

Livre de sorts

SORTS MINEURS

AMIS

niveau 0 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : S, M (une petite quantité de maquillage appliquée sur le visage durant l'incantation)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vous avez un avantage à tous vos jets de Charisme effectués contre une créature de votre choix qui n'a pas une attitude hostile envers vous. Lorsque le sort prend fin, la créature réalise que vous avez utilisé la magie pour l'influencer et devient hostile à votre égard. Une créature plutôt violente risque de vous attaquer. D'autres créatures peuvent vous demander de l'argent ou un service (à la discrétion du MD), cela dépend de la nature de l'échange que vous avez eu avec la créature.

COUP AU BUT

niveau 0 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 round

Vous tendez votre main et pointez un doigt en direction d'une cible à portée. Votre magie vous aide à trouver une petite faille dans les défenses de votre cible. Lors de votre prochain tour, vous obtenez un avantage pour votre premier jet d'attaque contre la cible, à condition que le sort ne soit pas déjà terminé.

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).

ILLUSION MINEURE

niveau 0 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : S, M (un peu de laine de mouton)

Durée : 1 minute

Le lanceur de sorts crée un son ou l'image d'un objet à portée pendant une minute. Cette illusion se termine également si elle est révoquée au prix d'une action ou si ce sort est lancé une nouvelle fois.

Si l'illusion est un son, le volume peut aller d'un simple chuchotement à un cri. Il peut s'agir de votre voix, de la voix de quelqu'un d'autre, du rugissement d'un lion, d'un roulement de tambours, ou tout autre son que vous choisirez. Le son peut autant ne pas diminuer en intensité pendant la durée du sort qu'être discret et produit à différents instants dans cet intervalle de temps.

Si l'illusion est une image ou un objet (comme une chaise, des traces de pas boueuses ou un petit coffre) elle ne peut pas être plus large qu'un cube de 1,50 mètre d'arête. Cette image ne peut

produire de son, lumière, odeur ou tout autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle l'illusion, car elle peut être traversée par n'importe quoi.

Si une créature utilise une action pour examiner le son ou l'image, elle peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion grâce à un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, l'illusion s'évanouit pour la créature.

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'orbres 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.

MOQUERIE CRUELLE

niveau 0 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous vomissez un flot d'insultes entremêlées de subtils enchantements sur une créature à portée et que vous pouvez voir. Si la cible peut vous entendre (il n'est pas nécessaire qu'elle comprenne mais juste qu'elle devine votre intention), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 1d4 dégâts psychiques et avoir un désavantage au prochain jet d'attaque qu'elle fera avant la fin de son prochain tour. Les dégâts de ce sort augmentent de 1d4 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).

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.

PROTECTION CONTRE LES ARMES

niveau 0 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Vous tendez votre main et tracez un symbole de protection dans les airs. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous obtenez la résistance contre les dégâts contondants, tranchants et perforants

infligés par des attaques avec arme.

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.

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.

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.

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.

COMPRÉHENSION DES LANGUES

niveau 1 - divination (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)

Durée : 1 heure

Pendant la durée du sort, vous comprenez la signification littérale de toute langue parlée que vous pouvez entendre. Vous comprenez également tout langage écrit que vous pouvez voir, mais vous devez toucher la surface sur laquelle les mots sont inscrits. Il faut une minute pour lire une page de texte.

Ce sort ne décode pas les messages secrets dans un texte ou un glyphe, tel qu'un symbole magique, qui ne fait pas partie du langage écrit.

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.

FLÉAU

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte de sang)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à 3 créatures de votre choix, que vous pouvez voir et qui sont à portée, doivent effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Quand une cible qui a raté son jet de sauvegarde fait un jet d'attaque ou un autre jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle doit lancer un d4 et soustraire le résultat à son jet d'attaque ou de sauvegarde.

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.

FOU RIRE DE TASHA

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (de minuscules tartes et une plume qui est agitée dans les airs)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, a l'impression que tout ce qu'elle perçoit est hilarant et lui provoque une intense crise de fou rire. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de tomber à terre, et être incapable d'agir et de se relever pour toute la durée du sort. Une créature ayant une Intelligence de 4 ou moins ne peut pas être affectée par ce sort.

À la fin de chacun de ses tours, et à chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. La cible a un avantage à son jet de sauvegarde s'il est déclenché par des dégâts. En cas de réussite, le sort prend fin.

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.

HÉROÏSME

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature consentante que vous touchez est submergée par le courage. Jusqu'à la fin du sort, la créature est immunisée contre la condition effrayé et gagne un nombre de points de vie temporaires égal au modificateur de votre caractéristique d'incantation, et ce au début de chacun de ses tours. Lorsque le sort prend fin, la cible perd tous les points de vie temporaires qu'il lui restait et qui lui avaient été conférés par ce 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.

IMAGE SILENCIEUSE

niveau 1 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un peu de laine de mouton)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un autre phénomène visible dont les dimensions n'excèdent pas un cube de 4,50 mètres d'arête. L'image apparaît à un endroit choisi à l'intérieur de la portée du sort et perdure pendant toute la durée du sort. L'image est purement visuelle ; ce qui implique qu'elle n'est pas accompagnée par un son, une odeur ou d'autres effets sensoriels.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image à n'importe quel endroit dans la portée du sort. Comme l'image change de lieu, vous pouvez modifier son apparence afin que ses mouvements apparaissent fluides et naturels dans l'image. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et vous la déplacez, vous pouvez modifier l'image de sorte que la créature semble réellement marcher.

Une interaction physique avec l'image révèle qu'il s'agit d'une illusion, parce que les choses peuvent passer au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit en fait d'une illusion en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre votre DD du jet de sauvegarde de ce sort. Si une créature voit l'illusion pour ce qu'elle est, la créature peut voir à travers l'image.

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.

MURMURES DISSONANTS

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous murmurez une mélodie discordante qui ne peut être entendue que par une créature de votre choix à portée, la tourmentant terriblement. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle subit 3d6 dégâts psychiques et doit immédiatement utiliser sa réaction, si elle est encore disponible, pour s'éloigner de vous aussi loin que sa vitesse le lui permet. La créature ne se déplace pas vers des sols manifestement dangereux, comme des flammes ou un gouffre. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible subit la moitié de ces dégâts et n'est pas contrainte de se déplacer. Une créature assourdie réussit automatiquement son jet de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d6 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.

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.

SERVITEUR INVISIBLE

niveau 1 - invocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un morceau de ficelle et un bout de bois)

Durée : 1 heure

Ce sort crée une force invisible, sans volonté propre, informe mais de taille M, qui exécute les ordres simples que vous lui transmettez, jusqu'à la fin du sort. Le serviteur prend vie dans un espace inoccupé sur le sol et à portée. Il possède les caractéristiques suivantes : CA 10 ; 1 point de vie ; Force 2 ; ne peut pas attaquer. Le sort se termine si le serviteur tombe à 0 point de vie.

Une fois par tour, par une action bonus, vous pouvez mentalement ordonner au serviteur de se déplacer de 4,50 mètres et d'interagir avec un objet. Le serviteur peut exécuter des tâches simples comme un serviteur humain le ferait, comme rapporter quelque chose, nettoyer, raccommoder, plier des vêtements, entretenir un feu, servir à manger, et verser du vin. Une fois votre ordre donné, le serviteur cherche à l'exécuter du mieux qu'il peut jusqu'à ce que la tâche soit accomplie, puis il attend votre ordre suivant.

Si vous demandez à votre serviteur d'effectuer une tâche qui devrait l'envoyer à plus de 18 mètres de vous, le sort prend fin.

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.

SOMMEIL

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, de pétales de rose ou un grillon)

Durée : 1 minute

Ce sort expédie les créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8 ; le total est le nombre de points de vie des créatures que ce sort peut affecter. Les créatures à 6 mètres ou moins du point que vous choisissez dans la portée du sort sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels (en ignorant les créatures inconscientes).

En commençant par la créature qui a le plus faible nombre de points de vie actuel, chaque créature affectée par ce sort tombe inconsciente jusqu'à ce que le sort se termine, que la créature endormie prenne des dégâts ou que quelqu'un utilise une action pour secouer ou frapper la créature endormie pour la réveiller. Soustrayez les points de vie de chaque créature du total permis par le sort avant de passer à la prochaine créature avec le plus faible nombre de points de vie. Le nombre de points de vie actuels d'une créature doit être égal ou inférieur au total restant permis par le sort pour que cette créature soit affectée.

Les morts-vivants et les créatures immunisées contre les effets de charme ne sont pas affectés par ce sort.

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

TEXTE ILLUSOIRE

niveau 1 - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : S, M (une encre à base de plomb d'une valeur minimum de 10 po, que le sort consomme)

Durée : 10 jours

Vous écrivez sur un parchemin, du papier, ou tout autre matériau adapté à l'écriture, et l'imprégnez d'une puissante illusion qui reste en place pour toute la durée du sort.

