéré ou fort. Si le vent est modéré ou fort, les attaques avec des armes à distance qui entrent dans, sortent de ou traversent ce cube ont un désavantage aux jets d'attaque. Si le vent est fort, toute créature se déplaçant contre le vent doit dépenser un mètre de déplacement supplémentaire pour chaque mètre avancé.

Écrasement. Vous créez un fort coup de vent descendant ayant pour source le sommet du cube. Les attaques avec des armes à distance qui traversent cette zone ou visent des cibles situées à l'intérieur ont un désavantage à leurs jets d'attaque. Une créature doit faire un jet de sauvegarde de Force si elle vole dans le cube pour la première fois dans un tour ou si elle commence son tour dans cette zone en volant. En cas d'échec, la créature tombe à terre.

Ascension. Vous créez un courant ascendant soutenu à l'intérieur du cube provenant de la face inférieure du cube. Les créatures tombant dans le cube ne subissent que la moitié des dégâts dus à la chute. Lorsqu'une créature dans le cube réalise un saut vertical, elle peut sauter jusqu'à 3 mètres de plus que la normale.

COQUILLE ANTIVIE

niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 3 mètres)

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une barrière scintillante émane de vous dans un rayon de 3 mètres et se déplace avec vous, restant centrée autour de vous et bloquant les créatures autres que celles de type mort-vivant ou créature artificielle. La barrière reste en place pour toute la durée du sort.

La barrière empêche les créatures affectées de pénétrer ou de traverser la zone. Une créature affectée peut lancer des sorts ou effectuer des attaques avec des armes à distance ou des armes à allonge au travers de la barrière.

Si vous vous déplacez de sorte qu'une créature affectée est obligée de passer au travers de la barrière, le sort prend fin.

ÉVEIL

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 8 heures

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une agate d'une valeur minimum de 1 000 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Après avoir passé le temps d'incantation à tracer des symboles magiques sur une pierre précieuse, vous touchez une bête ou une plante de taille TG ou inférieure. La cible doit avoir une valeur d'Intelligence inférieure ou égale à 3, ou bien ne pas avoir de valeur d'Intelligence du tout.

La cible obtient une valeur d'Intelligence égale à 10. La cible gagne également la capacité de parler une langue que vous connaissez. Si la cible est une plante, elle gagne la capacité de mouvoir ses branches, ses racines, ses sarments, ses lianes, et ainsi de suite, et gagne des sens similaires à ceux des humains. Votre MD choisit les caractéristiques appropriées à la plante que vous avez éveillée, comme l'arbre éveillé ou l'arbuste éveillé.

Vous charmez la bête ou la plante éveillée pendant 30 jours ou jusqu'à ce que vous, ou vos compagnons, nuisiez à la cible. Lorsque le charme prend fin, la créature éveillée choisit si elle reste amicale envers vous, en fonction de la manière dont vous l'avez traité lorsqu'elle était charmée.

FLÉAU D'INSECTES

niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 mètres

Composantes : V, S, M (quelques cristaux de sucre, quelques grains de céréale et un peu de graisse)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une nuée de criquets bourdonnants occupent une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins. La sphère persiste pour la durée du sort et la visibilité dans la zone est réduite. L'espace de la sphère est un terrain difficile.

Lorsque la sphère apparaît, chaque créature s'y trouvant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 4d10 dégâts perforants. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Une créature doit aussi faire le jet de sauvegarde lorsqu'elle pénètre dans l'espace du sort pour la première fois d'un tour ou lorsqu'elle y termine son tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5.

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 D'ÉLÉMENTAIRE

niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (de l'encens allumé pour l'air, de l'argile malléable pour la terre, du soufre et du phosphore pour le feu, ou de l'eau et du sable pour l'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un serviteur élémentaire. Choisissez une zone

cubique de 3 mètres d'arête remplie d'air, de terre, de feu ou d'eau et à portée. Un élémentaire de FP 5 ou inférieur, approprié à la zone, apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 3 mètres autour de cette zone. Par exemple, un élémentaire du feu surgira d'un bûcher, et un élémentaire de la terre émergera du sol. L'élémentaire disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin. L'élémentaire a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Lancez l'initiative pour l'élémentaire ; il a ses propres tours de jeu. Il obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (aucune action n'est requise de votre part). Si vous ne lui donnez aucun ordre, l'élémentaire ne fait que se défendre contre les créatures qui lui sont hostiles.

Si votre concentration est brisée, l'élémentaire ne disparaît pas, mais vous perdez le contrôle de l'élémentaire. Il devient hostile envers vous et vos compagnons, et peut même vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer un élémentaire incontrôlé, il disparaîtra 1 heure après son invocation. Le MD possède les statistiques de l'élémentaire.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, le FP de l'élémentaire invoqué augmente de 1 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5.

MAELSTRÖM

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un papier ou une feuille en forme d'entonnoir)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une masse d'eau de 1,50 mètre de profondeur apparaît et tourbillonne dans un rayon de 9 mètres centré sur un point que vous pouvez voir dans la portée du sort. Le point doit se situer sur le sol ou dans un plan d'eau. Jusqu'à ce que le sort se termine, cette région est un terrain difficile, et toute créature qui y débute son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou subir 6d6 dégâts contondants et être tirée de 3 mètres vers le centre.

MISSION

niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : 30 jours

Vous placez un ordre magique sur une créature que vous pouvez voir et à portée, la forçant ainsi à vous rendre service ou à s'interdire certaines actions ou activités, selon ce que vous décidez. Si la créature peut vous comprendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée pour toute la durée du sort. Tant que vous charmez cette créature, elle subit 5d10 dégâts psychiques chaque fois qu'elle agit directement à l'encontre de vos instructions, mais pas plus d'une fois par jour. Une créature qui ne peut pas vous comprendre n'est pas affectée par ce sort.

Vous pouvez lui donner n'importe quel ordre de votre choix, à l'exception d'une activité qui se terminerait inévitablement par sa mort. Si vous lui donnez l'ordre de se suicider, le sort prend fin.

Vous pouvez mettre fin prématurément au sort en utilisant une action pour l'annuler. Un sort de *délivrance des malédictions*, *restauration supérieure* ou *souhait* met également fin au sort mission.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou 8, la durée du sort passe à 1 an. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 9, le sort persiste jusqu'à ce qu'il soit dissipé par l'un des sorts mentionnés ci-dessus.

