

Livre de sorts

SORTS MINEURS

ASPERSION D'ACIDE

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous propulsez une bulle d'acide. Choisissez une ou deux créatures que vous pouvez voir, à 1,50 mètre ou moins l'une de l'autre, dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 1d6 dégâts d'acide.

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

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.

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).

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).

EXPLOSION DE LAMES

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 1,50 mètre)

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous créez temporairement un cercle de lames spectrales autour de vous. Toutes les autres créatures dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d6 dégâts de force.

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

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).

FOUET FOUDROYANT

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 4,50 mètres)

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous créez une décharge d'énergie foudroyante qui frappe une créature de votre choix que vous pouvez voir dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou être attirée vers vous en ligne droite sur 3 mètres puis subir 1d8 dégâts de foudre si elle se retrouve à 1,50 mètre ou moins de vous.

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

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).

LAME AUX FLAMMES VERTES

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 1,50 mètre)

Composantes : V, M (une arme de corps à corps valant au moins 1 pa)

Durée : instantanée

Vous brandissez l'arme utilisée pour l'incantation du sort et effectuez une attaque au corps à corps avec cette arme contre une créature à 1,50 mètre ou moins de vous. Si vous touchez, la cible subit les effets normaux de l'attaque et une flamme verdâtre jaillit de cette cible pour aller frapper une autre créature de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de la première créature. Cette seconde créature subit des dégâts de feu d'un montant égal au modificateur de votre caractéristique d'incantation.

Les dégâts de ce sort augmentent suivant votre niveau. Au niveau 5, l'attaque de corps à corps inflige 1d8 dégâts de feu supplémentaires à la première cible, et les dégâts de feu subis par la seconde cible atteignent 1d8 + le modificateur de votre caractéristique d'incantation. Les deux jets de dégâts augmentent chacun de 1d8 supplémentaire aux niveaux 11 (2d8 et 2d8) et 17 (3d8 et 3d8).

LAME TONNANTE

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (rayon de 1,50 mètre)

Composantes : V, M (une arme de corps à corps valant au moins 1 pa)

Durée : 1 round

Vous brandissez l'arme utilisée pour l'incantation du sort et effectuez une attaque au corps à corps avec cette arme contre une créature à 1,50 mètre ou moins de vous. Si vous touchez, la cible subit les effets normaux de l'attaque et elle est enveloppée d'une énergie explosive jusqu'au début de votre prochain tour. Si la cible se déplace volontairement de 1,50 mètre ou plus pendant ce laps de temps, elle subit 1d8 dégâts de tonnerre et le sort se termine.

Les dégâts de ce sort augmentent suivant votre niveau. Au niveau 5, l'attaque au corps à corps inflige 1d8 dégâts de tonnerre supplémentaires à la cible, et les dégâts que la cible subit si elle se déplace passent à 2d8. Les deux jets de dégâts augmentent ensuite de 1d8 aux niveaux 11 (2d8 et 3d8) et 17 (3d8 et 4d8).

LUMIÈRE

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)

Durée : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne dépasse pas 3 mètres dans toutes les dimensions. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. La lumière est de la couleur que vous voulez. Couvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque bloque la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le dissipez par une action.

Si vous ciblez un objet tenu ou porté par une créature hostile, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le sort.

LUMIÈRES DANSANTES

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un peu de phosphore ou d'écorce d'orme blanc, ou bien un ver luisant)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort permet de créer jusqu'à quatre lumières, de la taille de torches, qui peuvent revêtir l'apparence de torches, de lanternes ou d'orbes brillantes qui flottent dans les airs. Il est possible de combiner les quatre lumières en une forme vaguement humanoïde brillante de taille M. Peu importe la forme choisie, chaque lumière produit une lumière faible qui éclaire dans un rayon de 3 mètres.

Au prix d'une action bonus lors de votre tour, il est possible de déplacer les lumières jusqu'à 18 mètres vers un nouvel emplacement à portée. Une lumière doit se situer à 6 mètres ou moins d'une autre lumière créée par ce sort, et une lumière s'éclipse si elle se trouve au-delà de la portée du sort.

MAIN DE MAGE

niveau 0 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Une main spectrale apparaît à un point précis choisi à portée. La main expire à la fin de la durée du sort ou si elle est révoquée au prix d'une action. La main disparaît si elle se retrouve à plus de 9 mètres du lanceur de sorts ou si ce sort est jeté une nouvelle fois.

Le lanceur de sorts peut utiliser son action pour contrôler la main. La main peut manipuler un objet, ouvrir une porte ou un contenant non verrouillé, ranger ou récupérer un objet d'un contenant ouvert, ou bien verser le contenu d'une fiole. La main peut être déplacée jusqu'à 9 mètres à chaque fois que vous l'utilisez.

La main ne peut attaquer, activer des objets magiques ou transporter plus de 5 kg.

MESSAGE

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)

Durée : 1 round

Vous pointez votre doigt en direction d'une créature à portée et murmurez un message. La cible (et seulement la cible) entend le message et peut répondre en un murmure que vous seul pouvez entendre. Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez bien la cible et que vous savez qu'elle est derrière l'obstacle. Ce sort est arrêté par un silence magique, 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal, une fine feuille de plomb ou 90 cm de bois. Ce sort ne doit pas forcément suivre une ligne droite et peut contourner les angles ou passer par de petites ouvertures.

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.

