

# 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.

### ASPERSION D'ACIDE

*niveau 0 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

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

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

### CONTACT GLACIAL

*niveau 0 - nécromancie*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : 1 round

Vous créez une main squelettique fantomatique dans l'espace d'une créature à portée. Faites une attaque à distance avec un sort contre la créature pour l'étreindre d'une froideur sépulcrale. Si le coup touche, la cible subit 1d8 dégâts nécrotiques, et elle ne peut récupérer ses points de vie avant le début de votre prochain tour. Jusque-là, la main fantomatique s'accroche à la cible. Si vous ciblez un mort-vivant, il aura également un désavantage à ses jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

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

### CONTRÔLE DES FLAMMES

*niveau 0 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : S

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

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

- Vous pouvez faire grossir instantanément le feu de 1,50 mètre dans une direction, à condition que du bois ou un autre combustible soit présent dans cette nouvelle zone.
- Vous pouvez éteindre instantanément les flammes à l'intérieur du cube.
- Vous pouvez doubler ou diminuer de moitié l'aire de lumière vive

ou de lumière faible projetée par le feu et/ou en changer la couleur. La modification dure 1 heure.

• Vous pouvez faire apparaître des formes simples (comme une vague silhouette de créature, un objet inanimé ou une localisation) dans les flammes et les animer comme bon vous semble. Les silhouettes persistent pendant 1 heure.

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

### COUP 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).

### EMBRASEMENT

*niveau 0 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

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

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

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

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

### ESPRIT DÉSORIENTÉ

*niveau 0 - enchantement*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V

**Durée** : 1 round

Vous déclenchez une pointe d'énergie psychique désorientante dans l'esprit d'une créature que vous pouvez voir à portée. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts psychiques et la première fois qu'elle effectuera un jet de sauvegarde avant la fin de votre prochain tour,

elle devra lancer un d4 et soustraire le nombre obtenu du résultat de sa sauvegarde.

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

## EXPLOSION DE LAMES

*niveau 0 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle (rayon de 1,50 mètre)

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

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

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

## FAÇONNAGE DE L'EAU

*niveau 0 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : S

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

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

- Vous déplacez instantanément ou modifiez le sens du courant selon vos directives jusqu'à 1,50 mètre dans n'importe quelle direction. Ce mouvement n'a pas assez de force pour causer des dégâts.
- Vous pouvez faire apparaître des formes simples dans l'eau et les animer selon vos instructions. Ce changement dure 1 heure.
- Vous modifiez la couleur ou l'opacité de l'eau. L'eau doit être transformée de façon homogène. Ce changement dure 1 heure.
- Vous gelez l'eau, à condition qu'elle ne contienne aucune créature. L'eau dégèle au bout de 1 heure.

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

## FAÇONNAGE DE LA TERRE

*niveau 0 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : S

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

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

- Si vous ciblez une zone de terre meuble, vous pouvez instantanément la creuser, la déplacer sur le sol, et la déposer jusqu'à 1,50 mètre plus loin. Ce mouvement n'a pas assez de force pour causer des dégâts.
- Vous pouvez faire apparaître des formes et/ou des couleurs sur la terre ou la pierre, représentant des mots, créant des images ou formant des motifs. La modification dure 1 heure.
- Si la terre ou la pierre est au sol, vous pouvez la transformer en terrain difficile. À l'inverse, vous pouvez rendre normal un sol considéré comme terrain difficile. Ce changement dure 1 heure.

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

## FOUET FOUROYANT

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle (rayon de 4,50 mètres)

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

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

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

## GELURE

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

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

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

## 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 choisissez. 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.

## INFESTATION

*niveau 0 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

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

**Durée** : instantanée

Vous faites apparaître momentanément sur une créature que vous pouvez voir à portée un nuage de mites, de puces ou d'autres parasites. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou bien prendre 1d6 dégâts de poison et se déplacer

de 1,50 mètre dans une direction aléatoire si elle peut se déplacer et que sa vitesse est d'au moins 1,50 mètre. Jetez un d4 pour la direction: 1=nord; 2=sud; 3=est; 4=ouest. Ce mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunité, et si la direction indiquée est bloquée la cible ne bouge pas.

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

## LAME AUX FLAMMES VERTES

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle (rayon de 1,50 mètre)

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

**Durée** : instantanée

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

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

## LAME TONNANTE

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle (rayon de 1,50 mètre)

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

**Durée** : 1 round

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

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

## LUMIÈRE

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

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

**Durée** : 1 heure

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

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

le sort.

## LUMIÈRES DANSANTES

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

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

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

Ce sort permet de créer jusqu'à quatre lumières, de la taille de torches, qui peuvent revêtir l'apparence de torches, de lanternes ou d'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.

## POIGNE ÉLECTRIQUE

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

La foudre jaillit de votre main pour délivrer un choc électrique à une créature que vous essayez de toucher. Effectuez une attaque au corps à corps avec un sort contre la cible. Vous avez un avantage au jet d'attaque si la cible porte une armure en métal. En cas de réussite, la cible prend 1d8 dégâts de foudre, et elle ne peut pas prendre de réaction jusqu'au début de son prochain tour.

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

## PRESTIDIGITATION

*niveau 0 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 3 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : jusqu'à 1 heure

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

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

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

## 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.

## RAFALE DE VENT

*niveau 0 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

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

- Une créature de taille M ou plus petite que vous choisissez doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou bien être repoussée de 1,50 mètre de vous.
- Vous créez une petite explosion d'air capable de bouger un objet qui n'est pas tenu ni porté et qui ne pèse pas plus que 2,5 kg. L'objet est repoussé de 3 mètres. Il n'est pas poussé avec assez de force pour faire des dégâts.
- Vous créez un effet sensoriel inoffensif qui utilise l'air, comme provoquer le bruissement de feuilles, faire claquer des volets ou faire onduler des vêtements dans une brise.

## RAYON DE GIVRE

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Un faisceau frigide de lumière bleuâtre se dirige vers une créature dans la portée du sort. Effectuez une attaque à distance avec un

sort contre la cible. S'il touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 mètres jusqu'à début de votre prochain tour.