Pour vous et pour toute créature que vous avez désignée lorsque vous avez lancé ce sort, l'écriture apparaît normalement, tracée de votre main, et transmet ce que vous souhaitez communiquer lorsque vous avez lancé ce sort. Pour toutes les autres créatures, les écritures semblent être rédigées dans un dialecte inconnu ou magique, ce qui les rend inintelligibles. Vous pouvez sinon faire en sorte que les écritures transmettent un tout autre message, écrit d'une autre main et dans un autre langage, à condition que ce soit un langage que vous connaissez.

Dans le cas où le sort serait dissipé, le texte original et l'illusion disparaissent tous les deux.

Une créature qui possède la vision véritable peut lire le message caché.

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.

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de supprimer les émotions fortes dans un groupe de personnes. Chaque humanoïde dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Une créature peut choisir de rater volontairement son jet de sauvegarde. En cas d'échec au jet de sauvegarde, choisissez l'un des deux effets suivants.

Vous pouvez supprimer tous les effets qui font qu'une cible est charmée ou effrayée. Lorsque ce sort prend fin, les effets supprimés reviennent, en présupant que leur durée n'a pas expiré entre temps.

Ou vous pouvez rendre une cible indifférente à des créatures envers qui elle montre des signes d'hostilité. Cette indifférence prend fin lorsque la cible est attaquée ou blessée par un sort ou lorsqu'elle est témoin d'une attaque envers un de ses alliés. Lorsque le sort prend fin, la créature redevient hostile, à moins que le MD en décide autrement.

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'animera 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.

CÉCITÉ/SURDITÉ

niveau 2 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V

Durée : 1 minute

Vous pouvez aveugler ou assourdir un ennemi. Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle est soit aveuglée, soit assourdie (selon votre choix) pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, 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 une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

COURONNE DU DÉMENT

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un humanoïde de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse pour ne pas être charmé pour la durée du sort. Tant que vous charmez la cible par ce sort, une couronne entortillée de morceaux de fer déchetés apparaît sur sa tête, et la folie envahit son regard.

La cible charmée doit utiliser son action avant de se déplacer, à chacun de ses tours, pour effectuer une attaque au corps à corps contre une créature autre qu'elle-même et que vous avez mentalement choisie.

La cible peut agir normalement au cours de son tour si vous ne choisissez aucune créature ou s'il n'y en a aucune à portée.

Lors de vos tours suivants, vous devez utiliser votre action pour maintenir le contrôle sur votre cible, sans quoi le sort prend fin. La cible peut également effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. Si elle le réussit, le sort prend fin.

DÉBLOCAGE

niveau 2 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Choisissez un objet que vous pouvez voir dans la portée du sort. L'objet peut être une porte, une boîte, un coffre, des menottes, un cadenas, ou un autre objet qui contient des dispositifs conventionnels ou magiques qui empêchent l'accès.

Un objet cible qui est maintenu fermé par un verrou normal, ou qui est bloqué ou barré, devient déverrouillé ou débloquent. Si l'objet possède plusieurs verrous, seulement l'un d'entre eux est déverrouillé.

Si vous choisissez un objet cible qui est tenu fermé par un sort *verrou magique*, ce sort est supprimé pendant 10 minutes, au cours desquelles l'objet cible peut être ouvert et fermé normalement. Quand vous lancez le sort, un coup fort et audible jusqu'à 90 mètres émane de l'objet cible.

DÉTECTION DES PENSÉES

niveau 2 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pièce de cuivre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vous pouvez lire les pensées de certaines

créatures. Lorsque vous incantez le sort et lors de votre action à chaque tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez concentrer votre esprit sur une créature que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous. Si la créature choisie possède une Intelligence de 3 ou moins, ou si elle ne parle aucun langage, la créature n'est pas affectée.

Vous lisez d'abord les pensées superficielles de la créature, ce qui occupe son esprit à cet instant. Lors d'une action, vous pouvez diriger votre attention sur les pensées d'une autre créature ou tenter d'approfondir votre lecture des pensées de la même créature. Si vous approfondissez votre lecture, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi vous obtenez l'accès à son raisonnement (le cas échéant), à son état émotif et à une pensée qui préoccupe son esprit sur un spectre plus large tel un souci, un amour ou une haine. En cas de réussite, le sort prend fin. Dans tous les cas, la cible est consciente que son esprit est sous votre regard. À moins que vous ne dirigiez votre attention sur les pensées d'une autre créature, la cible peut utiliser son action à son tour pour faire un jet d'Intelligence contre votre jet d'Intelligence. Si elle gagne l'opposition, le sort prend fin.

Les questions dirigées verbalement vers la cible orientent le fil de ses pensées. Ce sort est donc particulièrement efficace lors d'un interrogatoire.

Vous pouvez aussi employer ce sort pour détecter la présence de créatures pensantes qui vous sont invisibles. Lorsque vous lancez ce sort ou lors d'une action pendant la durée du sort, vous pouvez chercher des pensées à 9 mètres ou moins de vous. Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 60 cm de pierre, 5 cm de métal ordinaire, ou une mince feuille de plomb. Vous ne pouvez pas détecter une créature possédant une Intelligence de 3 ou moins ou ne parlant aucun langage.

Après avoir détecté la présence d'une créature de cette manière, vous pouvez lire ses pensées pour le reste de la durée du sort tel que décrit ci-dessus, même si vous ne pouvez plus la voir, mais à condition qu'elle reste dans la portée du sort.

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.

ENVOÛTEMENT

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Vous entrelacez des phrases distrayantes, ce qui force les créatures de votre choix, que vous pouvez voir et qui peuvent vous entendre, à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Toute créature qui ne peut pas être charmée réussit automatiquement son jet de sauvegarde, et si vous ou vos compagnons combattez une créature, celle-ci a un avantage à son jet de sauvegarde. Si une cible échoue son jet de sauvegarde, elle se voit affligée d'un désavantage à ses jets de Sagesse (Perception) effectués pour repérer une autre créature que vous, et ce jusqu'à ce que le sort prenne fin ou jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus vous entendre. Ce sort prend fin si vous êtes incapable d'agir ou ne pouvez plus parler.

FORCE FANTASMAGORIQUE

niveau 2 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un morceau de toison)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous façonnez une illusion qui s'enracine dans l'esprit d'une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence sans quoi elle percevra comme réel un objet, une créature ou tout autre phénomène visible de votre conception, pas plus grand qu'un cube de 3 mètres d'arête, et ce pour la durée du sort. Le sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et sur les créatures artificielles.

Le fantasma inclut les sons, la température et d'autres stimuli qui ne sont évidents que pour la créature.

La cible peut utiliser son action pour examiner le fantasma avec un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la cible comprend que le fantasma n'est qu'une illusion et le sort prend fin.

Tant que la cible est sous l'effet du sort, elle considère le fantasma comme réel. La cible rationalise toute conséquence insensée lorsqu'elle interagit avec le fantasma. Par exemple, une cible qui tente de traverser un pont fantasmagorique qui enjambe un gouffre tombe après avoir fait un pas sur le pont. Si la cible survit à la chute, elle croit toujours que le pont existe bien et trouve une explication logique à sa chute (on l'a poussé, elle a glissé, une rafale l'a fait basculer).

Une cible affectée est tellement persuadée de la réalité du fantasma que l'illusion peut même lui faire subir des dégâts. Un fantasma façonné à l'image d'une créature peut attaquer la cible. De la même manière, un fantasma apparaissant comme du feu, un bassin d'acide ou du magma peut brûler la cible. À chaque round, lors de votre tour, le fantasma peut infliger 1d6 dégâts psychiques à la cible si elle se trouve dans l'espace du fantasma ou à 1,50 mètre ou moins du fantasma, dans le cas où l'illusion est celle d'une créature ou un danger qui pourrait logiquement infliger des dégâts, comme une attaque. La cible perçoit les dégâts comme étant du type approprié à l'illusion.

FRACASSEMENT

niveau 2 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un éclat de mica)

Durée : instantanée

Un fort bruit résonnant, douloureusement intense, retentit d'un point de votre choix dans la portée du sort. Chaque créature présente dans une sphère d'un rayon de 3 mètres centrée sur ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 3d8 dégâts de tonnerre. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Une créature constituée de matériau inorganique, comme la pierre, le cristal ou le métal, fait son jet de sauvegarde avec un désavantage.

Un objet non magique qui n'est pas porté ou transporté subit aussi les dégâts s'il est dans la zone du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts du sort augmentent de 1d8 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.

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.

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

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

MESSAGER ANIMAL

niveau 2 - enchantement (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

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

Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous employez un animal pour livrer un message. Choisissez une bête visible de taille TP, comme un écureuil, un geai bleu ou une chauve-souris. Vous précisez une destination, que vous avez préalablement visitée, et un destinataire qui correspond à une description sommaire, comme « un homme ou une femme

vêtu d'un uniforme de la garde civile » ou « un nain roux portant un chapeau pointu ». Vous énoncez aussi un message de 25 mots ou moins. La bête ciblée se déplace pour la durée du sort vers la destination déterminée, au rythme de 75 kilomètres par 24 heures pour un messenger ailé ou 37,5 kilomètres pour les autres animaux. Lorsque le messenger arrive, il livre son message à la créature que vous avez décrit en imitant le son de votre voix. Le messenger parlera uniquement à la créature correspondant à la description que vous avez fournie. Si le messenger ne parvient pas à sa destination avant la fin du sort, le message est perdu et la bête revient à l'endroit où le sort a été incanté.