POIGNE ÉLECTRIQUE

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La foudre jaillit de votre main pour délivrer un choc électrique à une créature que vous essayez de toucher. Effectuez une attaque

au corps à corps avec un sort contre la cible. Vous avez un avantage au jet d'attaque si la cible porte une armure en métal. En cas de réussite, la cible prend 1d8 dégâts de foudre, et elle ne peut pas prendre de réaction jusqu'au début de son prochain tour. Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

PRESTIDIGITATION

niveau 0 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 1 heure

Ce sort est un tour de magie mineur que les lanceurs de sorts novices emploient comme exercice. Ce sort permet de provoquer l'un des effets magiques suivants :

- Le sort crée instantanément un effet sensoriel inoffensif, comme une pluie d'étincelles, une bouffée d'air, de timides notes de musique, ou une étrange odeur.
- Le sort allume ou éteint instantanément une bougie, torche ou un petit feu de camp.
- Le sort nettoie ou souille instantanément un objet pas plus volumineux qu'un cube de 30 cm d'arête.
- Le sort réchauffe ou refroidit du matériel non vivant pouvant être contenu dans un cube de 30 cm d'arête pendant 1 heure.
- Le sort fait apparaître un symbole, une petite marque ou couleur sur un objet ou une surface pendant 1 heure.
- Le sort permet de créer une babiole non magique ou une image illusoire qui peut tenir dans votre main et qui dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si le sort est lancé plusieurs fois, il est possible de conserver actifs 3 de ces effets non instantanés simultanément, et il est possible de révoquer ces effets au prix d'une action.

RAYON DE GIVRE

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un faisceau frigide de lumière bleuâtre se dirige vers une créature dans la portée du sort. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. S'il touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 mètres jusqu'à début de votre prochain tour.

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

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.

STABILISATION

niveau 0 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous touchez une créature vivante qui est à 0 point de vie. La créature devient stable. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

TRAIT DE FEU

niveau 0 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous lancez un trait de feu sur une créature ou un objet à portée. Faites une attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible prend 1d10 dégâts de feu. Un objet inflammable touché par ce sort prend feu s'il n'est pas porté.

Les dégâts du sort augmentent de 1d10 aux niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 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.

ALARME

niveau 1 - abjuration (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 mètres

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

Durée : 8 heures

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

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

BRASSAGE CAUSTIQUE DE TASHA

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (ligne de 9 mètres)

Composantes : V, S, M (un peu de nourriture pourrie)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La description de ce sort n'est pas disponible.

CATAPULTE

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : S

Durée : instantanée

Choisissez un objet pesant de 500 g à 2,5 kg à portée et qui n'est ni porté ni transporté. L'objet vole en ligne droite jusqu'à 27 mètres dans une direction que vous choisissez avant de tomber au sol, s'arrêtant plus tôt s'il rencontre une surface solide. Si l'objet va frapper une créature, cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec à la sauvegarde, l'objet frappe la cible et arrête sa course. Lorsque l'objet heurte quelque chose, l'objet et ce qu'il frappe subissent chacun 3d8 dégâts contondants.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, le poids maximal de l'objet que vous pouvez cibler avec ce sort augmente de 2,5 kg et les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

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.

DÉGUISEMENT

niveau 1 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 heure

Vous changez d'apparence jusqu'à ce que le sort prenne fin ou que vous utilisiez une action pour le dissiper. Le changement inclut vos vêtements, votre armure, vos armes et les autres objets que vous portez. Vous pouvez paraître 30 cm plus grand ou plus petit, mince, obèse, ou entre les deux. Vous ne pouvez pas modifier votre type morphologique. Vous devez donc prendre une forme qui présente un arrangement similaire des membres. Par ailleurs, l'ampleur de l'illusion ne tient qu'à vous.

Les modifications apportées par ce sort ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, si vous utilisez ce sort pour ajouter un chapeau à votre accoutrement, les objets passeront à travers le chapeau et si on y touche, on ne sentira pas sa présence ou on tâtera plutôt votre tête et votre chevelure. Si vous utilisez ce sort pour paraître plus mince, la main d'une personne qui veut vous toucher entrera en contact avec votre corps alors que sa main semble libre d'obstruction.

Pour détecter que vous êtes déguisé, une créature peut utiliser son action pour inspecter votre apparence et elle doit réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort.

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.

FEUILLE MORTE

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous ou une créature à 18 mètres ou moins de vous tombez.

Portée : 18 mètres

Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)

Durée : 1 minute

Choisissez jusqu'à cinq créatures en chute libre dans la portée du sort. Le taux de descente d'une créature en chute libre est ramené à 18 mètres par round jusqu'à la fin du sort. Si la créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit aucun dégât de chute et elle

retombe sur ses pieds. Le sort prend alors fin pour cette créature.

GRAISSE

niveau 1 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (une noix de beurre ou un peu de couenne de porc)

Durée : 1 minute

Une graisse visqueuse recouvre le sol sur un carré de 3 mètres de côté centré sur un point à portée, transformant cette zone en terrain difficile.

Lorsque la graisse apparaît, chaque créature se tenant debout dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de tomber à terre. Une créature qui entre dans la zone ou y termine son tour doit également réussir un jet de sauvegarde de Dextérité si elle ne veut pas tomber par terre.

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.

IDENTIFICATION

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur d'au moins 100 po et une plume de hibou)

Durée : instantanée

Vous choisissez un objet que vous devez toucher durant toute la durée du sort. Si l'objet est magique ou imprégné de magie, vous apprenez ses propriétés et comment les utiliser, s'il requiert un lien pour être utilisé et le nombre de charges qu'il contient, le cas échéant. Vous apprenez si des sorts affectent l'objet et quels sont ces sorts. Si l'objet a été créé par un ou plusieurs sorts, vous apprenez quels sorts ont permis de le créer.

Si vous touchez une créature durant toute la durée du sort, au lieu d'un objet, vous apprenez quels sorts l'affectent actuellement, le cas échéant.

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.

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.