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

## RÉPARATION

*niveau 0 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 minute

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (deux aimants)

**Durée** : instantanée

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

## TRAIT DE FEU

*niveau 0 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

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

Les dégâts du sort augmentent de 1d10 aux niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

## VAPORISATION DE POISON

*niveau 0 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 3 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

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

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

# NIVEAU 1

## ABSORPTION DES ÉLÉMENTS

*niveau 1 - abjuration*

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

**Portée** : personnelle

**Composantes** : S

**Durée** : 1 round

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

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

d'emplacement au-delà du niveau 1.

## ARMURE DE MAGE

*niveau 1 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

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

**Durée** : 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure, et une force magique de protection l'englobe jusqu'à ce que le sort prenne fin. La CA de la cible passe à 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin si la cible enfle une armure ou si vous prenez une action pour interrompre le sort.

## BOUCLIER

*niveau 1 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous êtes touché par une attaque ou ciblé par le sort *projectile magique*

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : 1 round

Une barrière invisible de force magique apparaît et vous protège. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un bonus de +5 à votre CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne prenez aucun dégât par le sort *projectile magique*.

## BRASSAGE CAUSTIQUE DE TASHA

*niveau 1 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

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

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

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

La description de ce sort n'est pas disponible.

## CATAPULTE

*niveau 1 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : S

**Durée** : instantanée

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

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

## 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.

## 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.

## COULEURS DANSANTES

*niveau 1 - illusion*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle (cône de 4,50 mètres)

**Composantes** : V, S, M (une pincée de poudre ou de sable de couleur rouge, jaune et bleu)

**Durée** : 1 round

Un assortiment éblouissant de faisceaux lumineux et colorés fait éruption de votre main. Lancez 6d10. Cette valeur représente le nombre maximal de points de vie des créatures que vous pouvez affecter avec ce sort. Les créatures dans un cône de 4,50 mètres dont vous êtes l'origine sont affectées selon l'ordre croissant de leurs points de vie (en ignorant les créatures inconscientes et celles qui ne peuvent pas voir).

En partant de la créature avec le plus petit nombre de points de vie, chaque créature affectée par ce sort est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour. Retirez les points de vie de chaque créature avant de passer à la prochaine créature avec le plus petit nombre de points de vie. Les points de vie d'une créature doivent être égaux ou inférieurs au total pour que cette créature soit affectée.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, ajoutez 2d10 au lancer initial pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

## COUTEAU DE GLACE

*niveau 1 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

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

**Durée** : instantanée

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

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

## 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.

## ÉCLAIR DE CHAOS

niveau 1 - évocation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Vous projetez une masse d'énergie chaotique sifflante et ondulante vers une créature à portée. Effectuez un jet d'attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible prend 2d8 + 1d6 points de dégâts. Choisissez l'un des d8. Le nombre tiré sur ce dé détermine le type de dégâts de l'attaque, comme indiqué ci-dessous.

d8	Type de dégâts
1	Acide
2	Froid
3	Feu
4	Force
5	Foudre
6	Poison
7	Psychique
8	Tonnerre

Si vous avez fait un double avec les d8, l'énergie chaotique rebondit depuis la cible vers une autre créature de votre choix dans un rayon de 9 mètres autour de la première. Effectuez un nouveau jet d'attaque contre cette nouvelle créature et effectuez un jet de dégâts le cas échéant. L'énergie chaotique peut continuer de rebondir, bien qu'une créature ne puisse être affectée qu'une seule fois par chaque sort lancé.

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

## ÉCLAIR DE SORCIÈRE

niveau 1 - évocation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V, S, M (la branche d'un arbre qui a été frappé par la foudre)

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

Un rayon d'énergie bleu crépitante est projeté sur une créature à portée, formant un arc électrique continu entre la cible et vous. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la créature. Si vous touchez, la cible subit 1d12 dégâts de foudre, et à chacun de vos tours, pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour infliger automatiquement 1d12 dégâts de foudre à la cible. Le sort se termine si vous utilisez votre action pour faire autre chose qu'infliger ces dégâts de foudre, si la cible se retrouve hors de la portée du sort, ou si elle obtient un abri total contre vous.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts initiaux sont augmentés de 1d12 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

## 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.

## 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.

## MAINS BRÛLANTES

*niveau 1 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle (cône de 4,50 mètres)

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

En tendant vos mains, les pouces en contact et les doigts écartés, un mince rideau de flammes gicle du bout de tous vos doigts tendus. Toute créature se trouvant dans le cône de 4,50 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde Dextérité. La créature subit 3d6 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le feu embrase tous les objets inflammables qui se trouvent dans la zone d'effet et qui ne sont pas tenus ou portés.

**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.

## NAPPE DE BROUILLARD

*niveau 1 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

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

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

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

## ONDE DE CHOC

*niveau 1 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

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

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

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

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

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

## ORBE CHROMATIQUE

*niveau 1 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 27 mètres

**Composantes** : V, S, M (un diamant valant au moins 50 po)

**Durée** : instantanée

Vous projetez une sphère d'énergie de 10 cm de diamètre vers une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Vous choisissez acide, foudre, feu, froid, poison ou tonnerre comme type d'orbe que vous créez. Vous faites ensuite une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si l'attaque touche, la créature subit 3d8 dégâts du type préalablement déterminé.

**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.

## PROJECTILE MAGIQUE

*niveau 1 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Vous créez trois fléchettes de force magique d'un bleu lumineux. Chaque fléchette atteint une créature de votre choix que vous pouvez voir et dans la limite de portée du sort. Chaque projectile inflige 1d4 + 1 dégâts de force à sa cible. Les fléchettes frappent simultanément, et peuvent frapper une ou plusieurs créatures.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, il crée une fléchette additionnelle pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

## RAYON EMPOISONNÉ

*niveau 1 - nécromancie*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Un rayon d'énergie verdâtre et contagieuse est envoyé en direction d'une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. Si le coup touche, la cible subit 2d8 dégâts de poison et doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle échoue son jet de sauvegarde, la cible est empoisonnée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Aux niveaux supérieurs.** Si 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.