MUR DE PIERRE

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un petit bloc de granite)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur non magique de pierre solide émerge à un point que vous choisissez dans la portée. Le mur fait 15 cm d'épaisseur et est composé de dix panneaux de 3 mètres sur 3 mètres. Chaque panneau doit être contigu avec au moins un autre panneau. Vous pouvez aussi créer des panneaux de 3 mètres par 6 mètres qui ne font que de 7,50 cm d'épaisseur.

Si le mur traverse l'espace d'une créature quand il apparaît, la créature est poussée d'un côté du mur (à votre choix). Si une créature devrait être entourée de tous côtés par le mur (ou par le mur et une autre surface solide), cette créature peut alors faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de réussite, elle peut utiliser sa réaction pour se déplacer de sa vitesse et éviter que la paroi ne l'entoure complètement.

Le mur peut prendre la forme que vous désirez, mais il ne peut pas occuper l'espace d'une créature ou d'un objet. Le mur ne doit pas forcément être vertical ou posséder des fondations fermes. Cependant, il doit reposer solidement sur de la pierre existante. Ainsi, vous pouvez utiliser ce sort pour créer un pont qui enjambe un gouffre ou créer une rampe.

Si vous créez une envergure supérieure à 6 mètres de longueur, vous devez réduire de moitié la taille de chaque panneau pour créer des supports. Vous pouvez façonner grossièrement le mur pour créer des créneaux, des remparts, etc.

Le mur est un objet de pierre qui peut être endommagé et donc ébréché. Chaque panneau a une CA de 15 et 30 points de vie par tranche de 2,50 cm. Réduire un panneau à 0 point de vie le détruit et pourrait provoquer l'effondrement des autres panneaux qui lui sont reliés, à la discrétion du MD.

Si vous maintenez votre concentration sur ce sort pendant toute sa durée, le mur devient permanent et ne peut plus être dissipé. Sinon, le mur disparaît lorsque le sort se termine.

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.

RÉINCARNATION

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (des huiles et des onguents rares valant au moins 1 000 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous touchez un humanoïde mort ou une partie de cet humanoïde mort. À condition que l'humanoïde ne soit pas mort depuis plus de 10 jours, le sort crée un nouveau corps adulte pour cet humanoïde et appelle son âme pour qu'elle entre dans ce corps. Si l'âme de la cible n'est pas libre, ou si elle n'en a pas envie, le sort échoue.

La magie façonne un nouveau corps pour que la créature s'y installe, ce qui fait que la race de la créature peut changer. Le MD lance 1d100 et consulte la table ci-dessous pour déterminer quelle forme va prendre la créature lorsqu'elle reviendra à la vie, le MD peut sinon choisir la forme du corps.

d100 Race

01-04	Drakéide
05-13	Nain des collines
14-21	Nain des montagnes
22-25	Elfe noir
26-34	Haut-elfe
35-42	Elfe des bois
43-46	Gnome des forêts
47-52	Gnome des roches
53-56	Demi-elfe
57-60	Demi-orque
61-68	Halfelin pied-léger
69-76	Halfelin robuste
77-96	Humain
97-00	Tieffelin

La créature réincarnée se rappelle de sa vie passée. Elle conserve les capacités qu'elle possédait sous son ancienne forme ; elle change cependant de race, et change donc de traits raciaux en conséquence.

RESTAURATION SUPÉRIEURE

niveau 5 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la poussière de diamant valant au moins 100 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous imprégnez une créature que vous touchez d'une énergie positive afin d'annuler un effet débilisant. Vous pouvez réduire de un le niveau d'épuisement de la cible, ou mettre un terme aux effets suivants affligeant la cible :

- Un effet de charme ou de pétrification de la cible
- Une malédiction, incluant le lien de la cible avec un objet magique maudit
- Toute réduction à l'une des valeurs de caractéristique de la cible
- Un effet qui réduit les points de vie maximums de la cible

SCRUTATION

niveau 5 - divination

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimum de 1 000 po, comme une boule de cristal, un miroir en argent, ou une vasque remplie d'eau bénite)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous pouvez voir et entendre une créature spécifique que vous choisissez et qui se trouve dans le même plan d'existence que vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un modificateur dépendant de votre niveau de connaissance et du lien physique qui vous relie à elle. Si la cible sait que vous lancez ce sort, elle peut choisir d'échouer volontairement son jet de sauvegarde si elle souhaite être observée.

Modificateur au jet de sauvegarde

Connaissance

Seconde main (vous avez entendu parler de la cible)	+5
Première main (vous avez rencontré la cible)	+0
Familier (vous connaissez bien la cible)	-5

Modificateur au jet de sauvegarde

Lien

Un portrait ou un dessin	-2
Une possession ou un vêtement	-4
Un morceau de corps, une mèche de cheveux, un bout d'ongle, ou similaire	-10

En cas de réussite au jet de sauvegarde, la cible n'est pas affectée et vous ne pouvez plus utiliser ce sort contre elle pendant 24 heures. En cas d'échec, le sort crée un capteur invisible à 3 mètres de la cible. Vous pouvez voir et entendre comme si vous étiez à la place du capteur. Le capteur se déplace avec la cible, restant à 3 mètres d'elle pour toute la durée du sort. Une créature qui peut voir l'invisible voit le capteur comme un orbe lumineux de la taille de votre poing. Plutôt que de cibler une créature, vous pouvez cibler un lieu que vous avez déjà vu par le passé. Dans ce cas, le capteur apparaît à l'endroit ciblé et ne bouge pas.

SOINS DE GROUPE

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un flot d'énergie curative émane d'un point de votre choix dans la portée du sort. Choisissez jusqu'à six créatures dans une sphère d'un rayon de 9 mètres centrée sur ce point. Chaque cible récupère un nombre de points de vie égal à 3d8 + 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 6 ou supérieur, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5.

TRANSMUTATION DE LA PIERRE

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (de l'argile et de l'eau)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous choisissez une zone de roche ou de boue visible qui peut être contenue dans un cube de 12 mètres d'arête dans la portée du sort et vous choisissez un des effets suivants :

Transmutation de la roche en boue. Toute roche non magique dans la zone devient un volume égal de boue épaisse et fluide qui demeure jusqu'à la fin du sort.