REPLI EXPÉDITIF

niveau 1 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Ce sort vous permet de vous déplacer à une vitesse incroyable. Lorsque vous lancez ce sort, puis par une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez effectuer l'action Foncer.

SANCTUAIRE

niveau 1 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un petit miroir en argent)

Durée : 1 minute

Vous protégez une créature dans la portée du sort contre les attaques. Jusqu'à ce que le sort se termine, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort offensif doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit choisir une nouvelle cible ou perdre son attaque ou son sort. Ce sort ne protège pas la créature protégée contre les sorts à zone d'effet, tel que l'explosion d'une boule de feu.

Si la créature protégée fait une attaque, lance un sort qui affecte une créature ennemie ou inflige des dégâts à une autre créature, ce sort se termine.

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.

SIMULACRE DE VIE

niveau 1 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une petite quantité d'alcool ou de spiritueux)

Durée : 1 heure

Vous vous protégez avec un semblant nécromantique de vie. Vous gagnez 1d4 + 4 points de vie temporaires pour la durée du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires 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

AGRANDISSEMENT/RAPETISSEMENT

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous agrandissez ou réduisez en taille une créature ou un objet que vous pouvez voir et qui est à portée pour la durée du sort. Choisissez une créature ou un objet qui n'est pas porté ou transporté. Si la cible n'est pas consentante, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort n'a aucun effet.

Si la cible est une créature, toutes les choses qu'elle porte et transporte changent de taille avec elle. Tout objet lâché par la créature affectée reprend sa taille normale.

Agrandissement. La cible double dans toutes les dimensions, et son poids est multiplié par huit. Cela augmente sa taille d'une catégorie, de M à G par exemple. S'il n'y a pas assez de place dans la pièce pour que la cible double de taille, la créature ou l'objet atteint la taille maximale possible dans l'espace disponible. Jusqu'à la fin du sort, la cible a aussi un avantage à ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible grandissent également. Tant que ces armes sont agrandies, les attaques de la cible occasionnent 1d4 dégâts supplémentaires.

Rapetissement. La taille de la cible est diminuée de moitié dans toutes les dimensions, et son poids est divisé par huit. Cette réduction diminue sa taille d'une catégorie, de M à P par exemple. Jusqu'à la fin du sort, la cible a un désavantage à ses jets de Force et à ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible rapetissent aussi. Tant que ces armes sont réduites, les attaques de la cible occasionnent 1d4 dégâts en moins (minimum 1 point de dégâts).

AIDE

niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un petit bout de vêtement blanc)

Durée : 8 heures

Votre sort emplit vos alliés de robustesse et de résolution. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Les points de vie maximums et les points de vie actuels de chaque cible augmentent de 5 pour la durée du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les points de vie de chaque cible augmentent de 5 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du 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.

ARME MAGIQUE

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, l'arme est considérée comme étant une arme magique avec un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux dégâts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, le bonus augmente à +2. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, le bonus augmente à +3.

BOUCHE MAGIQUE

niveau 2 - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un rayon de miel et de la poussière de jade valant au moins 10 po, que le sort consomme)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous implantez un message dans un objet dans la portée du sort. Le message est verbalisé lorsque les conditions de déclenchement sont remplies. Choisissez un objet que vous voyez et qui n'est pas porté ou transporté par une autre créature. Ensuite, prononcez le message, qui ne doit pas dépasser 25 mots mais dont l'écoute peut prendre jusqu'à 10 minutes. Finalement, établissez les circonstances qui déclencheront le sort pour livrer votre message.

Lorsque ces circonstances sont réunies, une bouche magique apparaît sur l'objet et elle articule le message en imitant votre voix, sur le même ton employé lors de l'implantation du message. Si l'objet choisi possède une bouche ou quelque chose qui s'en approche, comme la bouche d'une statue, la bouche magique s'anime à cet endroit, donnant l'illusion que les mots proviennent de la bouche de l'objet.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez décider que le sort prend fin une fois que le message est livré ou qu'il peut persister et répéter son message à chaque fois que les circonstances se produisent.

Les conditions de déclenchement peuvent être aussi génériques ou aussi précises que vous le souhaitez. Cependant, elles doivent être basées sur des critères visuels ou audibles perceptibles à 9 mètres ou moins de l'objet. Par exemple, vous pouvez commander à la

bouche de parler lorsqu'une créature quelconque s'approche à 9 mètres ou moins de l'objet, ou lorsqu'on sonne une clochette d'argent à 9 mètres ou moins.

CORDE ENCHANTÉE

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de l'extrait de poudre de maïs et un bout de parchemin torsadé)

Durée : 1 heure

Vous touchez une longueur de corde de 18 mètres maximum. Une extrémité de la corde se dresse alors et monte dans les airs de sorte que toute la longueur de la corde soit verticale par rapport au sol. À l'extrémité supérieure de la corde, une entrée invisible vers un espace extradimensionnel s'ouvre et reste en place pour toute la durée du sort.

L'espace extradimensionnel peut être atteint en grim pant tout en haut de la corde. L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures de taille M ou inférieure. La corde peut être tirée dans l'espace extradimensionnel, elle disparaît alors de la vue de ceux qui se trouvent à l'extérieur de l'espace extradimensionnel.

Les attaques et les sorts ne peuvent pas traverser l'entrée de l'espace extradimensionnel, qu'ils viennent de l'intérieur ou de l'extérieur, mais ceux qui se trouvent dans l'espace extradimensionnel peuvent voir à l'extérieur comme s'il y avait une fenêtre de 90 cm x 1,50 m centrée sur la corde.

Tout ce qui se trouve dans l'espace extradimensionnel en tombe lorsque le sort prend fin.