## REPLI EXPÉDITIF

*niveau 1 - transmutation*

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

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

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

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

## SAUT

*niveau 1 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

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

**Durée** : 1 minute

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

## SECOUSSE SISMIQUE

niveau 1 - évocation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 3 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

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

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

## SIMULACRE DE VIE

niveau 1 - nécromancie

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

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

**Durée** : 1 heure

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

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

## 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.

## AGRANDISSEMENT/RAPETISSEMENT

niveau 2 - transmutation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

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

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

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

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

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

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

## AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

niveau 2 - transmutation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## ATTRACTION TERRESTRE

niveau 2 - transmutation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 90 mètres

**Composantes** : V

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

Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée. Des bandes jaunes d'énergie magique entourent la créature. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force sinon sa vitesse de vol (le cas échéant) est réduite à 0 mètre pour la durée du sort. Une



créature volante affectée par ce sort descend à la vitesse de 18 mètres par round jusqu'à ce qu'elle atteigne le sol ou que le sort se termine.

## **BOURRASQUE**

*niveau 2 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

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

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

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

Un corridor de vent fort long de 18 mètres et large de 3 mètres souffle de votre position vers une direction de votre choix, pour la durée du sort. Chaque créature qui débute son tour dans le corridor doit réussir un jet de sauvegarde de Force sans quoi elle est poussée de 4,50 mètres dans l'axe du corridor.

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

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

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

## **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 déchiquetés 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 débloqué. 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.

## **ÉPINE MENTALE**

*niveau 2 - divination*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : S

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

Vous atteignez l'esprit d'une créature que vous pouvez voir à portée. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, subissant 3d8 dégâts psychiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. En cas d'échec à la sauvegarde, vous connaissez toujours l'emplacement de la cible jusqu'à la fin du sort, mais seulement si vous êtes tous les deux sur le même plan d'existence. Tant que vous avez cette connaissance, la cible ne peut pas vous être cachée, et si elle est invisible, elle ne tire aucun avantage de cette condition contre vous.

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

## FLAMBÉE D'AGANAZZAR

*niveau 2 - évocation*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 9 mètres

**Composantes :** V, S, M (une écaille de dragon rouge)

**Durée :** instantanée

Une ligne de flammes rugissantes de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large émane de vous dans une direction que vous choisissez. Chaque créature dans la trajectoire doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 3d8 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

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

## FLOU

*niveau 2 - illusion*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** personnelle

**Composantes :** V

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

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

## 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.

## FOUET MENTAL DE TASHA

*niveau 2 - enchantement*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 27 mètres

**Composantes :** V

**Durée :** 1 round

Vous fouettez psychiquement l'esprit d'une créature que vous pouvez voir à portée du sort. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elle subit 3d6 dégâts psychiques et elle ne peut utiliser sa réaction avant la fin de son prochain tour. De plus, lors de son prochain tour, elle devra choisir si elle effectue un mouvement, une action ou une action bonus ; elle ne pourra effectuer que l'un des trois. En cas de sauvegarde réussie, la cible ne subit que la moitié des dégâts et aucun des autres effets du sort.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2. Les créatures doivent être à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous les ciblez.

## 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.

## IMAGE MIROIR

*niveau 2 - illusion*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** personnelle

**Composantes :** V, S

**Durée :** 1 minute

Trois duplicatas illusoire de votre personne apparaissent dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, les duplicatas se déplacent avec vous et ils imitent vos actions, permutant leur position de sorte qu'il soit impossible de déterminer laquelle des images est réelle. Vous pouvez utiliser votre action pour dissiper les duplicatas illusoire.

À chaque fois qu'une créature vous prend pour cible avec une attaque pendant la durée du sort, lancez 1d20 pour déterminer si l'attaque ne cible pas plutôt un de vos duplicatas.

Si vous avez trois duplicatas, vous devez obtenir 6 ou plus sur votre lancer pour diriger la cible de l'attaque vers un duplicata. Avec deux duplicatas, vous devez obtenir 8 ou plus. Avec un seul duplicata, vous devez obtenir 11 ou plus.

La CA d'un duplicata est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité. Si une attaque touche un duplicata, il est détruit. Un duplicata peut être détruit seulement par une attaque qui le touche. Il ignore les autres dégâts et effets. Le sort prend fin si les trois duplicatas sont détruits.

Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle ne peut pas voir, si elle se fie sur un autre sens que la vision, comme la vision aveugle, ou si elle peut percevoir les illusions comme étant fausses, comme avec vision suprême.

## 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.

## LAME D'OMBRES

*niveau 2 - illusion*

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

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

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

Vous tissez ensemble des fils d'ombre pour créer une épée de ténèbres solidifiées dans votre main. Cette épée magique dure jusqu'à la fin du sort. Elle compte comme une arme courante de corps à corps que vous maîtrisez. Elle inflige 2d8 dégâts psychiques si vous touchez et possède les propriétés finesse, légère et lancer (portée 6/18). De plus, lorsque vous utilisez l'épée pour attaquer une cible qui se trouve dans une lumière faible ou dans les ténèbres, vous effectuez l'attaque avec un avantage. Si vous laissez tomber l'arme ou la lancez, elle se dissipe à la fin du tour. Par la suite, tant que le sort est actif, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire réapparaître l'épée dans votre main.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, les dégâts

passent à 3d8. Lorsque vous le lancez en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou 6, les dégâts passent à 4d8. Lorsque vous le lancez en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, les dégâts passent à 5d8.

## LÉVITATION

*niveau 2 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

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

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

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

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

## MODIFICATION D'APPARENCE

*niveau 2 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

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

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

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

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

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

## NUÉE DE BOULES DE NEIGE DE SNILLOC

*niveau 2 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 27 mètres

**Composantes** : V, S, M (un morceau de glace ou un petit morceau de roche blanc)

**Durée** : instantanée

Une rafale de boules de neige magiques apparaît à un point que vous choisissez à portée. Chaque créature dans une sphère de 1,50 mètre de rayon centré sur ce point doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 3d6 dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 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.