Le sol dans la zone du sort devient si boueux que les créatures peuvent s'y enfoncer. Toute créature se déplaçant dans cette boue voit chaque mètre de déplacement lui en coûter quatre. Toute créature dans la zone d'effet du sort lorsque vous le lancez doit faire un jet de sauvegarde de Force. Une créature doit également faire le jet de sauvegarde lorsqu'elle se déplace dans la zone pour la première fois dans un tour ou si elle y termine son tour. En cas d'échec, la créature s'enfonce dans la boue et est entravée, cependant elle peut dépenser une action pour se sortir de la boue et faire cesser cet état préjudiciable.

Si vous lancez le sort sur un plafond, la boue tombe. Toute

créature sous cette pluie de boue doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 4d8 dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Transmutation de la boue en roche. De la boue ou des sables mouvants dans la zone se transforment en pierre tendre sur un maximum de 3 mètres de profondeur pour la durée du sort. Toute créature dans la zone lorsque la boue se transforme doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de réussite au jet de sauvegarde, la créature est déplacée de façon sûre vers un espace inoccupé. En cas d'échec, la créature se retrouve entravée par la roche. Une créature restreinte, ou une autre créature à portée, peut utiliser une action pour tenter de briser le rocher en réussissant un jet de Force DD 20 ou en lui infligeant des dégâts. Le rocher a une CA de 15, 25 points de vie, et est immunisé contre le poison et les dégâts psychiques.

NIVEAU 6

BOSQUET DES DRUIDES

niveau 6 - abjuration

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Composantes : V, S, M (du gui, que le sort consomme, récolté avec une faucille en or lors d'une pleine lune)

Durée : 24 heures

La description de ce sort n'est pas disponible.

FESTIN DES HÉROS

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un bol incrusté de bijoux valant au moins 1 000 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous produisez un grand festin, incluant des breuvages et des mets magnifiques. Le festin prend 1 heure pour être consommé et disparaît au bout de cette période. C'est à ce moment que les effets bénéfiques s'appliquent. Jusqu'à douze convives peuvent prendre part au festin.

Une créature qui partage le festin reçoit de nombreux bénéfices. La créature est guérie des maladies et des empoisonnements. Elle devient immunisée aux poisons, ne peut être effrayée et tous ses jets de sauvegarde de Sagesse ont un avantage. Ses points de vie maximums sont aussi augmentés de 2d10 et elle gagne la même quantité de points de vie. Ces bénéfices persistent pendant 24 heures.

GUÉRISON

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Choisissez une créature que vous voyez dans la portée du sort. Une décharge d'énergie positive engouffre la créature lui permettant de récupérer 70 points de vie. Ce sort met aussi un terme à un aveuglement, une surdité et toutes autres maladies accablant la cible. Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 10 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 6.

INVOCATION DE FÉE

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une créature de type fée de FP 6 ou inférieur, ou un esprit féérique qui prend la forme d'une bête de FP 6 ou inférieur. Elle apparaît dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et à portée. La fée disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin.

La fée a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Lancez l'initiative pour la fée ; elle a ses propres tours de jeu. Elle obéit aux commandes verbales que vous lui transmettez (aucune action n'est requise de votre part), tant qu'elles ne sont pas en contradiction avec son alignement. Si vous ne lui donnez aucun ordre, la fée ne fait que se défendre contre les créatures qui lui sont hostiles.

Si votre concentration est interrompue, la fée ne disparaît pas. Au lieu de cela, vous perdez le contrôle de la créature, elle devient hostile envers vous et vos compagnons, et peut vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer une fée que vous ne contrôlez plus. Elle disparaît 1 heure après que vous l'avez invoquée. Le MD possède les statistiques de la fée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le FP augmente de 1 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 6.

MARCHE SUR LE VENT

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (du feu et de l'eau bénite)

Durée : 8 heures

Vous et jusqu'à 10 créatures consentantes que vous pouvez voir et à portée, êtes transformés en vapeur pour la durée du sort, ressemblant à de petits nuages. Tant qu'elle est sous cette forme de nuage, une créature obtient une vitesse de vol de 90 mètres ainsi que la résistance aux dégâts des armes non magiques. Les seules actions que peut effectuer une créature sous cette forme sont l'action Foncer et le retour à sa forme normale. Revenir à sa forme normale prend 1 minute, durant laquelle la créature est incapable d'agir et ne peut pas se déplacer. Jusqu'à la fin du sort, une créature peut revenir en forme nuageuse, ce qui lui prendra également 1 minute de transformation.

Si une créature est sous forme nuageuse et en train de voler lorsque l'effet prend fin, la créature redescend à la vitesse de 18 mètres par round pendant 1 minute jusqu'à ce qu'elle touche terre, ce qu'elle fait sans encombre. Si elle ne touche pas le sol après 1 minute, la créature chute de la distance restante.

MUR D'ÉPINES

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (une poignée d'épines)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur résistant mais souple de broussailles enchevêtrées et hérissées d'aiguilles acérées. Le mur apparaît sur une surface solide à portée et reste en place pendant toute la durée du sort. Vous pouvez choisir de créer un mur long de 18 mètres, haut de 3 mètres et épais de 1,50 mètre, ou bien un mur circulaire de 6 mètres de diamètre, d'une hauteur maximale de 6 mètres et de 1,50 mètre d'épaisseur. Le mur bloque la vue.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec au jet de sauvegarde, une créature subit 7d8 dégâts perforants, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Une créature peut se déplacer au travers du mur, quoique lentement et difficilement. Pour chaque mètre de progression la créature doit dépenser 4 mètres de déplacement. Par ailleurs, la première fois du tour qu'une créature entre dans le mur ou y termine son tour, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 7d8 dégâts tranchants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les deux types de dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 6.