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.

FLAMME ÉTERNELLE

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la poussière de rubis valant 50 po, que le sort consomme)

Durée : jusqu'à dissipation

Une flamme, d'une luminosité équivalente à celle d'une torche, fait éruption depuis un objet que vous touchez. L'effet ressemble à une flamme régulière, mais il ne produit aucune chaleur et ne nécessite pas d'oxygène. Une flamme éternelle peut être recouverte ou dissimulée, mais elle ne peut pas être étouffée ou éteinte.

FLOU

niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Votre corps devient flou, changeant et ondulant pour tous ceux qui peuvent vous voir. Tant que le sort dure, toutes les créatures ont un désavantage au jet d'attaque dirigé contre vous. Un attaquant est immunisé contre cet effet s'il n'utilise pas la vue, comme avec le combat aveugle, ou s'il peut voir à travers les illusions, comme avec une vision véritable.

INVISIBILITÉ

niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un cil enfoncé dans de la gomme arabique)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce que la cible porte est invisible tant que la cible le porte. Le sort se termine si la cible attaque ou lance un sort.

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.

LÉVITATION

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (une boucle de cuir ou un fil d'or plié en forme de tasse dont une extrémité s'étire)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet non tenu de votre choix, visible et à portée du sort, s'élève jusqu'à une hauteur de 6 mètres et reste suspendu pour la durée du sort. Le sort peut faire léviter une cible pesant jusqu'à 250 kg. Une créature récalcitrante qui réussit un jet de sauvegarde de Constitution n'est pas affectée.

La cible peut se déplacer seulement si elle se propulse ou se tire à l'aide d'un objet ou d'une surface à sa portée (comme un mur ou un plafond). Elle peut ainsi se déplacer comme si elle grim pait. Vous pouvez changer l'altitude jusqu'à 6 mètres dans une direction ou une autre à votre tour. Si vous êtes la cible, vous pouvez vous déplacer vers le haut ou vers le bas lors de votre mouvement. Autrement, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer la cible, qui doit demeurer dans la portée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible rejoint doucement le sol si elle est toujours en suspension.

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.

MODIFICATION D'APPARENCE

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous endossez une nouvelle forme. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez l'une des options suivantes, dont les effets s'appliqueront jusqu'à ce que le sort prenne fin. Tant que le sort est actif, vous pouvez mettre un terme à une option, en dépensant une action, pour gagner les bénéfices d'une option différente.

Adaptation aquatique. Vous adaptez votre corps à un environnement aquatique, en vous faisant pousser des branchies et des expansions palmaires entre les doigts. Vous pouvez respirer sous l'eau et obtenez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.

Changement d'apparence. Vous transformez votre apparence. Vous décidez à quoi vous ressemblez, que ce soit votre taille, votre poids, les traits de votre visage, le son de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre pigmentation, et vos signes distinctifs, le cas échéant. Vous pouvez prendre l'apparence d'un membre d'une autre race, sans répercussions sur vos caractéristiques ou autres traits raciaux. Vous ne pouvez pas prendre l'apparence d'une créature d'une catégorie de taille différente de la vôtre, et votre forme de base doit rester la même ; si vous êtes un bipède, vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour devenir quadrupède par exemple. À tout moment pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour modifier de nouveau votre apparence.

Armes naturelles. Vous vous dotez de griffes, crocs, épines, cornes ou d'une autre arme naturelle de votre choix. Votre attaque à mains nues inflige 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants, suivant ce qui est le plus approprié à l'arme naturelle que vous avez choisie, et vous obtenez la maîtrise de votre attaque à mains nues. Enfin, votre arme naturelle est une arme magique et a un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

PATTES D'ARAIGNÉE

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à ce que le sort se termine, une créature consentante que vous touchez gagne la capacité de se déplacer vers le haut, le bas, et le long de surfaces verticales ou encore à l'envers aux plafonds, tout en laissant ses mains libres. La cible gagne également une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche.

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.

PYROTECHNIE

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Visez une zone de flammes non magiques qui rentre dans un cube de 1,50 mètre d'arête et que vous pouvez voir. Vous pouvez au choix éteindre le feu ou créer des feux d'artifice ou de la fumée dans ce cas.

Feux d'artifice. La cible explose dans un chatolement de couleurs. Chaque créature à 3 mètres ou moins de la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Fumée. Une épaisse fumée s'échappe de la cible dans un rayon de 7,50 mètres, remplissant chaque recoin de la zone. La visibilité dans la zone enfumée est nulle. La fumée dure une minute ou jusqu'à ce qu'un fort vent la dissipe.

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.

TOILE D'ARAIGNÉE

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un peu de toile d'araignée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une masse de toiles d'araignées épaisse et collante à un point de votre choix dans la portée du sort. Les toiles remplissent un cube de 6 mètres d'arête à cet endroit pendant la durée du sort. Les toiles sont considérées comme un terrain difficile et la visibilité y est réduite.

Si les toiles ne sont pas ancrées entre deux masses solides (comme des murs ou des arbres) ou superposées à partir du sol, d'un mur ou du plafond, la masse de toiles invoquée s'effondre sur elle-même et le sort se termine au début de votre prochain tour. Les toiles superposées sur une surface plane ont une épaisseur de 1,50 mètre.

Chaque créature qui commence son tour dans les toiles ou qui y entre au cours de son tour doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature est entravée aussi longtemps qu'elle demeure dans les toiles ou jusqu'à ce qu'elle se libère.

Une créature entravée par les toiles peut utiliser son action pour faire un jet de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si elle réussit, elle n'est plus entravée.

Les toiles sont inflammables. Un cube de toiles de 1,50 mètre d'arête exposé au feu se consume en un round, causant 2d4 dégâts de feu à toute créature commençant son tour dans les toiles enflammées.