## PAS BRUMEUX

*niveau 2 - invocation*

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

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

Une brume argentée vous enveloppe puis vous vous téléportez jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

## PATTES D'ARAIGNÉE

*niveau 2 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

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

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

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

## POIGNE TERREUSE DE MAXIMILIEN

*niveau 2 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V, S, M (une main miniature sculptée à partir d'argile)

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

Vous choisissez un espace inoccupé de 1,50 mètre de côté sur le sol et que vous pouvez voir dans la portée du sort. Une main de taille M fabriquée à partir de terre compactée y émerge et se précipite sur une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. La cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, la cible subit 2d6 dégâts contondants et est entravée pour la durée du sort.

Au prix d'une action, vous pouvez utiliser la main pour écraser la cible retenue, qui doit faire un jet de sauvegarde de Force. La cible subit 2d6 dégâts contondants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Pour se libérer, la cible entravée peut utiliser son action pour faire un jet de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la cible s'échappe et n'est plus entravée par la main.

Au prix d'une action, vous pouvez atteindre une créature différente avec la main ou la déplacer dans un espace inoccupé différent à portée. La main libère une cible entravée si vous le faite.

## 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.

## RAYON ARDENT

*niveau 2 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Vous générez trois rayons de feu et vous les projetez vers des cibles dans la portée du sort. Vous pouvez les projeter sur une ou plusieurs cibles.

Effectuez une attaque à distance avec un sort pour chaque rayon. Si elle touche, la cible subit 2d6 dégâts de feu.

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

## SOUFFLE DU DRAGON

*niveau 2 - transmutation*

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

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (un piment)

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

Vous touchez une créature consentante et lui donnez le pouvoir de cracher de l'énergie magique de sa bouche, à condition qu'elle en ait une. Choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, froid, feu, foudre ou poison. Jusqu'à la fin du sort, la créature peut utiliser une action pour expirer l'énergie du type choisi dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans cette zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité, subissant 3d6 dégâts du type choisi en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

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

## 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.

## TÉNÈBRES

*niveau 2 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, M (des poils de chauve-souris et une goutte de goudron ou un morceau de charbon)

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

Des ténèbres magiques s'étendent d'un point de votre choix dans la portée du sort pour remplir une sphère de 4,50 mètres de rayon pour la durée du sort. Ces ténèbres contournent les coins. Une créature avec la vision dans le noir ne peut percevoir ces ténèbres et une lumière non magique ne peut y éclairer.

Si le point choisi est un objet que vous portez ou qui n'est pas porté ou transporté, les ténèbres émanent de l'objet et elles se déplacent avec lui. Recouvrir complètement la source des ténèbres avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, bloque les ténèbres.

Si n'importe quelle portion de ce sort chevauche une portion de lumière créée par un sort de niveau 2 ou moins, le sort de lumière est alors dissipé.

## TOILE D'ARAIGNÉE

*niveau 2 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

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

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

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

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

Chaque créature qui commence son tour dans les toiles ou qui y entre au cours de son tour doit faire un jet de sauvegarde de

Dextérité. En cas d'échec, la créature est entravée aussi longtemps qu'elle demeure dans les toiles ou jusqu'à ce qu'elle se libère.

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

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

## TOURBILLON DE POUSSIÈRE

*niveau 2 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

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

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

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

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

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

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

## VENT PROTECTEUR

*niveau 2 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

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

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

Le vent a les effets suivants :

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

## VISION DANS LE NOIR

*niveau 2 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

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

**Durée** : 8 heures

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

## VOIR L'INVISIBLE

niveau 2 - divination

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

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

**Durée** : 1 heure

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

## NIVEAU 3

### BOULE DE FEU

niveau 3 - évocation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

**Composantes** : V, S, M (une toute petite boule de guano de chauve-souris et du soufre)

**Durée** : instantanée

Une éclatante traînée lumineuse est émise de la pointe de votre doigt vers un point de votre choix dans la portée du sort, puis s'amplifie dans un rugissement grave jusqu'à éclater en flammes. Toutes les créatures situées dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi chacune d'elles subit 8d6 dégâts de feu. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.

Le feu contourne les coins. Il enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du 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.

### CLIGNOTEMENT

niveau 3 - transmutation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : 1 minute

Lancez un d20 à la fin de chacun de vos tours pour toute la durée du sort. Si le résultat du jet est 11 ou plus, vous disparaîtz du plan d'existence actuel et apparaîtz dans le plan éthéré (le sort échoue mais l'emplacement de sort est dépensé si vous vous

trouvez déjà dans le plan éthéré). Au début de votre prochain tour, ou lorsque le sort prend fin si vous êtes dans le plan éthéré, vous retournez dans un espace inoccupé de votre choix que vous pouvez voir et situé à 3 mètres maximum de l'endroit où vous avez disparu. S'il n'y a aucun espace inoccupé de disponible à portée, vous apparaîtz dans l'espace inoccupé le plus proche (choisi aléatoirement si plus d'un espace inoccupé remplissant les conditions est disponible). Vous pouvez annuler ce sort par une action.

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

### CONTRESORT

niveau 3 - abjuration

**Temps d'incantation** : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous voyez une créature à 18 mètres ou moins qui incante un sort.

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : S

**Durée** : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature au moment où elle incante un sort. Si la créature incante un sort de niveau 3 ou inférieur, son sort échoue et il n'a aucun effet. Si elle incante un sort de niveau 4 ou supérieur, effectuez un jet de caractéristique selon celle qui sert à lancer vos sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort de la créature échoue et il n'a aucun effet.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, le sort interrompu n'a aucun effet si son niveau est inférieur ou égal à celui du niveau de l'emplacement de sort utilisé.

### 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.

### ÉCLAIR

niveau 3 - évocation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle (ligne de 30 mètres)

**Composantes** : V, S, M (un morceau de fourrure et un bâtonnet d'ambre, de cristal ou de verre)

**Durée** : instantanée

Un rayon de foudre formant une ligne d'une longueur de 30 mètres et d'une largeur de 1,50 mètre jaillit de vous dans la direction de votre choix. Toute créature sur la ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 8d6 dégâts de foudre. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

L'éclair enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-

delà du niveau 3.