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

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.

NUÉE DE DAGUES

niveau 2 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (un tesson de verre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous emplissez l'espace de dagues tournoyantes dans un cube de 1,50 mètre d'arête, centré sur un point dans la portée du sort. Une créature subit 4d4 dégâts tranchants lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois ou si elle y débute son tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d4 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 2.

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 chatoiement 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.

SILENCE

niveau 2 - illusion (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

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

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

SUGGESTION

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile douce)

Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous proposez un plan d'activité (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort et qui peut vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont à l'abri de cet effet. La suggestion doit être formulée de manière que la réalisation de l'action semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de s'empaler sur une lance, de s'immoler ou tout autre acte qui lui serait dommageable met un terme au sort. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle poursuit le cours de l'action que vous avez décrit au mieux de ses possibilités. Le plan d'action proposé peut se poursuivre pendant toute la durée du sort. Si l'activité qui est suggérée peut être réalisée en un temps plus court, le sort prend fin lorsque le sujet termine ce qu'il lui a été demandé de faire.

Vous pouvez également spécifier des conditions qui déclencheront une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pourriez suggérer à un chevalier de donner son cheval de bataille au premier mendiant qu'il rencontre. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort expire, l'activité n'est pas effectuée. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort se termine.

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 mètre 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.

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.

ZONE DE VÉRITÉ

niveau 2 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : 10 minutes

Vous créez une zone magique qui protège de la tromperie dans une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée. Jusqu'à la dissipation du sort, une créature qui pénètre dans la zone du sort pour la première fois lors d'un tour ou qui y débute son tour, doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme. Sur un échec, une créature ne peut pas délibérément dire un mensonge tant qu'elle se trouve dans la zone. Vous savez par ailleurs si une créature a réussi ou non son jet de sauvegarde.

Une créature affectée est consciente du sort et peut ainsi éviter de répondre à des questions auxquelles elle aurait normalement répondu par un mensonge. Une telle créature peut rester évasive dans ses réponses tant qu'elles restent dans les limites de la vérité.

NIVEAU 3

CLAIRVOYANCE

niveau 3 - divination

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 1,5 kilomètre

Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur d'au moins 100 po, soit une corne pour entendre enchâssée de gemme, soit un œil de verre pour voir)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un détecteur invisible, à portée, dans une zone qui vous est familière (un endroit que vous avez visité ou déjà vu) ou dans une zone évidente qui ne vous est pas familière (comme l'autre côté d'une porte, derrière un angle ou dans un bosquet). Le détecteur reste en place pour la durée du sort, il ne peut pas être attaqué ou être en interaction avec quoi que ce soit.

Lorsque vous lancez le sort, vous choisissez de voir ou d'entendre. Vous pouvez utiliser le sens choisi au travers du détecteur comme si vous étiez à sa place. En utilisant votre action, vous pouvez alterner entre vu et audition via le détecteur.

Une créature qui peut voir le détecteur (comme une créature bénéficiant du sort *voir l'invisible* ou de vision véritable) voit un orbe lumineux et intangible de la taille de votre poing.

COMMUNICATION À DISTANCE

niveau 3 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : illimitée

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

Durée : 1 round

Vous faites parvenir un court message de 25 mots ou moins à une créature avec laquelle vous êtes familier. La créature entend le message dans son esprit. Elle vous reconnaît en tant qu'émetteur si elle vous connaît. Et elle peut répondre immédiatement, de la même manière. Le sort permet aux créatures ayant au moins 1 en Intelligence de comprendre le sens du message.

Vous pouvez envoyer le message sans égard à la distance, voire sur d'autres plans d'existence. Si la cible est sur un plan différent du vôtre, le message a 5 % de chance de ne pas arriver au destinataire.

COMMUNICATION AVEC LES MORTS

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)

Durée : 10 minutes

Vous accordez un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre de votre choix dans la portée du sort, ce qui lui permet de répondre aux questions que vous lui posez. Le cadavre doit encore avoir une bouche et ne peut pas être un mort-vivant. Le sort échoue si le cadavre a été la cible de ce sort durant les 10 derniers jours.

Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez poser cinq questions au cadavre. Le cadavre ne connaît que ce qu'il savait durant son vivant, y compris les langues. Les réponses sont généralement brèves, énigmatiques ou répétitives, et le cadavre n'est pas obligé de donner une réponse honnête si vous lui êtes hostile ou s'il vous reconnaît comme étant un ennemi. Ce sort ne permet pas le retour de l'âme de la créature à son corps ; il ne fait qu'animer son esprit. Ainsi, le défunt ne peut pas apprendre de nouvelles informations, ne comprend pas tout ce qui s'est passé depuis son trépas et ne peut pas spéculer sur les événements futurs.

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.

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.

ENNEMIS À FOISON

niveau 3 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous atteignez l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et la forcez à effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. Une créature réussit automatiquement si elle est immunisée contre la condition effrayé. En cas d'échec à la sauvegarde, la cible perd la capacité de distinguer un ami d'un ennemi, considérant toutes les créatures qu'elle peut voir comme des ennemis jusqu'à la fin du sort. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle peut répéter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

À chaque fois que la créature affectée choisit une autre créature comme cible, elle doit choisir la cible au hasard parmi les créatures qu'elle peut voir à portée de l'attaque, du sort ou de toute autre capacité qu'elle utilise. Si un ennemi provoque une attaque d'opportunité de la part de la créature affectée, la créature doit effectuer cette attaque si elle en est capable.

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*.

IMAGE MAJEURE

niveau 3 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un morceau de toison)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un quelconque phénomène visible qui ne déborde pas d'un cube de 6 mètres d'arête. L'image apparaît à un endroit visible dans la portée et pour la durée du sort. Elle paraît bel et bien réelle, incluant les sons, les odeurs et la température appropriés à la chose montrée. Vous ne pouvez pas créer une chaleur ou un froid suffisamment intense pour infliger des dégâts, un son si fort qu'il inflige des dégâts de tonnerre ou qu'il assourdisse une créature ou bien une odeur qui pourrait rendre une créature malade (comme la puanteur d'un troglodyte).

Tant que vous êtes dans la portée de l'illusion, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image à un autre endroit dans la portée du sort. Au moment où l'image change d'endroit, vous pouvez modifier son apparence de sorte que le mouvement de l'image semble naturel. Par exemple, en supposant que vous créez l'image d'une créature et que vous la déplacez, vous pouvez changer l'image de telle sorte que la créature semble marcher. De la même manière, vous pouvez faire en sorte que l'illusion génère divers sons à des moments différents. Vous pouvez même simuler une conversation, par exemple.

Une interaction physique avec l'image révèle sa nature illusoire puisqu'on peut passer au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut conclure que c'est une image en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, la créature peut voir à travers l'image et les autres qualités sensorielles de l'image s'évanouissent aux yeux de la créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, le sort

persiste jusqu'au moment de sa dissipation, sans requérir de concentration.

LANGUES

niveau 3 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, M (une petite pyramide à degrés en argile)

Durée : 1 heure

Ce sort confère à la créature que vous touchez la capacité de comprendre toutes les langues parlées qu'elle entend. De plus, lorsque la cible parle, toutes les créatures qui connaissent au moins un langage, et peuvent l'entendre, comprennent ce qu'elle dit.

MALÉDICTION

niveau 3 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature, elle doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affligée d'une malédiction pour toute la durée du sort. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez la nature de la malédiction parmi les options qui suivent :

- Choisissez une valeur de caractéristique. Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage à ses jets de caractéristique et de sauvegarde effectués avec la caractéristique en question.
- Tant qu'elle est maudite, la cible a un désavantage aux jets d'attaque qu'elle effectue contre vous.
- Tant qu'elle est maudite, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse au début de chacun de ses tours. Si elle échoue, elle gaspille l'action de son tour à ne rien faire.
- Tant que la cible est maudite, vos attaques et sorts lui infligent 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Un sort de *délivrance des malédictions* met fin à cet effet. À la discrétion du MD, vous pouvez choisir une autre option de malédiction que celles présentées, mais elle ne devrait pas être plus puissante que celles-ci-dessus. Le MD a le dernier mot concernant l'effet de la malédiction.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, la durée de concentration maximale monte à 10 minutes. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, le sort dure 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, le sort dure 24 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 9, le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Utiliser un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur permet de s'affranchir de la concentration en ce qui concerne la durée du sort.

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.

MOTIF HYPNOTIQUE

niveau 3 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : S, M (un bâtonnet d'encens incandescent ou une fiole de cristal remplie d'une substance phosphorescente)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez des lueurs de couleurs changeantes qui emplissent les airs dans un cube de 9 mètres d'arête à portée. Les lueurs apparaissent pendant un moment et disparaissent. Chaque créature dans la zone d'effet qui voit les lueurs doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, la créature est charmée pour la durée du sort. Tant qu'elle est charmée par ce sort, la créature est incapable d'agir et a une vitesse égale à 0. Le sort prend fin pour une créature charmée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre utilise son action pour la secouer et la sortir de sa torpeur.