VERROU MAGIQUE

niveau 2 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de la poudre d'or d'une valeur d'au moins de 25 po, que le sort consomme)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez un objet fermé comme une porte, une fenêtre, un portail ou un coffre, et celui-ci se retrouve verrouillé pour la durée du sort. Vous et les créatures que vous désignez lors du lancement du sort pouvez ouvrir l'objet normalement. Vous pouvez aussi créer un mot de passe qui, quand il est prononcé à 1,50 mètre ou moins de l'objet, supprime l'effet du sort pendant 1 minute. Autrement, il est impossible de passer l'objet, sauf s'il est brisé ou si le sort est dissipé ou prend fin. Lancer le sort *déblocage* supprime *verrou magique* pendant 10 minutes.

L'objet affecté par le sort est plus difficile à briser ou forcer ; le DD pour le briser ou tenter de le crocheter augmente de 10.

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).

VOIR L'INVISIBLE

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de talc et une petite quantité de poudre d'argent)

Durée : 1 heure

Pour la durée du sort, vous percevez les créatures et objets invisibles comme s'ils étaient visibles, et vous pouvez voir dans le plan éthéré. Les objets et créatures éthérées apparaissent fantomatiques et translucides.

NIVEAU 3

ARME ÉLÉMENTAIRE

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une arme non magique que vous touchez devient une arme magique. Choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre. Pour la durée du sort, l'arme obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et inflige 1d4 dégâts supplémentaires, du type que vous avez choisi, lorsqu'elle touche.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou 6, le bonus aux jets d'attaque monte à +2 et les dégâts supplémentaires montent à 2d4. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le bonus monte à +3 et les dégâts supplémentaires à 3d4.

CLIGNOTEMENT

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Lancez un d20 à la fin de chacun de vos tours pour toute la durée du sort. Si le résultat du jet est 11 ou plus, vous disparaissiez du plan d'existence actuel et apparaissez dans le plan éthéré (le sort échoue mais l'emplacement de sort est dépensé si vous trouvez déjà dans le plan éthéré). Au début de votre prochain tour, ou lorsque le sort prend fin si vous êtes dans le plan éthéré, vous retournez dans un espace inoccupé de votre choix que vous pouvez voir et situé à 3 mètres maximum de l'endroit où vous avez disparu. S'il n'y a aucun espace inoccupé de disponible à portée, vous apparaissez dans l'espace inoccupé le plus proche (choisi aléatoirement si plus d'un espace inoccupé remplissant les conditions est disponible). Vous pouvez annuler ce sort par une action.

Lorsque vous êtes dans le plan éthéré, vous pouvez voir et entendre le plan dont vous êtes originaire, qui apparaît en nuances

de gris, mais vous ne pouvez voir à plus de 18 mètres. Vous ne pouvez affecter et être affecté que par d'autres créatures du plan éthéré. Les créatures qui n'y sont pas ne peuvent ni vous percevoir ni interagir avec vous, à moins qu'une capacité le leur permette.

CRÉATION DE NOURRITURE ET D'EAU

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous créez 22,5 kg de nourriture et 120 litres d'eau sur le sol ou dans des contenants, à portée, ce qui est assez pour subvenir aux besoins de quinze humanoïdes ou de cinq montures pour 24 heures. La nourriture est fade mais nourrissante, et se gâte si elle n'est pas mangée au-delà de 24 heures. L'eau est claire et ne croupit pas.

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.

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.

FORTERESSE D'INTELLECT

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Pour la durée du sort, vous ou une créature consentante que vous pouvez voir à portée avez la résistance aux dégâts psychiques, ainsi qu'un avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3. Les créatures doivent être à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous les ciblez.

GLYPHE DE PROTECTION

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de l'encens et un diamant en poudre valant au moins 200 po, que le sort consomme)

Durée : jusqu'à dissipation ou déclenchement

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe qui peut blesser d'autres créatures, sur une surface (comme une table ou une portion de plancher ou de mur) ou à l'intérieur d'un objet qui peut être fermé (comme un livre, un parchemin ou un coffret) pour dissimuler le glyphe. Le glyphe peut couvrir un espace d'au plus 3 mètres de diamètre. Si la surface ou l'objet est déplacé de plus de 3 mètres d'où vous avez lancé ce sort, le glyphe est cassé et le sort se termine sans avoir été activé.

Le glyphe est pratiquement invisible et un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort est requis pour le découvrir.

Vous déterminez le déclencheur du glyphe lors de l'incantation du sort. Pour les glyphes inscrits sur une surface, les déclencheurs sont typiquement toucher ou se tenir sur un glyphe, retirer un objet posé sur le glyphe, s'approcher à une certaine distance du glyphe ou manipuler un objet sur lequel est inscrit le glyphe. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs sont typiquement ouvrir l'objet, s'approcher à une certaine distance de l'objet, apercevoir ou lire le glyphe. Une fois que le glyphe est déclenché, le sort prend fin.

Vous pouvez raffiner les conditions de déclenchement de sorte que le sort s'active uniquement selon certaines circonstances ou selon des attributs physiques (hauteur ou poids), le type de créature (par exemple, seuls les aberrations ou les elfes noirs déclenchent le glyphe) ou l'alignement. Vous pouvez aussi déterminer les conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en utilisant un mot de passe, par exemple.

Lorsque vous inscrivez le glyphe, faites un choix entre les *runes explosives* ou le *sort glyphique*.

Runes explosives. Lors de son déclenchement, une énergie magique jaillit du glyphe dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le glyphe. La sphère contourne les coins. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 5d8 dégâts d'acide, de foudre, de feu, de froid ou de tonnerre (à déterminer lors de la création du glyphe). En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.