## 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.

## ÉRUPTION DE TERRE

*niveau 3 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

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

**Durée** : instantanée

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

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d12 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

## FLÈCHES ENFLAMMÉES

*niveau 3 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S

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

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

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

## FORME GAZEUSE

*niveau 3 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (un morceau de gaze et une volute de fumée)

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

Vous transformez une créature consentante que vous touchez, ainsi que tout ce qu'elle porte et transporte, en un nuage brumeux pour la durée du sort. Le sort prend fin si la créature atteint o point de vie. Une créature immatérielle n'est pas affectée.

Alors qu'elle est dans cet état, la cible ne peut se déplacer que par le vol, à la vitesse de 3 mètres. La cible peut pénétrer et occuper l'espace d'une autre créature. La cible possède une résistance aux dégâts non magiques, et elle a un avantage à ses jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution. La cible peut passer par de petits trous, des ouvertures étroites et même par des fissures. Cependant, elle considère les liquides comme des surfaces dures. La cible ne peut chuter et elle se maintient dans les airs même lorsqu'elle est étourdie ou autrement indisposée.

Alors qu'elle est dans l'état d'un nuage brumeux, la cible ne peut parler ou manipuler des objets. Les objets qu'elle transportait ou tenait ne peuvent être lâchés ou utilisés de quelque façon. La cible ne peut attaquer ou lancer des sorts.

## 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.

## HÂTE

*niveau 3 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

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

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

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

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

## 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

vosre 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.

## LENTEUR

*niveau 3 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S, M (une goutte de mélasse)

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

Vous altérez le temps pour un maximum de six créatures de votre choix dans un cube de 12 mètres d'arête à portée. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être affectée par le sort pendant sa durée.

Une créature affectée voit sa vitesse divisée par deux, subit un malus de -2 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité et ne peut utiliser de réactions. À son tour, elle ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, pas les deux. Peu importe ses capacités ou objets magiques, la créature ne peut effectuer plus d'une attaque au corps à corps ou à distance pendant son tour.

Si la créature tente de lancer un sort qui a un temps d'incantation d'une action, lancer un d20. Sur un résultat supérieur ou égal à 11, le sort ne pourra pas prendre effet avant la fin de son prochain tour et la créature devra utiliser l'action de ce tour pour compléter le sort. Sinon, le sort est perdu.

Une créature affectée par ce sort effectue un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, les effets du sort prennent fin.

## LUMIÈRE DU JOUR

*niveau 3 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : 1 heure

Une sphère de lumière de 18 mètres de rayon jaillit d'un point choisi dans la portée du sort. La sphère est composée de lumière vive et elle émet une lumière faible sur 18 mètres supplémentaires.

Si vous choisissez un point sur un objet que vous tenez ou sur un objet qui n'est pas porté ou transporté, la lumière émane de cet objet et se déplace avec lui. En recouvrant complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, la lumière est bloquée.

Si une portion de la zone du sort chevauche une zone de ténèbres créée par un sort de niveau 3 ou moindre, le sort qui génère les ténèbres est dissipé.

## MARCHE SUR L'EAU

*niveau 3 - transmutation (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

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

**Durée** : 1 heure

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

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

## MINUSCULES MÉTÉORES DE MELF

*niveau 3 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (du salpêtre, du soufre et du goudron de pin sous forme de bille)

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

Vous créez six météores minuscules dans votre espace. Ils flottent dans l'air et orbitent autour de vous pour la durée du sort. Quand vous lancez le sort (et au prix d'une action bonus à chacun de vos tours par la suite) vous pouvez utiliser un ou deux des météores et les envoyer vers un point ou des points que vous choisissez dans un rayon de 36 mètres autour de vous. Lorsque qu'un météore a atteint sa destination ou percute une surface solide, il explose. Chaque créature dans un rayon de 1,50 mètre autour du point d'impact du météore doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 2d6 dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, le nombre de météores créés augmente de deux pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

## 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.



## MUR D'EAU

*niveau 3 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

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

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

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

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

## 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.

## PAS DE TONNERRE

*niveau 3 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 27 mètres

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

Vous vous téléportez dans un espace inoccupé que vous pouvez voir à portée. Immédiatement après votre disparition, un boom tonitruant retentit et chaque créature à 3 mètres ou moins de l'espace que vous avez laissé doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, subissant 3d10 dégâts de tonnerre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le tonnerre peut être entendu jusqu'à 90 mètres de distance. Vous pouvez emporter des objets tant que leur poids ne dépasse pas ce que vous pouvez transporter. Vous pouvez également téléporter une créature volontaire de votre taille ou plus petite avec du matériel, tant que celui-ci ne dépasse pas sa capacité de charge. La créature doit être à 1,50 mètre ou moins de vous lorsque vous lancez ce sort, et il doit y avoir un espace inoccupé dans un rayon de 1,50 mètre autour de votre espace de destination pour que la créature apparaisse, sinon la créature reste à sa place.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

## 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.

## PROTECTION CONTRE UNE ÉNERGIE

*niveau 3 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S

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

Pour la durée du sort, une créature consentante que vous touchez bénéficie d'une résistance à un type de dégâts de votre choix : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre.

## RAZ-DE-MARÉE

*niveau 3 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

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

**Durée** : instantanée

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

## RESPIRATION AQUATIQUE

*niveau 3 - transmutation (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

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

**Durée** : 24 heures

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

## 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.

## TEMPÊTE DE NEIGE

*niveau 3 - invocation*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 45 mètres

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

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

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

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

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

## VOL

*niveau 3 - transmutation*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** contact

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

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

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

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

## NIVEAU 4

## BANNISSEMENT

*niveau 4 - abjuration*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 18 mètres

**Composantes :** V, S, M (un objet désagréable pour la cible)

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

Vous tentez d'envoyer dans un autre plan d'existence une créature à portée que vous pouvez voir.

La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sous peine d'être bannie.

Si la cible est native du plan d'existence sur lequel vous êtes, vous bannissez la cible sur un demi-plan non-dangereux. Tant qu'elle s'y trouve, la cible est incapable d'agir. La cible y reste jusqu'à ce que le sort prenne fin, puis elle réapparaît à l'endroit qu'elle a quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet endroit est occupé.