OSSEMENTS DE LA TERRE

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous provoquez l'apparition de piliers de pierre, jusqu'à 6, à des endroits que vous pouvez voir dans la portée du sort. Chaque pilier est un cylindre qui a un diamètre de 1,50 mètre et une hauteur de 9 mètres maximum. L'endroit où apparaît un pilier doit être assez large pour son diamètre, et vous pouvez cibler le sol sous une créature si cette créature est de taille M ou plus petite. Chaque pilier a une CA de 5 et 30 points de vie. Si un pilier est réduit à 0 point de vie, il tombe en ruines, ce qui crée une zone de terrain difficile dans un rayon de 3 mètres. Les décombres restent jusqu'à ce qu'ils soient nettoyés. Chaque portion de la zone de 1,50 mètre de diamètre nécessite au moins 1 minute pour être nettoyée à la main.

Si l'un des piliers est créé sous une créature, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou être soulevée par le pilier. Une créature peut choisir de rater le jet.

Si l'un des piliers ne peut atteindre sa pleine hauteur en raison d'un plafond ou de tout autre obstacle, une créature sur le pilier subit 6d6 dégâts contondants et est entravée, coincée entre le pilier et l'obstacle. La créature entravée peut utiliser une action pour faire un jet de Force ou de Dextérité (au choix de la créature) contre le DD de sauvegarde du sort. En cas de réussite, la créature n'est plus entravée et doit soit descendre du pilier, soit en tomber.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, vous pouvez créer deux piliers supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 7.

PROTECTION PRIMORDIALE

niveau 6 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous obtenez la résistance aux dégâts d'acide, froid, feu, radiant et tonnerre pour la durée du sort.

Si vous subissez des dégâts d'un type pré-cité, vous pouvez utiliser votre réaction pour obtenir l'immunité à ces dégâts, y compris contre des dégâts à déclenchement. Dans ce cas, vous perdez toutes vos résistances aux dégâts et gagnez l'immunité choisie jusqu'à la fin de votre prochain tour, au terme duquel le sort prend fin.

RAYON DE SOLEIL

niveau 6 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (ligne de 18 mètres)

Composantes : V, S, M (une loupe)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière intense est émis de votre main sur une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature se

trouvant sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 6d8 dégâts radiants et est aveuglée jusqu'à votre prochain tour. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas aveuglée par ce sort. Les morts-vivants et les vases ont un désavantage pour ce jet de sauvegarde.

Vous pouvez créer une nouvelle ligne de lumière par une action, à chacun de vos tours, jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Pour toute la durée du sort, un point de lumière intense brille dans votre main. Il répand une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Cette lumière est équivalente à celle du soleil.

SACRE DE LA GLACE

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, la glace givre votre corps et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes immunisé contre les dégâts de froid et acquérez une résistance contre les dégâts de feu.
- Vous pouvez vous déplacer sur des terrains difficiles dus au froid et à la glace sans être affecté.
- Le sol dans un rayon de 3 mètres autour de vous est verglacé et devient un terrain difficile pour toutes les créatures excepté pour vous. Cette zone bouge avec vous.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un cône de 4,50 mètres s'étendant de vos mains tendues vers une direction choisie. Chaque créature dans le cône doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature subit 4d6 dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature qui rate son jet de sauvegarde contre cet effet voit son mouvement être divisé par deux jusqu'à la fin de votre prochain tour.

SACRE DE LA PIERRE

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, votre corps se recouvre de pierre et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous acquérez une résistance contre les dégâts contondants, perforants et tranchants provenant d'attaques non magiques.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un petit séisme dans un rayon de 4,50 mètres centré sur vous. Toutes les créatures évoluant sur ce sol doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou être projetée à terre.
- Vous pouvez vous déplacer sur des terrains difficiles faits de terre et de roche sans être affecté. Vous pouvez traverser la terre et la roche comme si c'était de l'air et sans les déstabiliser, mais vous ne pouvez pas vous y arrêter. Si vous le faites, vous êtes éjecté vers l'espace inoccupé le plus proche, ce sort se termine et vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour.

SACRE DES FLAMMES

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Les flammes courent sur votre corps et répandent, pour la durée du sort, une lumière vive sur 9 mètres de rayon et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Ces flammes ne vous blessent pas. Jusqu'à la fin du sort vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes immunisé contre les dégâts de feu et acquérez une

résistance contre les dégâts de froid.

- Toute créature qui pour la première fois dans un tour bouge dans une zone de 1,50 mètre autour de vous, ou y finit son tour, prend 1d10 dégâts de feu.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer une ligne de feu de 4,50 mètres de long et 1,50 mètre de large s'étendant à partir de vous vers une direction de votre choix. Chaque créature dans la ligne de mire doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 4d8 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

SACRE DU VENT

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort le vent tourbillonne autour de vous et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Les attaques contre vous avec des armes à distance se font avec un désavantage.
- Vous obtenez une vitesse de vol de 18 mètres. Si vous êtes en train de voler lorsque le sort cesse vous tombez, à moins que vous ne puissiez l'empêcher d'une façon ou d'une autre.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un cube de 4,50 mètres d'arête de vent tourbillonnant ayant pour centre un point visible distant de 18 mètres maximum. Toute créature se trouvant dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature subit 2d10 dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si une créature de taille G ou inférieure rate son jet de sauvegarde, elle est également repoussée de jusqu'à 3 mètres du centre du cube.

SENS DE L'ORIENTATION

niveau 6 - divination

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (un jeu d'outils divinatoires, comme des ossements, des bâtons d'ivoire, des cartes, des dents ou des runes gravées, valant au moins 100 po, et un objet originaire de l'endroit à atteindre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 jour

Ce sort vous permet de déterminer le chemin physique le plus court et le plus direct pour atteindre une destination déterminée avec laquelle vous êtes familier et qui se trouve sur le même plan d'existence. Si vous nommez une destination située sur un autre plan d'existence ou une destination mouvante (comme une forteresse mobile) ou une destination vague (comme « l'ancre du dragon vert »), le sort échoue.

Pour la durée du sort, aussi longtemps que vous êtes sur le même plan d'existence que la destination, vous en connaissez la distance et la direction. Lorsque vous vous y déplacez, chaque fois que vous êtes confronté à un choix d'itinéraire, vous déterminez automatiquement lequel présente la route la plus courte et la plus directe (mais pas nécessairement la plus sûre) vers votre destination.