Sort glyphique. Vous pouvez emmagasiner un sort préparé de niveau 3 ou moins dans le glyphe en l'incantant lors de la création du glyphe. Le sort doit cibler une seule créature ou une zone. Le sort emmagasiné n'a pas d'effet immédiat lorsqu'il est incanté de cette façon. Lorsque le glyphe est déclenché, le sort emmagasiné est incanté. Si le sort vise une cible, il visera la créature qui a déclenché le glyphe. Si le sort affecte une zone, la zone est centrée sur cette créature. Si le sort invoque des créatures hostiles ou s'il crée des objets blessants ou des pièges, ils apparaissent aussi près que possible de l'intrus et l'attaquent. Si le sort demande de la concentration, il persiste pour la durée complète du sort.

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

dégâts des runes explosives augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3. Si vous créez un *sort glyphique*, vous pouvez emmagasiner un sort dont le niveau est équivalent ou moindre à l'emplacement de sort utilisé pour le *glyphe de protection*.

HÂTE

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un copeau de racine de réglisse)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature consentante visible dans la portée du sort. Jusqu'à la fin de la durée du sort, la vitesse de la cible est doublée, elle bénéficie d'un bonus de +2 à la CA, elle a un avantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité, et elle obtient une action supplémentaire à chacun de ses tours. Cette action peut être utilisée pour Attaquer (une seule attaque avec une arme), Foncer, Se désengager, Se cacher ou Utiliser un objet.

Lorsque le sort prend fin, la cible ne peut plus bouger ou agir jusqu'à la fin de son prochain tour, car une vague de léthargie la submerge.

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.

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.

RÉANIMATION

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 300 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis au plus une minute. Cette créature revient à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne peut ni ramener à la vie une créature morte de vieillesse ni restaurer des parties perdues du corps.

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.

SERVITEUR MINIATURE

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

La description de ce sort n'est pas disponible.

SIESTE

niveau 3 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : S, M (une pincée de sable)

Durée : 10 minute

Vous faites un geste apaisant et jusqu'à trois créatures volontaires de votre choix que vous pouvez voir à portée tombent inconscientes pour la durée du sort. Le sort se termine de manière anticipée par un cible si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise une action pour la secouer ou la réveiller. Si une cible reste inconsciente pendant toute la durée du sort, elle bénéficie des effets d'un repos court. Elle ne peut plus être affectée par ce sort tant qu'elle n'a pas terminé un repos long.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature volontaire supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

VOL

niveau 3 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une plume d'aile d'oiseau)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante. La cible obtient une vitesse de vol de 18 mètres pour la durée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible tombe si elle est toujours dans les airs, sauf si elle peut empêcher la chute.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature additionnelle pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

NIVEAU 4

CHIEN DE GARDE DE MORDENKAINEN

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un minuscule sifflet d'argent, un morceau d'os, et un bout de ficelle)

Durée : 8 heures

Vous invoquez un chien de garde fantomatique dans un espace

inoccupé que vous pouvez voir et à portée, où il reste pour la durée du sort, jusqu'à ce que vous le renvoyiez par une action, ou jusqu'à ce que vous vous déplaçiez à plus de 30 mètres de lui.

Le chien est invisible pour toutes les créatures, vous excepté, et on ne peut pas lui faire du mal. Lorsqu'une créature de taille P ou supérieure s'approche à 9 mètres ou moins de lui sans donner le mot de passe que vous avez spécifié lorsque vous avez lancé le sort, le chien commence à aboyer bruyamment. Le chien voit les créatures invisibles et peut également voir le plan éthéré. Il ignore les illusions.

Au début de chacun de vos tours, le chien tente de mordre une créature se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui et qui vous est hostile. Le bonus à l'attaque du chien de garde est égal au modificateur de votre caractéristique d'incantation + votre bonus de maîtrise. Si le coup touche, il inflige 4d8 dégâts perforants.

COFFRE SECRET DE LÉOMUND

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un coffre raffiné, dimensions : 90 cm x 60 cm x 60 cm, fabriqué à partir de matériaux rares d'une valeur minimum de 5 000 po, et une réplique de ce coffre en taille TP, dans les mêmes matériaux, d'une valeur minimum de 50 po)

Durée : instantanée

Vous cachez un coffre, et tout son contenu, dans le plan éthéré. Vous devez toucher le coffre et sa réplique miniature qui vous sert de composante matérielle pour le sort. Le coffre peut contenir jusqu'à un tiers de mètre cube de matériel non-vivant (90 cm x 60 cm x 60 cm).

Tant que le coffre reste dans le plan éthéré, vous pouvez utiliser une action et toucher la réplique pour rappeler le coffre. Il apparaît sur le sol, dans un espace inoccupé, dans un rayon de 1,50 mètre de vous. Vous pouvez renvoyer le coffre dans le plan éthéré en utilisant une action et en touchant à la fois le coffre et sa réplique. Passé un délai de 60 jours, il y a 5 % de risque par jour (les risques se cumulent de jour en jour) que l'effet du sort prenne fin. L'effet du sort prend fin si vous lancez de nouveau ce sort, si la réplique miniature du coffre est détruite, ou si vous choisissez de mettre un terme au sort par une action. Si le sort prend fin et que la version large du coffre se trouve toujours dans le plan éthéré, il est irrémédiablement perdu.

CONVOCATION DE CRÉATURE ARTIFICIELLE

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une pierre ornée et un coffre en métal d'une valeur d'au moins 400 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

La description de ce sort n'est pas disponible.