Si la cible est native d'un plan d'existence différent de celui sur lequel vous vous trouvez, la cible est bannie dans une petite détonation, retournant dans son plan d'existence. Si ce sort se

termine avant qu'une minute ne se soit écoulée, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle a quitté ou dans l'espace inoccupé le plus proche si cet endroit est déjà occupé. Sinon, la cible ne revient pas.

**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.

## CHARME-MONSTRE

*niveau 4 - enchantement*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 9 mètres

**Composantes :** V, S

**Durée :** 1 heure

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

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

## CONFUSION

*niveau 4 - enchantement*

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 27 mètres

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

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

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

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

### d10 Comportement

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

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

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

## DOMINATION DE BÊTE

*niveau 4 - enchantement*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

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

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

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

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre un contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature n'effectue que les actions que vous choisissez, et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Durant ce moment, vous pouvez également forcer la créature à utiliser une réaction, mais pour cela vous devez dépenser votre réaction. À chaque fois que la cible subit des dégâts, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre sort. Si le jet de sauvegarde réussit, le sort prend fin.

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

## FLÉTRISSEMENT

*niveau 4 - nécromancie*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

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

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

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

## 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.

## MÉTAMORPHOSE

*niveau 4 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

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

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

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

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

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

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

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

## MUR DE FEU

*niveau 4 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

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

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

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

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

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

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

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

## PEAU DE PIERRE

*niveau 4 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

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

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

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

## 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.

## RAYONNEMENT ÉCOEURANT

*niveau 4 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

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

Une lumière tamisée et verdâtre se propage dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. La lumière se propage autour des angles et dure jusqu'à la fin du sort. Lorsqu'une créature entre dans la zone du sort pour la première fois pendant un tour ou y commence son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 4d10 dégâts radiants. Elle perd alors aussi un niveau d'épuisement et émet une faible lumière verdâtre dans un rayon de 1,50 mètres. Cette lumière empêche la créature d'être invisible. La lumière et tous les niveaux d'épuisement causés par ce sort disparaissent lorsque le sort se termine.

## SPHÈRE AQUEUSE

*niveau 4 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 27 mètres

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

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

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

Toute créature dans l'espace de la sphère doit faire un jet de sauvegarde de Force. En cas de réussite, la créature est éjectée de cet espace vers l'espace libre le plus proche en dehors de la sphère. Une créature de taille TG ou plus réussit le jet de sauvegarde automatiquement, et une créature de taille G ou inférieure peut délibérément choisir de rater le jet. En cas d'échec, une créature

est entravée par la sphère et est engloutie par l'eau. À la fin de chacun de ses tours, une cible entravée peut répéter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

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

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

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

## SPHÈRE DE TEMPÊTE

*niveau 4 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

**Composantes** : V, S

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

Une sphère de 6 mètres de rayon de vents tourbillonnants centrée sur un point que vous choisissez à portée apparaît brusquement. La sphère perdure pour la durée du sort. Chaque créature dans la zone d'apparition ou qui termine son tour à l'intérieur doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou subir 2d6 dégâts contondants. L'espace de la sphère est un terrain difficile.

Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez utiliser une action bonus à chacun de vos tours pour lancer un éclair qui part du centre de la sphère vers une créature que vous choisissez dans les 18 mètres de celui-ci. Faites une attaque à distance avec un sort. Vous avez un avantage au jet d'attaque si la cible est dans la sphère. En cas de réussite, la cible subit 4d6 dégâts de foudre.

Les créatures à 9 mètres ou moins de la sphère ont un désavantage à leurs jets de Sagesse (Perception) pour écouter.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 4.

## SPHÈRE DE VITRIOL

*niveau 4 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

**Composantes** : V, S, M (une goutte de bile de limace géante)

**Durée** : instantanée

Vous visez un endroit à portée du sort, et une balle brillante d'acide émeraude de 30 cm y file pour y exploser sur un rayon de 6 mètres. Chaque créature dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 10d4 dégâts d'acide et 5d4 dégâts d'acide à la fin de son prochain tour. En cas de réussite, la créature subit la moitié des dégâts initiaux et aucun à la fin de son prochain tour.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts initiaux augmentent de 2d4 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 4.

## TEMPÊTE DE GRÊLE

niveau 4 - évocation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 90 mètres

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

**Durée** : instantanée

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

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

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

## 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.

## CÔNE DE FROID

niveau 5 - évocation

**Temps d'incantation** : 1 action

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

**Composantes** : V, S, M (un petit cône de cristal ou de verre)

**Durée** : instantanée

Un souffle d'air froid est propulsé de vos mains. Chaque créature se trouvant dans les 18 mètres du cône doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Une créature subit 8d8 dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature tuée par le sort devient une statue de glace jusqu'à son dégel.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5.

## CONTRÔLE DES VENTS

niveau 5 - transmutation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 90 mètres

**Composantes** : V, S

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

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

**Rafales.** Un vent se lève au centre du cube et souffle continuellement dans une direction horizontale que vous

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

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

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

## CRÉATION

niveau 5 - illusion

**Temps d'incantation** : 1 minute

**Portée** : 9 mètres

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

**Durée** : spéciale

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

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

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

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

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les arêtes du cube augmentent de 1,50 mètre pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5.

## 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 « Rappelle 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.

## ÉNERVATION

*niveau 5 - nécromancie*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

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

La description de ce sort n'est pas disponible.

## FLÉAU D'INSECTES

*niveau 5 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 90 mètres

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

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

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

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

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

## 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.

## IMMOLATION

*niveau 5 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 27 mètres

**Composantes** : V

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

Les flammes enveloppent une créature visible dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 8d6 dégâts de feu. Les dégâts sont réduits de moitié en cas de réussite. En cas d'échec, la cible prend feu pour la durée du sort. La cible en feu répand une lumière vive jusqu'à 9 mètres de rayon et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. À la fin de chacun de ses tours, la cible refait le jet de sauvegarde. Elle subit 4d6 dégâts de feu en cas d'échec, et le feu s'éteint en cas de réussite. Ces flammes magiques ne peuvent pas être éteintes par des moyens non magiques.

Si les dégâts de ce sort tuent une cible, celle-ci est transformée en cendre.