TERRAFORMAGE

niveau 6 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (une lame en fer et un mélange d'argile, de terre meuble et de sable dans un petit sac)

Durée : concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez une superficie de terrain pas plus large que 12 mètres de côté dans la portée du sort. Vous pouvez façonner la terre, le sable ou l'argile dans la zone de la manière que vous souhaitez pour la durée du sort. Vous pouvez élever ou abaisser l'altitude de

la zone, déblayer ou remblayer une tranchée, ériger ou aplatir un mur ou former un pilier. La mesure de telles modifications ne peut excéder la moitié de la dimension la plus large de la zone. Ainsi, si vous remodelez un carré de 12 mètres d'arête, vous pouvez créer un pilier de 6 mètres de hauteur, élever ou abaisser l'altitude de ce carré de 6 mètres, creuser une tranchée de 6 mètres de profondeur, et ainsi de suite. Les changements prennent 10 minutes pour s'achever.

À la fin de chaque période de 10 minutes que vous passez concentré sur le sort, vous pouvez terraformer une nouvelle superficie.

Puisque la transformation du relief s'effectue lentement, les créatures présentes dans la zone ne peuvent être piégées ou blessées par les mouvements du sol.

Ce sort ne peut manipuler la pierre naturelle et les constructions en pierre. La roche et les structures se déplacent pour s'accommoder au nouveau relief. Si votre terraformage place une structure en position précaire, elle pourrait s'écrouler.

De même, le sort n'affecte pas la croissance de la végétation. Les plantes sont transportées par le mouvement du sol.

TRANSPORT PAR LES PLANTES

niveau 6 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Ce sort crée un lien magique entre une plante inanimée de taille G ou supérieure se trouvant à portée et une autre plante pouvant se trouver n'importe où sur le même plan d'existence. Vous devez avoir déjà vu ou touché au moins une fois la plante de destination. Pour toute la durée du sort, n'importe quelle créature peut pénétrer dans la plante ciblée et en sortir par la plante de destination en utilisant 1,50 mètre de son mouvement.

NIVEAU 7

CHANGEMENT DE PLAN

niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une petite baguette fourchue en métal d'une valeur minimum de 250 po, affiliée à un plan d'existence particulier)

Durée : instantanée

Vous et jusqu'à huit créatures consentantes qui vous tenez par les mains en formant un cercle, êtes transportés dans un plan d'existence différent. Vous pouvez spécifier une destination en termes généraux, comme la Cité d'Airain dans le plan élémentaire du feu ou le palace de Dispater au deuxième niveau des Neuf enfers, et vous apparaissez dans, ou à proximité de votre destination. Si vous essayez d'atteindre la Cité d'Airain par exemple, vous pourriez arriver dans la rue du Métal, devant ses Portes de cendres, ou regardant la cité depuis l'autre côté de la Mer de feu, à la discrétion du MD.

Sinon, si vous connaissez la séquence des symboles d'un cercle de téléportation sur un autre plan d'existence, ce sort vous transporte jusqu'à ce cercle. Si le cercle de téléportation est trop petit pour contenir toutes les créatures que vous transportez, elles apparaissent dans l'espace inoccupé le plus proche du cercle.

Vous pouvez utiliser ce sort pour bannir une créature non consentante dans un autre plan. Choisissez une créature à portée et faites un jet d'attaque au corps à corps avec un sort contre elle. Si vous la touchez, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle est transportée à un endroit aléatoire du plan d'existence que vous avez visé. Une créature transportée de la sorte devra trouver elle-même un moyen de revenir dans votre plan d'existence.

INVERSION DE LA GRAVITÉ

niveau 7 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 30 mètres

Composantes : V, S, M (de la magnétite et quelques copeaux de fer)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort renverse la gravité dans un cylindre de 15 mètres de rayon et 30 mètres de haut centré sur un point à portée. Toutes les créatures et tous les objets dans la zone, qui ne sont pas maintenus au sol d'une manière ou d'une autre, tombent vers le haut et atteignent le point culminant de la zone au moment où vous lancez le sort. Une créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour attraper un objet fixé au sol qu'elle peut atteindre, et ainsi éviter de tomber.

Si les créatures et objets rencontrent dans leur chute des objets solides (comme un plafond), ils le percutent comme ils l'auraient fait s'ils tombaient normalement du haut vers le bas. Si un objet ou une créature atteint le sommet de la zone d'effet sauf rien percuter, il y reste, oscillant lentement, pour toute la durée du sort.

Lorsque le sort prend fin, les objets et créatures affectées tombent au sol.

MIRAGE

niveau 7 - illusion

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : champ de vision

Composantes : V, S

Durée : 10 jours

Vous faites en sorte que le terrain, dans une zone carrée de 1,5 kilomètre de côté, ressemble à un autre type de terrain, que ce soit du point de vue de l'ouïe, de l'odorat, du toucher, et bien sûr de la vue. Toutefois, la forme générale du terrain reste la même. Une vaste plaine ou une route peuvent ressembler à un marais, une colline, une crevasse, ou tout autre terrain difficile ou infranchissable. Un étang peut ressembler à un pré verdoyant, un précipice à une pente douce, ou un ravin rocaillieux à une large route plane.

Vous pouvez également modifier l'apparence des structures, ou en ajouter là où il n'en existe pas. Le sort ne peut pas déguiser, cacher, ou ajouter des créatures.

L'illusion inclut des éléments visuels, auditifs, tactiles et olfactifs, il peut donc convertir un terrain dégagé en terrain difficile (et vice versa), voire entraver les déplacements dans la zone. Lorsqu'une portion de l'illusion (comme une pierre ou une branche) est déplacée en dehors de la zone d'effet du sort, elle disparaît immédiatement.

Les créatures possédant la vision véritable peuvent voir la véritable forme du terrain au travers de l'illusion : cependant, tous les autres éléments de l'illusion restent en place, ainsi même si la créature est avertie de la présence de l'illusion, elle peut continuer à interagir physiquement avec l'illusion.

RÉGÉNÉRATION

niveau 7 - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un moulin à prières et de l'eau bénite)

Durée : 1 heure

Vous touchez une créature afin de stimuler sa capacité à guérir naturellement. La cible récupère 4d8 + 15 points de vie. Pour la durée du sort, la cible recouvre 1 point de vie au début de chacun de ses tours (10 points de vie par minute).