NON-DÉTECTION

niveau 3 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

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

Durée : 8 heures

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

NUAGE PUANT

niveau 3 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (un œuf pourri ou plusieurs feuilles de chou puant)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une sphère de gaz jaune nauséabond de 6 mètres de rayon, centré sur un point à portée. Le nuage se propage dans tous les coins et la visibilité de la zone est fortement réduite. Le nuage persiste dans l'air pour la durée du sort.

Chaque créature totalement dans le nuage au début de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le poison. En cas d'échec, la créature est prise de nausées et chancelle, perdant ainsi son action. Les créatures qui n'ont pas besoin de respirer ou qui sont immunisées contre le poison réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde.

Un vent modéré (d'au moins 15 km/h) disperse le nuage après 4 rounds. Un vent fort (d'au moins 30 km/h) le disperse après 1 round.

PETITE HUTTE DE LÉOMUND

niveau 3 - évocation (rituel)

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : personnelle (hémisphère de 3 mètres de rayon)

Composantes : V, S, M (une petite perle de cristal)

Durée : 8 heures

Un dôme immobile de 3 mètres de rayon apparaît autour et au-dessus de vous et reste à cet endroit, immobile, jusqu'à la fin du sort. Le sort prend fin si vous quittez cette zone. Neuf créatures de taille M ou inférieure peuvent tenir sous le dôme avec vous. Le sort échoue si la zone contient une créature plus

grande ou plus de neuf créatures. Les créatures et objets qui se trouvent sous le dôme lorsque vous lancez ce sort peuvent en sortir et y rentrer librement. Toutes les autres créatures et objets sont bloqués et ne peuvent le traverser. Les sorts et effets magiques, lancés de l'intérieur ou de l'extérieur du dôme, ne peuvent pas non plus passer au travers. L'atmosphère dans la zone est confortable et sec, quel que soit le climat extérieur.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez faire en sorte que l'intérieur du dôme soit faiblement éclairé voire plongé dans les ténèbres. Le dôme est opaque depuis l'extérieur, de la couleur de votre choix, mais il est transparent depuis l'intérieur.

PEUR

niveau 3 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (cône de 9 mètres)

Composantes : V, S, M (une plume blanche ou le cœur d'une poule)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous projetez une image fantasmagique des pires craintes d'une créature. Chaque créature dans un cône de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de lâcher ce qu'elle tient et être effrayée pour la durée du sort. Tant qu'elle est effrayée par ce sort, la créature doit utiliser l'action Foncer et s'éloigner de vous par le chemin disponible le plus sûr, et ce à chacun de ses tours, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Si la créature termine son tour à un endroit où il n'y a aucune ligne de mire entre elle et vous, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si le jet de sauvegarde est une réussite, le sort prend fin pour cette créature.

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.

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.

COMPULSION

niveau 4 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les créatures de votre choix, à portée, que vous pouvez voir et qui peuvent vous entendre, doivent effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Une cible réussit automatiquement son jet de sauvegarde si elle ne peut pas être charmée. Sur un échec, une cible est affectée par ce sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser votre action bonus à chacun de vos tours pour désigner une direction horizontale. Chaque cible affectée doit utiliser tout son mouvement possible pour se déplacer dans cette direction lors de son prochain tour. Elle peut effectuer son action avant d'utiliser son mouvement. Après s'être déplacée de la sorte, elle peut effectuer un autre jet de sauvegarde de Sagesse pour tenter de mettre fin à l'effet.

Une cible n'est pas contrainte de se déplacer dans une direction si celle-ci est manifestement mortelle, comme un feu ou un gouffre, mais elle provoquera des attaques d'opportunité en se déplaçant dans la direction désignée.

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.

INVISIBILITÉ SUPÉRIEURE

niveau 4 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous ou une créature que vous touchez devenez invisible jusqu'à la fin de la durée du sort. Tout ce que porte ou transporte la cible est invisible tant que ça demeure sur sa personne.

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.

PORTE DIMENSIONNELLE

niveau 4 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 150 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous vous téléportez de votre position actuelle vers un autre endroit dans la portée du sort. Vous arrivez exactement à l'endroit désiré. Ce peut être un lieu que vous voyez, que vous visualisez ou que vous pouvez décrire en énonçant une distance et une direction, comme « 60 mètres droit devant » ou « vers le haut, à 45 degrés sur 90 mètres ».

Vous pouvez transporter des objets tant que leurs poids ne dépassent pas votre capacité de chargement. Vous pouvez aussi emmener une créature consentante de votre taille ou plus petite, qui porte de l'équipement jusqu'à sa capacité de chargement. La créature doit être à 1,50 mètre ou moins de vous lorsque vous lancez ce sort.

Si vous devriez arriver à un endroit déjà occupé par un objet ou une créature, vous et la créature se déplaçant avec vous subissez 4d6 dégâts de force et la téléportation échoue.

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

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.

APPARENCE TROMPEUSE

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : 8 heures

Ce sort vous permet de changer l'apparence des créatures que vous pouvez voir dans la portée du sort. Vous donnez à chaque créature choisie une nouvelle apparence illusoire. Une cible réticente doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme pour ne pas être affectée par le sort.

Le sort déguise l'apparence physique autant que les vêtements, l'armure, les armes et l'équipement. Vous pouvez faire paraître chaque créature 30 cm plus grande ou plus petite, mince, obèse, ou entre les deux. Vous ne pouvez pas modifier leur type morphologique. Vous devez donc choisir une forme qui présente un arrangement similaire des membres. Par ailleurs, l'ampleur de l'illusion ne tient qu'à vous. L'effet persiste pour la durée du sort, sauf si vous utilisez une action pour y mettre fin.

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.

Une créature peut utiliser son action pour inspecter une cible et elle doit réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si elle réussit, la créature comprend que la cible est déguisée.

CERCLE DE TÉLÉPORTATION

niveau 5 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 3 mètres

Composantes : V, M (des craies et encres rares imprégnées de pierres précieuses d'une valeur d'au moins 50 po, que le sort consomme)

Durée : 1 round

Pendant que vous incantez le sort, vous dessinez sur le sol un cercle de 3 mètres de diamètre constitué de symboles qui lient votre position à un cercle de téléportation permanent de votre choix dont vous connaissez la séquence des symboles et qui se trouve sur le même plan d'existence que vous. Un portail scintillant s'ouvre dans le cercle que vous avez dessiné et reste ouvert jusqu'à la fin de votre prochain tour. Toute créature qui entre dans le portail apparaît instantanément à 1,50 mètre du portail de destination ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet espace est déjà pris.

Nombre de grands temples, guildes et autres endroits importants ont installé des portails de téléportation permanents quelque part dans leur enceinte. Chacun de ces cercles de téléportation permanent a sa propre et unique séquence de symboles ; une chaîne de runes magiques arrangées d'une manière particulière. Lorsque vous gagnez pour la première fois la possibilité de lancer ce sort, vous apprenez les séquences de symboles pour deux destinations du plan matériel, déterminées par le MD. Vous pouvez apprendre de nouvelles séquences au cours de vos aventures. Vous pouvez mémoriser une nouvelle séquence de symboles après l'avoir étudiée pendant 1 minute.

Vous pouvez créer un cercle de téléportation permanent en lançant ce sort au même endroit, tous les jours pendant 1 an. Vous n'êtes pas obligé de traverser le cercle de téléportation lorsque vous lancez ce sort pour créer un cercle de téléportation permanent.

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 félon. 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.

DOMINATION D'HUMANOÏDE

niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de subjuguier un humanoïde visible dans la portée du sort. Celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmé pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies le combattez, il bénéficie d'un avantage à son jet de sauvegarde.

Tant que la cible est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature, tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme « Attaque cette créature », « Cours jusque-là » ou « Rapporte cet objet ». Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité.

Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisiez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau 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 6, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 10 minutes. Avec un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 1 heure. Avec un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

DOUBLE ILLUSOIRE

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous devenez invisible au moment même où un double illusoire apparaît à l'endroit où vous êtes. Le double persiste pour la durée du sort, mais l'invisibilité prend fin si vous attaquez ou si vous incantez un sort.

Vous pouvez utiliser une action pour déplacer votre double illusoire jusqu'à deux fois votre vitesse tout en le faisant gesticuler, parler et agir comme vous l'entendez.

Vous pouvez voir à travers ses yeux et entendre par ses oreilles comme si vous étiez là où il est. À chacun de vos tours, par une action bonus, vous pouvez retrouver vos sens et inversement. Tant que vous utilisez ses sens, vous êtes aveugle et sourd à votre environnement immédiat.

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.

IMMOBILISATION DE MONSTRE

niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : V, S, M (une petite pièce de fer)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être paralysée pour la durée du sort. Ce sort n'a aucun effet contre les morts-vivants. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin pour la créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5. Les créatures doivent toutes être à 9 mètres les unes des autres quand vous les ciblez.