## MUR DE LUMIÈRE

*niveau 5 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S, M (un miroir à main)

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

La description de ce sort n'est pas disponible.

## MUR DE PIERRE

*niveau 5 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

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

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

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

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

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

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

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

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

## NUAGE MORTEL

*niveau 5 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

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

Vous créez une sphère de 6 mètres de rayon remplie d'un brouillard toxique verdâtre, centré sur un point dans la portée du sort. Le brouillard contourne les coins. Il persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse, mettant ainsi fin au sort. La visibilité de la zone est nulle.

Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du sort pour la première fois ou lorsqu'elle y débute son tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle subit 5d8 dégâts de poison. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Les créatures sont affectées même si elles retiennent leur souffle ou si elles n'ont pas besoin de respirer.

Le brouillard s'éloigne de vous au début de votre tour, au rythme de 3 mètres par tour. Il roule sur la surface du sol. La vapeur toxique étant plus lourde que l'air, elle descend dans les creux du relief et elle s'infiltre dans les ouvertures.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5.

## PAS LOINTAIN

*niveau 5 - invocation*

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

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

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

La description de ce sort n'est pas disponible.

## 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.

## TÉLÉKINÉSIE

*niveau 5 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

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

Vous obtenez la capacité de déplacer ou manipuler les créatures ou les objets par la pensée. Lorsque vous lancez ce sort, et par une action à chaque tour pour la durée du sort, vous pouvez user de votre volonté sur une créature ou un objet que vous pouvez voir et à portée, générant l'effet correspondant (voir ci-dessous). Vous pouvez affecter la même cible tour après tour, ou en choisir une nouvelle à tout moment. Si vous changez de cible, la cible précédente n'est plus affectée par le sort.

**Créature.** Vous pouvez essayer de déplacer une créature de taille TG ou inférieure. Effectuez un jet de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation contre un jet de Force de la créature.

Si vous gagnez l'opposition, vous déplacez la créature jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction, même vers le haut, mais pas au-delà de la portée du sort. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature est entravée par votre emprise télékinétique. Une créature envoyée en hauteur est suspendue au milieu des airs. Lors des tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour tenter de maintenir votre emprise télékinétique sur la créature en effectuant un nouveau jet d'opposition.

**Objet.** Vous pouvez essayer de déplacer un objet dont le poids ne dépasse pas les 500 kg. Si l'objet n'est pas porté ou tenu, vous le déplacez automatiquement jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction, dans la limite de la portée du sort. Si l'objet est porté ou tenu par une créature, vous devez effectuer un jet de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation contre un jet de Force de la créature. Si vous gagnez l'opposition, vous arrachez l'objet à la créature et pouvez le déplacer de 9 mètres dans toutes les directions, dans les limites de la portée du sort.

Vous pouvez exercer un contrôle fin sur les objets avec votre emprise télékinétique, comme manipuler un objet simple, ouvrir une porte ou un contenant, déposer ou récupérer un objet d'un contenant ouvert, ou déverser le contenu d'une fiole.

## NIVEAU 6

### APPARENCE D'OUTREMONDE DE TASHA

*niveau 6 - transmutation*

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

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (un objet gravé d'un symbole des plans extérieurs, d'une valeur d'au moins 500 po)

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

La description de ce sort n'est pas disponible.

### CERCLE DE MORT

*niveau 6 - nécromancie*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

**Composantes** : V, S, M (de la poudre provenant d'une perle noire broyée, d'une valeur minimum de 500 po)

**Durée** : instantanée

Une sphère d'énergie négative s'étend dans un rayon de 18 mètres à partir d'un point à portée. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution. Une cible subit 8d6 dégâts nécrotiques si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts si elle le réussit.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 6.

### CHAÎNE D'ÉCLAIRS

*niveau 6 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

**Composantes** : V, S, M (quelques poils ; un morceau d'ambre, de verre ou un bâtonnet de cristal ; et 3 épingles en argent)

**Durée** : instantanée

Vous créez un trait électrifié qui s'arque à partir d'une cible de votre choix que vous pouvez voir et à portée. Trois traits s'élancent de la cible pour se diriger vers trois autres cibles. Chacune d'entre elles doit être à 9 mètres ou moins de la première cible. La cible peut être une créature ou un objet et ne peut être ciblée que par un seul des traits.

Toute cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. La cible prend 10d8 dégâts de foudre si le jet est raté, ou la moitié s'il



est réussi.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort avec un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, un trait additionnel s'élanche de la première cible vers une autre cible pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 6.

## DÉSINTÉGRATION

*niveau 6 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S, M (de la magnétite et une pincée de poussière)

**Durée** : instantanée

Un mince faisceau de lumière verte surgit de la pointe de votre doigt vers une cible visible dans la portée du sort. La cible peut être une créature, un objet ou une création de force magique, comme un mur façonné par *mur de force*.

Une créature ciblée par ce sort doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 10d6 + 40 dégâts de force. La cible est désintégrée si ces dommages la laissent à 0 point de vie.

Une créature désintégrée et tout ce qu'elle porte et transporte, à l'exception des objets magiques, sont réduits à l'état de poussière.

La créature peut être ramenée à la vie uniquement avec les sorts *résurrection suprême* et *souhait*.

Le sort désintègre automatiquement un objet non magique de taille G ou plus petit, ou une création de force magique. Si la cible est un objet ou une création de force de taille TG ou supérieure, le sort désintègre une portion équivalente à un cube de 3 mètres d'arête. Un objet magique n'est pas affecté par ce sort.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 3d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 6.

## DIVERSION

*niveau 6 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 mètres

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

La description de ce sort n'est pas disponible.

## GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ

*niveau 6 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle (rayon de 3 mètres)

**Composantes** : V, S, M (une bulle de verre ou de cristal qui éclate au terme du sort)

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

Une barrière immobile et légèrement chatoyante prend la forme d'une sphère de 3 mètres de rayon autour de vous, et persiste pour la durée du sort.