Les membres de la cible qui sont sectionnés (doigts, jambes, queues, etc.) repoussent après 2 minutes, le cas échéant. Si vous tenez le membre en question et que vous l'approchez du moignon, le sort permet de rattacher instantanément le membre au moignon.

TEMPÊTE DE FEU

niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une tempête formée de rideaux enflammés apparaît à l'endroit de votre choix, dans la portée du sort. La zone de la tempête se compose de dix cubes de 3 mètres d'arête, que vous pouvez organiser à votre guise. Chaque cube doit avoir une face adjacente à la face d'un autre cube. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 7d10 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Le feu endommage les objets dans la zone et allume les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés. Si vous le souhaitez, les végétaux dans la zone ne sont pas touchés par le sort.

TOURBILLON

niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 mètres

Composantes : V, M (un morceau de paille)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une tornade apparaît sur le sol à un endroit que vous pouvez voir et dans la limite de la portée du sort. La tornade est un cylindre de 3 mètres de rayon et 9 mètres de haut centré sur ce point. Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer la tornade jusqu'à 9 mètres dans toutes les directions au niveau du sol. Le tourbillon aspire tous les objets de taille M ou plus petits qui ne sont pas fixés et qui ne sont ni portés, ni tenus par quiconque.

Une créature doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité la première fois durant un tour qu'elle pénètre dans la tornade ou quand la tornade entre dans son espace, y compris lors de la première apparition de celle-ci. Une créature subit 10d6 dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. En outre, une créature de taille G ou plus petite qui échoue à son jet de sauvegarde doit réussir un autre jet de sauvegarde de Force ou être entravée par la tornade jusqu'à ce que le sort se termine. Quand une créature commence son tour entravée par la tornade, la créature est aspirée de 1,50 mètre vers le haut à l'intérieur de celle-ci, à moins que la créature ne soit déjà au sommet. Une créature entravée se déplace avec la tornade et tombe quand le sort se termine, à moins que la créature ait des moyens de rester en l'air.

Une créature entravée peut utiliser une action pour faire un jet de Force ou de Dextérité contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la créature n'est plus entravée par la tornade et est projetée à 3d6 x 1,50 mètre dans une direction aléatoire.

NIVEAU 8

CONTRÔLE DU CLIMAT

niveau 8 - transmutation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle (rayon de 7,5 kilomètres)

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle et des morceaux de terre et de bois mélangés à de l'eau)

Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle du climat sur 7,5 kilomètres autour de vous pour la durée du sort. Vous devez être à l'extérieur pour lancer ce sort. Vous déplacer à un endroit d'où vous n'avez pas une vue dégagée sur le ciel met fin au sort prématurément.

Lorsque vous lancez ce sort, vous modifiez les conditions climatiques actuelles, qui sont déterminées par le MD en fonction du climat et de la saison. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Cela prend 1d4 x 10 minutes pour que de nouvelles conditions météorologiques prennent effets. Une fois qu'elles sont en place, vous pouvez les modifier à nouveau. Lorsque le sort prend fin, le climat retourne progressivement à la normale. Lorsque vous modifiez les conditions climatiques, cherchez l'état climatique actuel dans les tables ci-dessous et modifiez cet état d'un rang, inférieur ou supérieur. Lorsque vous modifiez le vent, vous pouvez en modifier la direction.

Précipitation

État	Condition
1	Dégagé
2	Nuages légers
3	Ciel couvert ou brouillard
4	Pluie, neige ou grêle
5	Pluie torrentielle, tempête de grêle ou blizzard

Température

État	Condition
1	Fournaise insoutenable
2	Chaud
3	Doux
4	Frais
5	Froid
6	Froid arctique

Vent

État	Condition
1	Calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Vent violent
5	Ouragan

ÉCLAT DU SOLEIL

niveau 8 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

Composantes : V, S, M (une source de feu et une pierre de soleil/héliolite)

Durée : instantanée

Une vive lumière équivalente à celle du soleil éclaire dans un rayon de 18 mètres, centrée sur un point que vous choisissez dans la portée du sort. Chaque créature dans la lumière doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 12d6 dégâts radiants et est aveuglée pendant 1 minute. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas aveuglée par le sort. Les morts-vivants et vases ont un désavantage à ce jet de

sauvegarde.

Une créature aveuglée par le sort fait un autre jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle n'est plus aveuglée.

Ce sort dissipe dans sa zone toute ténèbres créées par un sort.

ESPRIT FAIBLE

niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 45 mètres

Composantes : V, S, M (une poignée de sphères en argile, verre, cristal ou minéral)

Durée : instantanée

Vous anéantissez l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et à portée, tentant ainsi de briser son intellect et sa personnalité. La cible subit 4d6 dégâts psychiques et doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence.

En cas d'échec, les valeurs de Charisme et d'Intelligence de la créature passent à 1. La créature ne peut plus lancer des sorts, activer un objet magique, comprendre un langage ou communiquer de manière intelligible. La créature peut cependant identifier ses amis, les suivre, et même les protéger.

À la fin de chaque période de 30 jours qui passe, la créature peut tenter un nouveau jet de sauvegarde contre ce sort. S'il le réussit, le sort prend fin.

Ce sort peut également être dissipé grâce à un sort de *restauration supérieure*, *guérison* ou *souhait*.

FORMES ANIMALES

niveau 8 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 24 heures

Votre magie transforme les autres en bêtes. Vous pouvez cibler toutes les créatures consentantes que vous pouvez voir et à portée. Vous transformez chacune de ces créatures en une bête de taille G ou inférieure avec un FP de 4 ou inférieur. Aux tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour changer de nouveau la forme des créatures transformées.

La transformation reste effective pour chacune des cibles tant que le sort dure ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou qu'elle meure.

Les statistiques d'une cible sont remplacées par les statistiques de la bête choisie. Cependant la cible conserve son alignement, ainsi que ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. La cible acquiert les points de vie de sa nouvelle forme et lorsqu'elle retrouve sa forme d'origine, elle retourne au nombre de points de vie qu'elle avait d'être métamorphosée. Si la cible retrouve sa forme d'origine parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, les dégâts restants sont appliqués à sa forme normale. Tant que les dégâts restants ne font pas tomber la forme normale de la cible à 0 point de vie, elle ne tombe pas inconsciente. La créature est limitée aux actions qu'elle peut effectuer sous sa nouvelle forme et ne peut ni parler ni lancer des sorts.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La cible ne peut pas activer, manipuler, ou bénéficier de quelque manière que ce soit de son équipement.