LÉGENDE

niveau 5 - divination

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur d'au moins 250 po, que le sort consume, et quatre bâtonnets d'ivoire d'une valeur d'au moins 50 po chacun)

Durée : instantanée

Nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Le sort apporte à votre esprit une brève et sommaire information à propos de la chose que vous avez nommée. L'information peut être présentée sous forme de contes, d'histoires oubliées ou même d'informations secrètes qui n'ont jamais été révélées. Si la chose que vous avez nommée n'a pas de résonance légendaire, vous n'obtenez aucune information. Plus vous avez déjà d'information à propos de la chose, plus précises et détaillées seront les informations que vous recevrez.

Ce que vous apprenez est précis mais peut être dissimulé dans un langage figuré. Par exemple, si vous avez une mystérieuse hache magique dans votre main, le sort peut révéler cette information : « Malheur au scélérat qui touche de ses mains la hache, car le manche tranchera celles du malin. Seul un vrai Enfant de la pierre, aimant et aimé de Moradin, pourrait réveiller le vrai pouvoir de cette hache, et seulement avec le mot sacré Rudnogg sur les lèvres ».

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.

MODIFICATION DE MÉMOIRE

niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de remodeler la mémoire d'une autre créature. Une créature que vous pouvez voir doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si vous êtes en train de combattre la créature, elle obtient un avantage à son jet de sauvegarde. En cas d'échec, vous charmez la cible pour toute la durée du sort. La cible charmée est incapable d'agir et inconsciente de ce qui se passe autour d'elle, mais elle peut toutefois toujours vous entendre. Si elle subit des dégâts ou est la cible d'un autre sort, ce sort prend fin, et la mémoire de la cible n'est pas modifiée.

Tant qu'elle est charmée, vous pouvez modifier la mémoire de la cible concernant un événement qui s'est passé dans les 24 dernières heures et qui a duré au maximum 10 minutes. Vous pouvez supprimer de manière permanente tout souvenir de cet événement, permettre à la cible de se rappeler très clairement de cet événement ainsi que du moindre détail le concernant, modifier ses souvenirs concernant les détails de l'événement, ou lui implanter des souvenirs d'autres événements.

Vous devez parler à la cible pour lui décrire comme ses souvenirs sont affectés, et elle doit être capable de comprendre votre langage pour que les modifications de mémoire prennent racine. Son esprit comble les lacunes de votre description. Si le sort prend fin avant que vous n'ayez fini de décrire les modifications de mémoire de la cible, ses souvenirs ne sont pas altérés. Sinon, les modifications de mémoire prennent effet lorsque le sort se termine.

Une mémoire modifiée n'affecte pas nécessairement le comportement d'une créature, en particulier si les souvenirs sont en contradiction avec les tendances naturelles de la créature, avec son alignement, ou avec ses convictions. Une mémoire modifiée de manière illogique, comme l'implantation du souvenir de l'incroyable bonheur qu'a éprouvé la créature en prenant un bain d'acide, est ignorée, probablement un mauvais rêve. Le MD devrait faire en sorte qu'une mémoire modifiée de façon trop absurde n'affecte pas la créature de manière significative.

Un sort de *délivrance des malédictions* ou de *restauration supérieure* lancé sur la cible restaure la véritable mémoire de la créature.

Aux niveaux supérieurs. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez modifier la mémoire de la cible concernant un événement datant de 7 jours maximum (niveau 6), 30 jours maximum (niveau 7), 1 an maximum (niveau 8), ou de n'importe quelle période du passé de la créature (niveau 9).

PERTURBATIONS SYNAPTIQUES

niveau 5 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La description de ce sort n'est pas disponible.

RAPPEL À LA VIE

niveau 5 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 500 po, que le sort consomme)

Durée : instantanée

Vous ramenez à la vie une créature morte depuis moins de 10 jours. Si l'âme de la créature est à la fois consentante et libre de rejoindre le corps, la créature revient à la vie avec 1 point de vie.

Ce sort neutralise les poisons et guérit les maladies normales affligeant la créature au moment de sa mort. Cependant, il n'enraye pas les maladies magiques, les malédictions et autres affections du genre. Si de tels effets ne sont pas enrayés avant l'incantation du sort, ils affligent toujours la cible à son retour à la vie. Ce sort ne peut rappeler un mort-vivant à la vie.

Ce sort referme les blessures mortelles, mais il ne restaure pas les parties du corps qui ont été amputées. Si la créature a perdu des parties de son corps ou des organes essentiels à sa survie, comme la tête, le sort échoue automatiquement.

Revenir du monde des morts est une épreuve. La cible subit une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, la pénalité est réduite de 1 jusqu'à ce qu'elle soit nulle.

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

RÊVE

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : spéciale

Composantes : V, S, M (une poignée de sable, un peu d'encre et une plume arrachée d'un oiseau endormi)

Durée : 8 heures

Ce sort façonne les rêves d'une créature. Choisissez comme cible une créature que vous connaissez. La cible doit être située sur le même plan d'existence que vous. Les créatures qui ne dorment pas, comme les elfes, ne peuvent être contactées par ce sort. Vous, ou une cible consentante que vous touchez, entrez dans un état de transe, agissant comme un messager. Pendant la transe, le messager est conscient de son environnement, mais il ne peut ni agir, ni bouger.

Si la cible est endormie, le messager apparaît dans les rêves de la cible et peut entretenir une conversation avec la cible aussi longtemps qu'elle reste endormie, dans la durée du sort. Le messager peut aussi façonner l'environnement du rêve en créant des paysages, des objets ou d'autres images. Le messager peut émerger de la transe à sa guise. Ce faisant, le sort se termine prématurément. La cible garde un souvenir précis du rêve à son réveil. Si la cible est éveillée lorsque vous incantez le sort, le

messager le sait et il peut soit mettre un terme à la transe (et au sort), soit attendre que la cible s'endorme. Le messager apparaît alors dans les rêves de la cible.

Le messager peut prendre la forme d'un monstre terrifiant aux yeux de la cible. Dans ce cas, le message peut livrer un message d'au plus dix mots et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi les échos d'une monstruosité fantasmagorique donnent naissance à un cauchemar qui persiste tout au long de la période de sommeil de la cible. Au terme de quoi, elle n'obtient pas les bénéfices de ce repos. De plus, lorsque la cible se réveille, elle subit 3d6 dégâts psychiques.

Si vous possédez une partie du corps, une mèche de cheveux, un ongle coupé ou une portion semblable du corps de la cible, celle-ci fait son jet de sauvegarde avec un désavantage.

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.

NIVEAU 6

DANSE IRRÉSISTIBLE D'OTTO

niveau 6 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature visible et à portée. La cible entame une danse hilarante et maladroite, tapant des pieds et applaudissant pendant la durée du sort. Les créatures ne pouvant être charmées sont immunisées à ce sort.

La victime doit utiliser tout son mouvement pour danser tout en restant à la même place et à un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité et ses jets d'attaque. Les autres créatures ont un avantage à leur jet d'attaque contre la victime. Par une action, la victime peut tenter un jet de sauvegarde de Sagesse afin de regagner le contrôle d'elle-même. Sur un jet réussi, le sort prend fin.

ILLUSION PROGRAMMÉE

niveau 6 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

Composantes : V, S, M (un bout de toison de mouton et de la poudre de jade d'une valeur minimum de 25 po)

Durée : jusqu'à dissipation

Vous créez l'image illusoire d'un objet, d'une créature, ou de tout autre phénomène visible dans la portée du sort et qui s'active sous certaines conditions. L'illusion est imperceptible avant que les conditions ne soient remplies. Elle doit tenir dans un cube de 9 mètres d'arête, et vous décidez, lorsque vous lancez ce sort, du comportement de l'illusion et des sons qu'elle émet. Cette animation programmée peut durer jusqu'à 5 minutes.

Lorsque les conditions que vous avez spécifiées sont remplies, l'illusion prend vie et exécute les animations et sons que vous avez prédéfinis. Une fois que l'illusion arrive à la fin de l'enchaînement, elle disparaît et reste inactive pendant 10 minutes. Après cette durée, l'illusion peut de nouveau être activée.

La condition de déclenchement peut être générale ou aussi détaillée que vous le souhaitez, elle doit cependant être basée sur un phénomène auditif ou visuel survenant à 9 mètres ou moins de la zone d'apparition de l'illusion. Par exemple, vous pourriez créer une illusion de vous-même qui apparaîtrait et mettrait en garde ceux qui tenteraient d'ouvrir une porte piégée, ou vous pourriez faire en sorte que l'illusion n'apparaisse que lorsqu'une créature prononce un mot ou une phrase spécifique.

Les interactions physiques avec l'image révèlent qu'il s'agit d'une illusion, car les choses passent au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature découvre le caractère illusoire de l'image, cette créature peut voir au travers de l'image, et tout son produit par l'illusion lui semble faux et sonore.