FABRICATION

niveau 4 - transmutation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous convertissez des matériaux bruts en objets confectionnés avec ces matières. Par exemple, vous pouvez fabriquer un pont en bois avec quelques arbres, une corde à partir d'une parcelle de chanvre, et des vêtements avec du lin ou de la laine.

Choisissez des matériaux bruts que vous pouvez voir et à portée. Vous pouvez fabriquer un objet de taille G ou inférieure (pouvant tenir dans un cube de 3 mètres d'arête, ou dans huit cubes de 1,50 mètre d'arête), à la condition que vous utilisiez suffisamment de

matière première. Si vous utilisez ce sort en ciblant du métal, de la pierre, ou tout autre substance minérale, l'objet fabriqué est, au maximum, de taille M (pouvant tenir dans un cube de 1,50 mètre d'arête). La qualité des objets créés par ce sort correspond à la qualité des matières premières utilisées.

Les créatures et les objets magiques ne peuvent pas être créés ou transmutés grâce à ce sort. Vous ne pouvez pas non plus utiliser ce sort pour créer des objets qui nécessitent d'ordinaire un haut niveau d'artisanat, comme des bijoux, des armes, des lunettes, ou des armures, à moins que vous n'ayez la maîtrise du type d'outils d'artisans en rapport avec l'objet que vous comptez fabriquer.

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.

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.

OEIL MAGIQUE

niveau 4 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (quelques poils de chauve-souris)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez un œil invisible et magique à portée qui flotte dans l'air pendant la durée du sort.

Vous recevez une image mentale de ce que peut voir l'œil qui possède une vision normale et une vision dans le noir jusqu'à 9 mètres. L'œil peut voir dans toutes les directions.

Par une action, vous pouvez faire avancer l'œil de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Il n'y a aucune limite d'éloignement entre vous et l'œil, mais celui-ci ne peut changer de plan d'existence. Les obstacles solides bloquent le mouvement mais l'œil peut passer à travers n'importe quelle ouverture d'un diamètre 2,50 cm ou plus.

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.

SANCTUAIRE PRIVÉ DE MORDENKAINEN

niveau 4 - abjuration

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (une mince feuille de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou d'étoffe, et de la chrysolite réduite en poudre)

Durée : 24 heures

Vous créez, à portée, une zone sécurisée magiquement. La zone est un cube de 1,50 mètre d'arête minimum à 30 mètres d'arête maximum. L'effet reste actif pour toute la durée du sort ou jusqu'à ce que vous le dissipiez en utilisant une action.

Lorsque vous lancez ce sort, vous décidez quelle sorte de sécurité il confère en choisissant une ou plusieurs options parmi les suivantes :

- Les sons ne peuvent pas traverser la barrière située à la limite de la zone d'effet du sort.
 - La barrière de la zone d'effet est matérialisée en une nappe de fumée noirâtre, bloquant ainsi la vision (y compris la vision dans le noir) au travers.
 - Les capteurs ou détecteurs créés par des sorts de divination ne peuvent pas apparaître à l'intérieur de la zone protégée ou passer au travers de la barrière située à son périmètre.
 - Les créatures dans la zone ne peuvent pas être la cible de sorts de divination.
 - Rien ne peut se téléporter à l'intérieur de la zone protégée, pour y entrer ou pour en sortir.
 - Le voyage planaire est bloqué dans l'enceinte de la zone protégée.
- Lancer ce sort au même endroit, tous les jours pendant un an, rend son effet permanent.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez augmenter la taille du cube de 30 mètres pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 4. Ainsi vous pourriez protéger un cube de 60 mètres d'arête en utilisant un emplacement de sort de niveau 5.

SPHÈRE RÉSILIENTE D'OTILUKE

niveau 4 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un hémisphère de cristal et un hémisphère assorti de gomme arabique)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une chatoyante sphère de force cloître une créature ou un objet de taille G ou inférieure à portée. Une créature non-consentante doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature est emprisonnée pour la durée du sort.

Rien (que ce soit un objet physique, de l'énergie, ou les effets d'un sort) ne peut passer au travers de la barrière, pour en sortir ou pour y entrer, cependant une créature dans la sphère peut respirer normalement. La sphère est immunisée à tous les dégâts, et une créature ou objet présent dans la sphère ne peut pas être endommagé par une attaque ou un effet provenant de l'extérieur, de même, une créature à l'intérieur de la sphère ne peut pas faire de dommage à l'extérieur.

La sphère n'a pas de poids et est tout juste assez large pour contenir la créature ou l'objet qu'elle emprisonne. Une créature cloîtrée peut utiliser son action pour pousser contre la paroi de la sphère et ainsi faire rouler la sphère de la moitié de sa vitesse de déplacement. De la même manière, le globe peut être poussé et ainsi déplacé par les autres créatures.

Un sort de *désintégration* ciblant le globe le détruit sans rien endommager de ce qu'il contient.

NIVEAU 5

AMÉLIORATION DE COMPÉTENCES

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

La description de ce sort n'est pas disponible.

ANIMATION D'OBJETS

niveau 5 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets prennent vie à votre demande. Choisissez jusqu'à dix objets non magiques dans la portée du sort qui ne sont pas portés ou transportés. Les cibles de taille M compte pour deux objets, ceux de taille G comptent pour quatre et les objets de taille TG comptent pour huit. Vous ne pouvez pas animer un objet plus grand que la taille TG. Chaque cible anime et devient une créature sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 point de vie.

Par une action bonus, vous pouvez commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 150 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action que prend la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un couloir. Si vous ne donnez aucun ordre, la créature ne fait que se défendre contre les créatures qui lui sont hostiles. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée.