RÉPULSION/ATTIRANCE

niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (soit un morceau d'aluminium trempé dans du vinaigre pour l'effet répulsion, soit une goutte de miel pour l'effet attirance)

Durée : 10 jours

Ce sort attire ou repousse les créatures de votre choix. Vous ciblez

quelque chose à portée, soit un objet de taille TG ou inférieure, soit une créature, soit une zone dont les dimensions maximales ne dépassent pas celles d'un cube de 60 mètres d'arête. Puis spécifiez une sorte de créature intelligente, comme les dragons rouges, les gobelins ou les vampires.

Vous conférez à la cible une aura qui va soit attirer, soit repousser les créatures spécifiées pour toute la durée du sort. Choisissez l'effet de l'aura, entre l'attraction et la répulsion.

Répulsion. L'enchantement donne, aux créatures que vous avez désignées, le besoin urgent de quitter la zone et de fuir la cible. Lorsqu'une créature désignée peut voir la cible ou s'approche à 18 mètres ou moins d'elle, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être effrayée. La créature reste effrayée tant qu'elle peut voir la cible ou qu'elle se trouve à 18 mètres ou moins d'elle. Tant qu'elle est effrayée par la cible, la créature doit utiliser son mouvement pour se déplacer vers l'endroit sûr le plus proche et duquel elle ne pourra pas voir la cible. Si la créature se déplace à plus de 18 mètres de la cible et qu'elle ne peut pas la voir, la créature n'est plus effrayée, mais elle redevient immédiatement effrayée si elle a de nouveau la cible en ligne de mire ou si elle se trouve de nouveau à 18 mètres ou moins de la cible.

Attraction. L'enchantement donne, aux créatures que vous avez désignées, le besoin urgent de s'approcher de la cible tant qu'elles se trouvent à 18 mètres ou moins d'elle ou qu'elles peuvent la voir. Lorsqu'une créature désignée peut voir la cible ou se trouve à 18 mètres ou moins d'elle, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de devoir utiliser son mouvement, à chaque tour, pour entrer dans la zone ou se déplacer à portée de la cible. Une fois que la créature a agi de la sorte, elle ne peut s'éloigner volontairement de la cible.

Si la cible inflige des dégâts ou quelque autre tort à une créature affectée, la créature affectée peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour mettre un terme à l'effet, comme décrit ci-dessous.

Mettre un terme à l'effet. Si une créature affectée termine son tour en étant à plus de 18 mètres de la cible et sans être capable de la voir, la créature effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur une réussite, la créature n'est plus affectée par la cible et se rend compte que son sentiment de répulsion ou d'attraction lui avait été magiquement inspiré. De plus, une créature affectée par le sort est autorisée à effectuer un autre jet de sauvegarde de Sagesse toutes les 24 heures tant que le sort persiste.

Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet y est immunisée pour 1 minute, après quoi elle peut de nouveau être affectée.

TREMBLEMENT DE TERRE

niveau 8 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 150 mètres

Composantes : V, S, M (une pincée de terre, un fragment de roche et un bloc d'argile)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous générez un bouleversement sismique à un endroit visible sur le sol dans la portée du sort. Pendant la durée, une intense secousse déchire le sol sur un cercle de 30 mètres de rayon centré sur le point indiqué. Les créatures et les structures en contact avec le sol sont secouées.

Le sol dans la zone devient un terrain difficile. Chaque créature au sol qui se concentre doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi sa concentration est brisée.

Lorsque vous lancez ce sort ainsi qu'à chaque fin de tour passé à vous concentrer, chaque créature au sol doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi la créature est mise à terre.

Ce sort peut avoir des effets supplémentaires selon la nature du terrain dans le secteur, à la discrétion du MD.

Fissures. Des fissures s'ouvrent dans la zone frappée par le sort au début du tour suivant l'incantation du sort. Un total de 1d6

fissures s'ouvrent à des endroits déterminés par le MD. Chacune des fissures est profonde de 1d10 x 3 mètres, fait 3 mètres de large et s'étend d'un point sur la circonférence de la zone jusqu'au point opposé. Une créature située à l'endroit où la fissure s'ouvre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle chute. Une créature qui réussit la sauvegarde se déplace avec le bord de la fissure.

Une fissure qui s'ouvre sous une structure cause l'effondrement de la structure (voir plus bas).

Structures. La secousse inflige 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol qui se trouve dans la zone lorsque vous incantez le sort ainsi qu'au début de chacun de vos tours jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si la structure atteint 0 point de vie, elle s'effondre pour possiblement blesser les créatures proches. Une créature située à la moitié ou moins de la hauteur de la structure doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 5d6 dégâts contondants, tombe à terre et est ensevelie dans les décombres. Un jet de Force (Athlétisme) de DD 20 est requis pour s'en extirper. Le MD peut ajuster le DD en fonction de la nature des décombres. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts, ne tombe pas à terre et n'est pas ensevelie.

TSUNAMI

niveau 8 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : champ de vision

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 6 rounds

Un mur d'eau apparaît en un point de votre choix, à portée. Vous pouvez créer un mur qui peut atteindre jusqu'à 90 mètres de long, 90 mètres de haut et 15 mètres d'épaisseur. 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 6d10 dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Au début de chacun de vos tours après que le mur soit apparu, le mur, ainsi que toutes les créatures à l'intérieur, s'éloigne de vous en se déplaçant de 15 mètres. Toutes les créatures de taille G ou inférieure situées à l'intérieur du mur, ou le percutant lorsque celui-ci se déplace, doivent réussir un jet de sauvegarde de Force sous peine de subir 5d10 dégâts contondants. Une créature ne peut subir ces dégâts qu'une seule fois par tour.

À la fin du tour, la hauteur du mur est réduite de 15 mètres et les dégâts que les créatures vont subir aux rounds suivants sont réduits de 1d10. Lorsque la hauteur du mur tombe à 0, le sort prend fin.