MAUVAIS OEIL

niveau 6 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vos yeux prennent un couleur d'encre noire sont imprégnés du pouvoir de la mort. Une créature de votre choix, se trouvant à 18 mètres de vous et que vous pouvez voir, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être affectée par l'un des effets suivants (au choix) pour la durée du sort. À chacun de vos tours, jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez utiliser votre action pour cibler une autre créature, vous ne pouvez cependant pas cibler une créature qui a déjà réussi son jet de sauvegarde contre ce sort de mauvais oeil.

Sommeil. La cible tombe inconsciente. Elle se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la ramener du pays des songes en la secouant.

Panique. Vous effrayez la cible. À chacun de ses tours, la créature effrayée doit prendre l'action Foncer et s'éloigner de vous par le chemin le plus sûr et le plus court, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller. Si la cible atteint une zone située à au moins 18 mètres de vous et d'où elle ne peut pas vous voir, l'effet prend fin.

Fièvre. La cible a un désavantage à ses jets d'attaque et à ses jets de caractéristique. À la fin de chacun de ses tours, elle peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle le réussit, l'effet prend fin.

PROTECTIONS ET SCEAUX

niveau 6 - abjuration

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Composantes : V, S, M (de l'encens allumé, une cuillerée de soufre et d'huile, une ficelle nouée, une petite quantité de sang de mastodonte des ombres, et un petit bâtonnet d'argent d'une valeur d'au moins 10 po)

Durée : 24 heures

Vous établissez des défenses magiques qui protègent jusqu'à 225 mètres carré d'espace au sol (un carré de 15 mètres de côté, ou une centaine de carrés de 1,50 mètre de côté, ou 25 carrés de 3 mètres de côté). La zone protégée magiquement peut faire jusqu'à 6 mètres de hauteur, et avoir la forme que vous désirez. Vous pouvez protéger plusieurs étages d'une forteresse en partageant la zone d'effet entre eux, tant que vous êtes capable de marcher entre chacune de ces zones de manière continue pendant que vous lancez ce sort.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez également spécifier un mot de passe qui, lorsqu'il est dit à haute voix, immunise la personne qui l'a prononcé des effets de ce sort.

Le sort *protections et sceaux* applique les effets suivants dans la zone protégée.

Couloirs. De la brume remplit tous les couloirs protégés, les obscurcissant fortement. De plus, à chaque intersection ou embranchement offrant un choix de direction, il y a 50 % de chance qu'une autre créature que vous aille dans la direction opposée à celle qu'elle a choisie.

Portes. Toutes les portes de la zone protégée sont verrouillées magiquement, comme si elles étaient sous l'effet du sort *verrou magique*. De plus, vous pouvez dissimuler jusqu'à 10 portes avec une illusion (équivalent à un objet illusoire formé à partir du sort *illusion mineure*) qui leur donne l'apparence de portion de mur.

Escaliers. Les toiles d'araignée remplissent tous les escaliers de la zone protégée, du sol au plafond, du début à la fin, comme avec le sort *toile d'araignée*. Les fibres de la toile repoussent au bout de 10 minutes s'ils ont été brûlés ou arrachés tant que le sort *protections et sceaux* est actif.

Autres effets du sort. Vous pouvez installer l'un des effets

magiques suivants dans la partie de la forteresse protégée par ce sort.

- Placez le sort *lumières dansantes* dans quatre couloirs. Vous pouvez choisir un programme simple que les lumières répètent tant que le sort *protections et sceaux* est actif.
- Placez le sort *bouche magique* en deux endroits.
- Placez le sort *nuage puant* en deux endroits. Les vapeurs apparaissent aux endroits que vous désignez ; elles y réapparaissent au bout de 10 minutes si elles ont été dispersées par le vent tant que le sort *protections et sceaux* est actif.
- Placez un sort de *bourrasque* constant dans un couloir ou une pièce.
- Placez un sort de *suggestion* dans un endroit. Vous choisissez une zone de 1,50 mètre de côté, et toute créature qui pénètre ou traverse la zone reçoit mentalement la suggestion.

Toute la zone protégée irradie la magie. Un sort de *dissipation de la magie* lancé sur un effet spécifique, s'il est couronné de succès, ne supprime que cet effet.

Vous pouvez faire en sorte que la structure que vous protégez le soit de manière permanente. Pour cela, lancez ce sort tous les jours pendant un an.

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'antre 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.

SUGGESTION DE GROUPE

niveau 6 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile douce)

Durée : 24 heures

Vous proposez un plan d'activité (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement jusqu'à 12 créatures que vous pouvez voir dans la portée du sort et qui peuvent vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont à l'abri de cet effet. La suggestion doit être formulée de manière que la réalisation de l'action semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de s'empaler sur une lance, de s'immoler ou tout autre acte qui lui serait dommageable met un terme au sort.

Chacune des cibles doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle poursuit le cours de l'action que vous avez décrit au mieux de ses possibilités. Le plan d'action proposé peut se poursuivre pendant toute la durée du sort. Si l'activité qui est suggérée peut être réalisée en un temps plus court, le sort prend fin lorsque le sujet termine ce qu'il lui a été demandé de faire.

Vous pouvez également spécifier des conditions qui déclencheront une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pourriez suggérer à un groupe de soldats d'offrir leurs bourses au premier mendiant qu'ils rencontrent. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort expire, l'activité n'est pas effectuée.

Si vous, ou un de vos compagnons, blessez une des créatures sous l'effet de ce sort, il prend fin pour cette créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort augmente à 10 jours. Avec un emplacement de sort de niveau 8, la durée du sort augmente à 30 jours. Avec un emplacement de sort de niveau 9, la durée du sort augmente à une année plus un jour.

VISION SUPRÊME

niveau 6 - divination

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (une pommade pour les yeux coûtant 25 po ; elle est fabriquée à partir d'une poudre de champignon, de safran et de graisse, et est consommée par le sort)

Durée : 1 heure

Ce sort donne à la créature consentante que vous touchez la capacité de voir les choses telles qu'elles sont réellement. Pour la durée du sort, la créature est dotée d'une vision véritable, remarque les portes secrètes cachées par magie et peut voir dans le plan éthéré jusqu'à une portée de 36 mètres.

NIVEAU 7

CAGE DE FORCE

niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 30 mètres

Composantes : V, S, M (de la poussière de rubis valant au moins 1500 po)

Durée : 1 heure

Une prison en forme de cube immobile et invisible, composée de force magique, apparaît autour d'une zone que vous choisissez et à portée. La prison peut être une cage ou une boîte solide, selon votre choix.

Une prison prenant la forme d'une cage peut faire jusqu'à 6 mètres de côté et est constituée de barreaux de 1,25 cm de diamètre et espacés de 1,25 cm également.

Une prison prenant la forme d'une boîte peut faire jusqu'à 3 mètres de côté, créant une barrière solide qui empêche la matière de passer au travers et bloque les sorts lancés de l'intérieur vers l'extérieur de la zone, et vice versa.

Lorsque vous lancez ce sort, toute créature qui se trouve complètement dans la zone de la cage est piégée. Les créatures qui ne sont que partiellement dans la zone, ou celles qui sont trop larges pour tenir dans la prison, sont repoussées depuis le centre de la zone jusqu'à ce qu'elles en soient complètement sorties.

Une créature à l'intérieur de la cage ne peut pas la quitter par des moyens non magiques. Si la créature tente d'utiliser la téléportation ou le voyage planaire pour sortir de la cage, elle doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas de réussite, la créature peut utiliser cette magie pour sortir de la cage. En cas d'échec, la créature ne peut sortir de la cage et a dépensé cette utilisation de sort ou d'effet. La cage peut également s'étendre dans le plan éthéré pour bloquer les voyages éthérés.

Ce sort ne peut pas être dissipé avec le sort *dissipation de la magie*.

ÉPÉE DE MORDENKAINEN

niveau 7 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S, M (une épée miniature en platine avec un manche et un pommeau en cuivre et en zinc, valant au moins 250 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un plan de force en forme d'épée qui flotte dans l'air, dans la portée et pour la durée du sort.

Lorsque l'épée fait son apparition, vous faites une attaque au corps à corps avec un sort contre une cible de votre choix à 1,50 mètre ou moins de l'épée. Si elle touche, la cible reçoit 3d10 dégâts de force. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser une action bonus à chacun de vos tours pour déplacer l'épée jusqu'à 6 mètres vers un endroit que vous voyez et répéter cette attaque contre la même cible ou une autre.

FORME ÉTHÉRÉE

niveau 7 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 8 heures

Vous faites un pas dans la zone périphérique du plan éthéré, dans un secteur qui chevauche votre plan actuel. Vous demeurez dans la Limite éthérée pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour dissiper le sort. Entre temps, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions. Si vous vous déplacez vers le haut ou vers le bas, chaque unité de distance compte double. Vous pouvez voir et entendre le plan d'où vous venez, mais tout vous paraît gris et vous ne pouvez rien distinguer au-delà de 18 mètres.

En étant sur le plan éthéré, vous ne pouvez affecter et être affecté que par des créatures également sur ce plan. Les créatures qui n'y sont pas ne peuvent ni percevoir votre présence ni interagir avec vous, à moins qu'une aptitude spéciale ou magique les rende aptes à le faire.