Taille	PV	CA	Attaque	For	Dex
TP	20	18	+8 au toucher, dégâts 1d4 + 4	4	18
P	25	16	+6 au toucher, dégâts 1d8 + 2	6	14
M	40	13	+5 au toucher, dégâts 2d6 + 1	10	12
G	50	10	+6 au toucher, dégâts 2d10 + 2	14	10
TG	80	10	+8 au toucher, dégâts 2d12 + 4	18	6

Un objet animé est une créature artificielle avec une CA, des points de vie, des attaques, une Force et une Dextérité déterminés par sa taille. Elle possède 10 en Constitution, 3 en Intelligence et en Sagesse, et 1 en Charisme. Sa vitesse est de 9 mètres, ou bien si l'objet est dépourvu de jambes ou d'autres appendices équivalents pouvant servir à son déplacement il possède alors une vitesse de vol de 9 mètres qui lui permet aussi de faire du sur-place. Si l'objet est solidement attaché à une surface ou à un objet plus gros, telle une chaîne ancrée dans un mur, sa vitesse est de 0. L'objet est doté de la vision aveugle sur un rayon de 9 mètres et il est aveuglé au-delà de cette distance. Lorsque l'objet animé est réduit à 0 point de vie, il reprend sa forme originale et l'excédent de dégâts est infligé à l'objet inanimé.

Si vous ordonnez à un objet d'attaquer, il peut faire une simple attaque au corps à corps contre une créature à 1,50 mètre ou moins de celui-ci. Il fait une attaque de coup avec un bonus d'attaque et des dégâts contondants déterminés par sa taille. Le MD peut décréter qu'un objet spécifique peut infliger des dégâts tranchants ou perforants, selon la forme dudit objet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez animer deux objets supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5.

CRÉATION

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (un petit bout de matériau du même type que celui composant l'objet que vous souhaitez créer)

Durée : spéciale

Vous extirpez de la Gisombre des brumes ténébreuses qui vous serviront de matériau pour créer, à portée, un objet non vivant en matière végétale : du tissu, de la corde, du bois, ou quelque chose de similaire. Vous pouvez également utiliser ce sort pour créer un objet minéral comme de la pierre, du cristal ou du métal. L'objet créé ne doit pas dépasser un cube de 1,50 mètre d'arête, et vous devez déjà avoir vu la forme et les matériaux que vous souhaitez donner à l'objet.

La durée d'effet du sort dépend du matériau de l'objet. Si l'objet comporte plusieurs matériaux, utilisez la durée la plus courte.

Matériau	Durée
Matière végétale	1 jour
Pierre ou cristal	12 heures
Métaux précieux	1 heure
Gemmes	10 minutes
Adamantium ou mithral	1 minute

Utiliser un matériau créé à l'aide du sort *création* en tant que composante matérielle d'un autre sort fait automatiquement échouer cet autre sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en

utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les arêtes du cube augmentent de 1,50 mètre pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5.

MAIN DE BIGBY

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (une coquille d'œuf et un gant en peau de serpent)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une main de force luminescente et translucide de taille G dans un espace inoccupé à portée et que vous pouvez voir. La main reste pour la durée du sort, et elle se déplace selon vos ordres, reproduisant les mouvements de votre propre main.

La main est un objet ayant une CA de 20 et un nombre de points de vie égal à vos points de vie maximums. Si elle tombe à 0 point de vie, le sort prend fin. Elle a une Force de 26 (+8) et une Dextérité de 10 (+0). La main ne remplit pas l'espace qu'elle occupe.

Lorsque vous lancez ce sort et par une action bonus aux tours qui suivent, vous pouvez déplacer la main jusqu'à 18 mètres puis lui appliquer l'un des effets suivants.

Poing de Bigby. La main frappe une créature ou un objet à 1,50 mètre d'elle. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort pour la main en utilisant vos statistiques de jeu. Si l'attaque touche, la cible subit 4d8 dégâts de force.

Main de force de Bigby. La main tente de pousser une créature située à 1,50 mètre d'elle, dans une direction de votre choix. Effectuez un jet de Force de la main contre un jet de Force (Athlétisme) de la cible. Si la cible est de taille M ou inférieure, vous avez un avantage au jet. Si vous gagnez l'opposition, la main repousse la cible sur une distance en mètre égale à $1,50 \times (1 + \text{le modificateur de votre caractéristique d'incantation})$. La main se déplace avec la cible pour rester à 1,50 mètre d'elle.

Main broyeuse de Bigby. La main tente d'agripper une créature de taille G ou inférieure se trouvant à 1,50 mètre d'elle. Vous utilisez la Force de la main pour résoudre la tentative. Si la cible est de taille M ou inférieure, vous avez un avantage au jet. Tant que la main agrippe la cible, vous pouvez utiliser une action bonus pour que la main la broie. Lorsque vous faites ainsi, la cible subit un nombre de points de dégâts contondants égal à $2d6 + \text{le modificateur de votre caractéristique d'incantation}$.

Main d'interposition de Bigby. La main s'interpose entre vous et une créature de votre choix jusqu'à ce que vous donniez à la main un ordre différent. La main se déplace de sorte à toujours rester entre vous et la cible, vous donnant un abri partiel contre la cible. La cible ne peut pas se déplacer au travers de l'espace occupé par la main si sa valeur de Force est inférieure ou égale à celle de la main. Si la valeur de Force de la cible est supérieure à celle de la main, elle peut se déplacer dans votre direction en traversant l'espace de la main, mais son espace est considéré comme étant un terrain difficile pour la cible.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les dégâts du Poing de Bigby augmentent de 2d8 et les dégâts de la Main broyeuse de Bigby augmentent de 2d6, et ce pour chaque emplacement de niveau supérieur au 5ème.

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.

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 débilissant. 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

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.