Une créature piégée dans le mur peut se déplacer en nageant. Cependant, du fait de la puissance de la vague, une créature doit réussir un jet de Force (Athlétisme) contre le DD de sauvegarde de votre sort pour pouvoir se déplacer. Si elle échoue, elle ne peut pas bouger. Une créature qui se déplace en dehors de la zone d'effet tombe au sol.

NIVEAU 9

CHANGEMENT DE FORME

niveau 9 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une fine couronne de jade valant au moins 1 500 po, que vous devez placer sur votre tête avant de lancer le sort)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prenez la forme d'une créature différente pour toute la durée du sort. La nouvelle forme peut être d'un FP inférieur ou égal à votre niveau. La créature ne peut pas être une créature artificielle

ou un mort-vivant, et vous devez déjà avoir vu une créature de cette espèce au moins une fois. Vous vous transformez en un individu basique de cette espèce de créature, n'ayant ni niveau de classe ni de capacité de lanceur de sorts.

Vos statistiques de jeu sont remplacées par celles de la créature choisie, vous conservez cependant votre alignement et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse, et de Charisme. Vous conservez également vos maîtrises de compétences et de jets de sauvegarde, et gagnez en plus celles de votre nouvelle forme. Si la créature possède les mêmes maîtrises que vous et que son bonus est supérieur au vôtre, utilisez le bonus de la créature. Vous ne pouvez utiliser ni les actions légendaires ni les actions de repaire de votre nouvelle forme.

Votre total de points de vie et de dés de vie est celui de votre nouvelle forme. Lorsque vous revenez à votre forme normale, vous retrouvez les points de vie que vous aviez avant de vous transformez en une autre créature. Si vous revenez à votre forme normale parce que vous êtes tombé à 0 point de vie, les dégâts supplémentaires que vous avez reçus sont infligés à votre forme normale. Tant que les dégâts supplémentaires ne font pas tomber votre forme normale à 0 point de vie, vous ne devenez pas inconscient.

Vous conservez le bénéfice de toutes vos capacités de classe, de race, ou de toute autre source, et pouvez les utiliser, à condition que votre nouvelle forme physique vous le permette. Vous ne pouvez pas utiliser les sens spéciaux que vous aviez (comme la vision dans le noir par exemple) à moins que votre nouvelle forme les ait également. Vous ne pouvez parler que si la créature est normalement capable de parler.

Lorsque vous vous transformez, vous choisissez si votre équipement tombe sur le sol, fusionne avec votre nouvelle forme ou est porté par votre nouvelle forme. L'équipement porté fonctionne correctement, mais le MD décide pour chaque pièce d'équipement s'il est possible pour votre nouvelle forme de la porter, en fonction de la morphologie et de la taille de la créature. Votre équipement ne change pas de taille ou de forme pour s'adapter à votre nouvelle forme, et tout l'équipement que la nouvelle forme ne peut pas porter tombe sur le sol ou fusionne avec vous. L'équipement qui fusionne avec la nouvelle forme n'a aucun effet tant que vous restez sous cette forme.

Pour toute la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour changer de nouveau de forme avec les mêmes conditions et règles que pour la forme précédente, à une exception près : si votre nouvelle forme possède plus de points de vie que votre forme actuelle, votre nombre de points de vie reste le même.

PRÉMONITION

niveau 9 - divination

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (la plume d'un colibri)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui octroyer une faculté limitée de voir son futur immédiat. Pour la durée du sort, la cible ne peut être surprise et elle bénéficie d'un avantage aux jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. De plus, les jets d'attaque des autres créatures contre la cible ont un désavantage pour la durée du sort.

Le sort prend immédiatement fin si vous l'incantez à nouveau avant la fin de la durée.

RÉSURRECTION SUPRÊME

niveau 9 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une aspersion d'eau bénite et des diamants d'une valeur d'au moins 25 000 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature qui est morte depuis moins de 200 ans mais qui n'est pas morte de vieillesse. Si l'âme de la créature est libre et consentante, la créature est ramenée à la vie avec tous ses points de vie.

Ce sort referme toutes les blessures, neutralise tout poison, guérit toutes les maladies et lève toutes les malédictions affectant la créature lorsqu'elle est morte. Le sort remplace les organes endommagés ou les membres manquants. Si la créature était un mort-vivant, elle revient sous la forme qu'elle avait avant de devenir un mort-vivant.

Le sort peut même fournir un nouveau corps si l'original n'existe plus. Dans ce cas, vous devez prononcer le nom de la créature et la créature apparaît alors dans un espace inoccupé que vous choisissez à 3 mètres ou moins de vous.

TEMPÊTE VENGERESSE

niveau 9 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : champ de vision

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Des nuages orageux tourbillonnants apparaissent, centrés sur un point que vous pouvez voir et s'étalant dans un rayon de 108 mètres. Des éclairs zèbrent le ciel dans la zone, le tonnerre éclate, et de puissants vents font rage. Chaque créature située sous le nuage (à 1 500 mètres au-dessous maximum) lorsqu'il apparaît doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 2d6 dégâts de tonnerre et est assourdie pendant 5 minutes.

Pour chaque round durant lequel vous maintenez votre concentration sur ce sort, la tempête produit différents effets lors de votre tour.

Round 2. Une pluie acide tombe du nuage. Chaque créature ou objet sous le nuage subit 1d6 dégâts d'acide.

Round 3. Vous appelez six éclairs pour qu'ils frappent chacun une créature ou un objet de votre choix et situé sous le nuage. Une créature ou un objet ne peut être ciblé par plus d'un éclair. Une créature touchée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité. La créature subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Round 4. Une pluie de grêlon s'abat. Chaque créature située sous le nuage subit 2d6 dégâts contondants.

Round 5-10. Des rafales de vent et des pluies glaciales se déchaînent dans la zone sous le nuage. La zone devient un terrain difficile et est profondément obscurcie. Chaque créature qui s'y trouve subit 1d6 dégâts de froid. Les attaques à distance avec une arme sont impossibles dans la zone. Le vent et la pluie compte comme une distraction importante pour ce qui est de maintenir sa concentration sur ses sorts. Enfin, les puissantes rafales de vent (atteignant 30 à 75 km/h) dispersent automatiquement le brouillard, le brume, et tout autre phénomène similaire dans la zone, qu'ils soient naturels ou magiques.