Vous ignorez tout objet ou effet qui n'est pas sur le plan éthéré, vous permettant ainsi de vous déplacer à travers les objets que vous percevez sur le plan d'où vous êtes.

Lorsque le sort prend fin, vous retournez aussitôt sur votre plan d'origine, à l'endroit que vous occupez à ce moment-là. Si vous occupez le même espace qu'un objet solide ou celui d'une créature, vous êtes immédiatement déplacé vers l'espace libre le plus près que vous pouvez occuper. L'éviction vous fait subir des dégâts de force correspondant à 6 fois la distance parcourue en mètre.

Ce sort n'a pas d'effet si vous l'incantez alors que vous êtes sur le plan éthéré ou sur un plan qui ne lui est pas limitrophe, comme l'un des Plans Extérieurs.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, vous pouvez cibler jusqu'à trois créatures consentantes (vous y compris) pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 7. Les créatures doivent être dans un rayon de 3 mètres autour de vous lorsque vous lancez le sort.

MANOIR SOMPTUEUX DE MORDENKAINEN

niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 90 mètres

Composantes : V, S, M (un portail miniature sculpté dans l'ivoire, un petit morceau de marbre poli, et une petite cuillère en argent, chacun valant au moins 5 po)

Durée : 24 heures

Vous invoquez une résidence extradimensionnelle à portée et qui reste en place pour la durée du sort. Vous choisissez où son entrée est située. L'entrée, qui miroite faiblement, est large de 1,50 mètre et haute de 3 mètres. Vous, et toute créature que vous désignez

lorsque vous lancez le sort, pouvez entrer dans la résidence extradimensionnelle aussi longtemps que l'entrée reste ouverte. Vous pouvez ouvrir ou fermer le portail si vous vous trouvez à 9 mètres ou moins de lui. Tant qu'il est fermé, le portail est invisible. De l'autre côté du portail se trouve un magnifique hall donnant sur de nombreuses salles. L'atmosphère est pure, agréable et chaleureuse.

Vous pouvez créer autant d'étage que vous le souhaitez, mais l'espace total ne peut pas dépasser 50 cubes, chaque cube faisant 3 mètres d'arête. Vous choisissez l'ameublement et la décoration du lieu. Il contient suffisamment de nourriture pour servir un banquet-à-neuf-plats pour 100 personnes. Un personnel de 100 serveurs quasi-transparents est au service de quiconque pénètre dans le manoir. Vous décidez de l'apparence visuelle de ces serveurs et de leur livrée. Ils obéissent complètement à vos ordres. Chaque serveur peut réaliser n'importe quelle tâche qu'un serveur humain pourrait faire, mais ils ne peuvent pas attaquer ou entreprendre une action qui nuirait directement à une autre créature. Ainsi les serveurs peuvent apporter des choses, nettoyer, réparer, plier le linge, allumer des feux, servir la nourriture, verser le vin, etc. Les serveurs peuvent se déplacer de partout dans la demeure mais ne peuvent pas la quitter. Les meubles, et tout autre objet créé par ce sort, se dissipent dans un nuage de fumée dès l'instant où ils quittent le manoir. Lorsque le sort prend fin, toute créature se trouvant à l'intérieur de l'espace extradimensionnel est expulsée à l'endroit dégagé le plus proche de l'entrée.

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 rocailleux 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.

PROJECTION D'IMAGE

niveau 7 - illusion

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 750 kilomètres

Composantes : V, S, M (une petite réplique de vous faite à partir de matériaux valant au moins 5 po)

Durée : concentration, jusqu'à 1 jour

Vous créez une copie illusoire de vous-même qui reste en place pour toute la durée du sort. La copie peut apparaître en n'importe quel lieu à portée que vous avez déjà vu, quels que soient les obstacles qui vous séparent. L'illusion vous ressemble et émet les

mêmes sons que vous, mais elle est intangible. Si l'illusion subit des dégâts, elle disparaît, et le sort prend fin.

Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'illusion d'une vitesse égale au double de la vôtre, pour la faire bouger, parler, et se comporter de la manière que vous souhaitez. L'illusion mime vos mimiques et vos manières à la perfection.

Vous pouvez voir à travers ses yeux et entendre via ses oreilles comme si vous y étiez. Pendant votre tour, par une action bonus, vous pouvez alterner entre vos sens à vous et ceux de votre illusion. Tant que vous utilisez vos sens, votre propre corps est aveuglé et assourdi vis-à-vis de ce qui l'entoure.

Les interactions physiques avec l'image révèlent qu'il s'agit d'une illusion, car les choses passent au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature découvre le caractère illusoire de l'image, cette créature peut voir au travers de l'image, et tout son produit par l'illusion lui semble faux et sonne creux.

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.

RÉSURRECTION

niveau 7 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : contact

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

Durée : instantanée

Vous touchez une créature qui est morte depuis moins d'un siècle, qui n'est pas décédée de vieillesse et qui n'est pas un mort-vivant. Si son âme est libre et consentante, la cible revient à la vie avec tous ses points de vie.

Ce sort neutralise les poisons et guérit les maladies normales affligeant la créature au moment de sa mort. Cependant, il n'enraye pas les maladies magiques, les malédictions et autres affections du genre. Si de tels effets ne sont pas enrayés avant l'incantation du sort, ils affligent toujours la cible à son retour à la vie.

Ce sort referme les blessures mortelles et réhabilite les parties du corps qui ont été amputées.

Revenir du monde des morts est une épreuve. La cible subit une pénalité de -4 sur tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, la pénalité est réduite de 1 jusqu'à ce qu'elle soit nulle.

Incanter ce sort pour redonner vie à une créature morte depuis plus d'une année vous handicape fortement. Jusqu'à ce que vous terminiez un repos long, vous ne pouvez pas incanter de sort et vous avez un désavantage à tous les jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique.

RÊVE DU VOILE BLEU

niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 6 mètres

Composantes : V, S, M (un objet magique ou une créature volontaire du monde de destination)

Durée : 6 heures

La description de ce sort n'est pas disponible.

SYMBOLE

niveau 7 - abjuration

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Composantes : V, S, M (du mercure, du phosphore, et de la poudre de diamant et d'opale pour une valeur totale minimum de 1 000 po, que le sort consomme)

Durée : jusqu'à dissipation ou déclenchement

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un dangereux glyphe soit 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 pour dissimuler le glyphe (comme un livre, un rouleau de parchemin ou un coffre). Si vous optez pour la surface, le glyphe peut couvrir une superficie de 3 mètres de diamètre maximum. Si vous choisissez un objet, cet objet doit rester en place ; si l'objet est déplacé à plus de 3 mètres de l'endroit où le sort a été lancé, le glyphe est brisé, et le sort prend fin sans s'être déclenché.

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 le toucher ou se tenir sur un glyphe, retirer un objet posé sur le glyphe, s'approcher à une certaine distance du glyphe ou manipuler l'objet gardé par le glyphe. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs les plus fréquents sont : ouvrir l'objet, s'approcher à une certaine distance de l'objet, apercevoir ou lire le glyphe.

Vous pouvez affiner les conditions de déclenchement de sorte que le sort ne s'active que dans certaines circonstances ou en fonction des attributs physiques de la créature (comme sa taille ou son poids), son type morphologique (par exemple, le glyphe pourrait n'affecter que les guenaudes ou les métamorphes). Vous pouvez aussi spécifier que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en utilisant un mot de passe, par exemple.

Lorsque vous inscrivez le glyphe, choisissez l'un des options suivantes pour déterminer son effet. Une fois déclenché, le glyphe rougeoie, emplissant une sphère de 18 mètres de rayon de lumière faible pendant 10 minutes, après quoi le sort prend fin. Chaque créature présente dans la sphère lorsque le glyphe est activé est ciblée par son effet, tout comme les créatures qui pénètrent dans la sphère pour la première fois de leur tour ou celles qui y finissent leur tour.

Mort. Chaque créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, subissant 10d10 dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Discorde. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une cible se chamaille et se dispute avec les autres créatures pendant 1 minute. Pendant cette période, elle est incapable de communiquer de manière claire et distincte et a un désavantage à ses jets d'attaque et à ses jets de caractéristique.

Peur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Tant qu'elle est effrayée, la cible lâche tout ce qu'elle tient et doit s'éloigner du

glyphe d'au moins 9 mètres à chaque tour, si elle le peut.

Désespoir. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, la cible est accablée de désespoir pendant 1 minute. Pendant cette période, elle ne peut ni attaquer, ni cibler de créature avec des capacités, sorts, ou effets magiques néfastes.

Démence. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, la cible est en proie à la folie pendant 1 minute. Une créature démente ne peut pas utiliser d'action, ne peut ni comprendre ce que les autres créatures disent ni lire, et ne plus parler qu'un charabia inintelligible. Le MD contrôle les mouvements de la cible, qui sont imprévisibles.

Douleur. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être incapable d'agir pendant 1 minute à causes des atroces souffrances qui l'assaillent.

Sommeil. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de sombrer dans l'inconscience pendant 10 minutes. Une créature est réveillée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou la giflant.

Étourdissement. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être étourdie pendant 1 minute.

TÉLÉPORTATION

niveau 7 - invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Ce sort vous transporte instantanément vous et jusqu'à huit créatures consentantes de votre choix, ou un seul objet, à condition dans les deux cas que vous puissiez les voir dans la limite de la portée du sort, vers une destination que vous déterminez. Si vous ciblez un objet, il doit être possible de l'insérer entièrement à l'intérieur d'un cube de 3 mètres d'arête et il ne peut être tenu ou porté par une créature non consentante. La destination que vous choisissez doit vous être connue et doit être sur le même plan d'existence que vous. Votre connaissance de la destination détermine si vous y arrivez avec succès. Le MD lance un d100 et consulte la table.

Familiarité	Incident	Zone similaire	Hors cible	Sur la cible
Cercle permanent	—	—	—	01-100
Objet associé	—	—	—	01-100
Très familier	01-05	06-13	14-24	25-100
Vu par hasard	01-33	34-43	44-53	54-100
Vu une seule fois	01-43	44-53	54-73	74-100
Description	01-43	44-53	54-73	74-100
Fausse destination	01-50	51-100	—	—

Familiarité. « Cercle permanent » désigne un cercle permanent de téléportation dont vous connaissez la séquence des symboles.

« Objet associé » signifie que vous possédez un objet pris de la destination souhaitée et cela à l'intérieur d'une période correspondant aux six derniers mois, comme un livre de la bibliothèque d'un magicien, le drap d'un lit d'une suite royale ou un morceau de marbre du tombeau secret d'une liche.

« Très familier » est un endroit où vous avez été très souvent, que vous avez déjà soigneusement étudié ou un endroit que vous pouvez voir lorsque vous lancez le sort.

« Vu par hasard » est un endroit que vous avez vu plus d'une fois, mais duquel vous n'êtes pas très familier.

« Vu une seule fois » est un endroit que vous n'avez vu qu'une fois, possiblement en utilisant la magie.

« Description » est un lieu dont vous ignorez l'emplacement et l'apparence, mais qui correspond à la description de quelqu'un d'autre ou, peut-être, simplement déterminé approximativement à partir d'une carte.

« Fausse destination » est un lieu qui n'existe pas. Peut-être avez-vous essayé de scruter le sanctuaire d'un ennemi, mais votre vision s'est butée

à une illusion ou vous avez essayé de vous téléporter à un endroit familier dont l'emplacement n'existe plus.

Sur la cible. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) apparaissez où vous voulez.

Hors cible. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) apparaissez à une distance aléatoire loin de la destination et dans une direction aléatoire. La distance hors cible est $1d10 \times 1d10$ % de la distance qui devait être parcourue initialement. Par exemple, si vous avez essayé de parcourir 180 kilomètres, mais avez atterri hors cible et obtenu un 5 et un 3 sur les deux d10, alors vous seriez hors cible de 15 %, soit à 27 kilomètres de là. Le MD détermine la direction de la cible au hasard en lançant un d8 et désignant 1 comme le nord, 2 comme le nord-est, 3 comme l'est, et ainsi de suite autour des points cardinaux. Si vous étiez supposé être téléporté dans une ville côtière, mais que votre destination dérive finalement de plus de 27 kilomètres en pleine mer, vous pourriez être alors en difficulté.

Zone similaire. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) vous retrouvez dans une autre zone qui est visuellement ou thématiquement similaire à la zone ciblée. Si vous ciblez la position de votre laboratoire personnel, par exemple, vous pourriez vous retrouver dans le laboratoire d'un autre magicien ou dans une autre échoppe de fournitures magiques ayant sensiblement les mêmes outils et instruments que votre laboratoire. En règle générale, vous apparaissez dans le lieu similaire le plus proche, mais puisque le sort n'a pas vraiment de limite de portée pour la destination, vous pourriez également vous retrouver n'importe où dans le plan d'existence.

Incident. Les effets magiques imprévisibles du sort résultent en un voyage périlleux. Chaque créature téléportée (ou l'objet ciblé) subit 3d10 dégâts de force et le MD relance sur la table pour voir où vous vous retrouvez à présent (plusieurs incidents peuvent alors se produire de suite, infligeant des dégâts à chaque fois).

NIVEAU 8

BAGOU

niveau 8 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : 1 heure

Jusqu'à ce que le sort se termine, lorsque vous effectuez un jet de Charisme, vous pouvez remplacer le résultat du dé par un 15. De plus, peu importe vos propos, les magies qui permettent de savoir si vous dites la vérité ou non indiquent que ce que vous dites est vrai.

DOMINATION DE MONSTRE

niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez de subjuguier une créature visible dans la portée du sort. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmée pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies la combattez, elle bénéficie d'un avantage à son jet de sauvegarde.

Tant que la créature est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme « Attaque cette créature », « Cours jusque-là » ou « Rapporte cet objet ». Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité.

Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisiez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre.

Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau 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 9, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

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*.

ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

niveau 8 - abjuration

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : 24 heures

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, une créature consentante que vous touchez est immunisée contre les dégâts psychiques, tout effet qui permettrait de connaître ses émotions ou de lire ses pensées, les sorts de divination, et la condition charmé. Le sort déjoue même le sort *souhait* et les sorts ou effets aux pouvoirs similaires utilisés pour affecter l'esprit de la cible ou obtenir des informations au sujet de la cible.

MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSANT

niveau 8 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous prononcez un mot de pouvoir qui peut submerger l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et à portée de sort, la laissant abasourdie. Si la créature possède 150 points de vie ou moins, elle est étourdie. Dans le cas contraire, le sort n'a aucun effet.

La créature étourdie doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Sur un jet réussi, l'étourdissement prend fin.

NIVEAU 9

HURLEMENT PSYCHIQUE

niveau 9 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 mètres

Composantes : S

Durée : instantanée

La description de ce sort n'est pas disponible.

MÉTAMORPHOSE DE GROUPE

niveau 9 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 mètres

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

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

La description de ce sort n'est pas disponible.

MÉTAMORPHOSE SUPRÊME

niveau 9 - transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 mètres

Composantes : V, S, M (une goutte de mercure, une bonne dose de gomme arabique, et une volute de fumée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non magique que vous pouvez voir et à portée. Vous transformez la créature en une créature différente, la créature en un objet non magique, ou l'objet en une créature (l'objet ne doit ni être porté ni être tenu par une autre créature). La transformation reste effective pour toute la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. Le sort ne peut pas affecter une cible dont les points de vie sont à 0. Si vous vous concentrez sur ce sort pendant toute sa durée, la transformation devient permanente.

Les métamorphes ne sont pas affectés par ce sort. Une créature non-consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour, si elle le réussit, ne pas être affectée par ce sort.

Créature en créature. Si vous transformez une créature en un autre type de créature, la nouvelle forme peut être du type de votre choix à condition que le FP de la nouvelle forme soit inférieur ou égal à celui de la cible (ou à son niveau, si la cible n'a pas de facteur de puissance). Les statistiques de jeu de la cible, y compris ses valeurs de caractéristiques psychiques, sont remplacées par celles de la nouvelle forme. Elle conserve son alignement et sa personnalité. La cible obtient les points de vie de sa nouvelle forme, et lorsqu'elle retrouve sa forme normale, la créature récupère également les points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme originelle parce que les points de vie de sa nouvelle forme sont tombés à 0, les dégâts restants sont infligés à sa forme normale. Tant que les dégâts restant ne font pas tomber la forme de la créature à 0 point de vie, elle ne sombre pas dans l'inconscience.

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, à moins que sa nouvelle forme ne soit capable de telles actions.

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.

Objet en créature. Vous pouvez transformer un objet en une créature de n'importe quel type, à condition que la taille de la créature ne soit pas supérieure à celle de l'objet et que son FP soit inférieur ou égal à 9. La créature a une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Elle agit à chacun de vos tours. Vous décidez des actions qu'elle effectue et de ses déplacements. Le MD possède les statistiques de la créature et résout ses actions et ses déplacements.

Si le sort devient permanent, vous ne pouvez plus contrôler la créature. Elle pourrait conserver son attitude amicale envers vous, en fonction de la manière dont vous l'avez traité.

Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, elle endosse sa nouvelle forme avec tout l'équipement qu'elle

transporte ou tient, à condition que la taille de l'objet ne soit pas supérieure à celle de la créature. Les statistiques de la créature deviennent celles de l'objet, et la créature n'a aucun souvenir du temps passé sous cette forme une fois qu'elle retrouve sa forme normale.

MOT DE POUVOIR GUÉRISSEUR

niveau 9 - évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une vague d'énergie curative parcourt la créature que vous touchez. La cible récupère tous ses points de vie. Si la créature est charmée, effrayée, paralysée ou étourdie, cette condition prend fin. Si la créature est à terre, elle peut utiliser sa réaction pour se mettre debout. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

MOT DE POUVOIR MORTEL

niveau 9 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V

Durée : instantanée

Vous prononcez un mot de pouvoir qui peut contraindre une créature que vous pouvez voir et à portée de sort à mourir instantanément. Si la créature possède 100 points de vie ou moins, elle meurt. Dans le cas contraire, le sort n'a aucun effet.

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.