Tout sort de niveau 5 ou moins incanté à l'extérieur de la barrière ne peut affecter les créatures et les objets qu'elle englobe, même si le sort utilise un emplacement de sort supérieur. Un tel sort peut cibler les créatures et les objets à l'intérieur de la barrière, mais ce sort n'a pas d'effet sur eux. De la même manière, la zone à l'intérieur de la sphère est exclue des zones affectées par de tels sorts.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, la barrière bloque les sorts d'un niveau supérieur pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 6.

## 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 œil.

**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.

## PORTAIL MAGIQUE

*niveau 6 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 150 mètres

**Composantes** : V, S

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

Vous créez des portails de téléportation reliés qui restent ouverts toute la durée du sort. Choisissez deux points au sol que vous pouvez voir, l'un à 3 mètres ou moins de vous et l'autre à 150 mètres ou moins de vous. Un portail circulaire de 3 mètres de diamètre s'ouvre sur chaque point. Si un portail allait s'ouvrir sur un espace occupé par une créature, le sort échoue et l'incantation est perdue.

Les portails sont des anneaux luisants en deux dimensions remplis de brumes qui lévitent à quelques centimètres au-dessus des points que vous avez choisis. Un anneau n'est visible que d'un côté (celui de votre choix), ce même côté qui fonctionne comme portail. Toute créature ou objet entrant dans un portail ressort par l'autre portail comme s'ils étaient adjacents l'un de l'autre. Passer au travers d'un portail par le côté non fonctionnel n'a aucun effet. La brume qui remplit chaque portail est opaque et bloque la vision au travers. À votre tour, vous pouvez faire tourner les anneaux par une action bonus de sorte que la face active des portails soit orientée dans une autre direction.

## PRISON MENTALE

*niveau 6 - illusion*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : S

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

La description de ce sort n'est pas disponible.

## RAYON DE SOLEIL

niveau 6 - évocation

**Temps d'incantation** : 1 action

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

**Composantes** : V, S, M (une loupe)

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

Un rayon de lumière intense est émis de votre main sur une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature se trouvant sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 6d8 dégâts radiants et est aveuglée jusqu'à votre prochain tour. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas aveuglée par ce sort. Les morts-vivants et les vases ont un désavantage pour ce jet de sauvegarde.

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

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

## SACRE DE LA GLACE

niveau 6 - transmutation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

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

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

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

## SACRE DE LA PIERRE

niveau 6 - transmutation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

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

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

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

## SACRE DES FLAMMES

niveau 6 - transmutation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

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

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

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

## SACRE DU VENT

niveau 6 - transmutation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

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

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

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

## 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.

## TERRAFORMAGE

*niveau 6 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

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

**Durée** : concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez une superficie de terrain pas plus large que 12 mètres de côté dans la portée du sort. Vous pouvez façonner la terre, le sable ou l'argile dans la zone de la manière que vous souhaitez pour la durée du sort. Vous pouvez élever ou abaisser l'altitude de la zone, déblayer ou remblayer une tranchée, ériger ou aplatir un mur ou former un pilier. La mesure de telles modifications ne peut excéder la moitié de la dimension la plus large de la zone. Ainsi, si vous remodelez un carré de 12 mètres d'arête, vous pouvez créer un pilier de 6 mètres de hauteur, élever ou abaisser l'altitude de ce carré de 6 mètres, creuser une tranchée de 6 mètres de profondeur, et ainsi de suite. Les changements prennent 10 minutes pour s'achever.

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

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

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

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

## 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

### BOULE DE FEU À RETARDEMENT

*niveau 7 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

**Composantes** : V, S, M (une toute petite boule de guano de chauve-souris et du soufre)

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

La pointe de votre doigt émet un rayon de lumière jaune qui se concentre sur un point dans la portée du sort et prend la forme d'une bille luisante pour la durée du sort. Lorsque le sort prend

fin, soit parce que votre concentration est interrompue, soit parce que vous décidez d'y mettre fin, la bille s'ouvre dans un rugissement grave et laisse éclater des flammes qui contournent les coins. Chaque créature dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne pas subir un nombre de dégâts de feu égal à la somme cumulée. En cas de réussite, les dégâts subis sont réduits de moitié.

Les dégâts de base sont 12d6. Si à la fin de votre tour la bille n'a pas encore explosé, les dégâts augmentent de 1d6.

Si la bille luisante est touchée avant la fin du sort, la créature qui la touche doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi le sort prend fin, déclenchant l'éruption de la bille en flammes. Si elle réussit, la créature peut lancer la bille jusqu'à 12 mètres. Lorsqu'elle atteint une créature ou un objet solide, le sort prend fin et la bille explose.

Le feu endommage les objets dans la zone et enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

**Aux niveaux supérieurs.** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, les dégâts de base augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 7.

## CHANGEMENT DE PLAN

*niveau 7 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

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

**Durée** : instantanée

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

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

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

## COURONNE D'ÉTOILES

*niveau 7 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : 1 heure

La description de ce sort n'est pas disponible.

## DOIGT DE MORT

*niveau 7 - nécromancie*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Vous envoyez de l'énergie négative à travers une créature visible dans la portée du sort, lui causant d'affreuses souffrances. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 7d8 + 30 dégâts nécrotiques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Un humanoïde tué par ce sort se relève au début de votre prochain tour, comme un zombi que vous commandez en permanence et qui suit vos ordres verbaux au mieux de sa capacité.

## 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.

## INVERSION DE LA GRAVITÉ

*niveau 7 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 30 mètres

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

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

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

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

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

## MOT DE POUVOIR DOULOUREUX

*niveau 7 - enchantement*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

La description de ce sort n'est pas disponible.

## RAYONS PRISMATIQUES

*niveau 7 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

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

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Huit rayons de lumière multicolore émanent de votre main. Chaque rayon est d'une couleur différente et a un pouvoir et un usage différent. Chaque créature se trouvant dans un cône de 18 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour chaque cible, lancez 1d8 pour déterminer la couleur du rayon qui l'affecte.

**1. Rouge.** La cible subit 10d6 dégâts de feu en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**2. Orange.** La cible subit 10d6 dégâts d'acide en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**3. Jaune.** La cible subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**4. Vert.** La cible subit 10d6 dégâts de poison en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**5. Bleu.** La cible subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec à son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**6. Indigo.** En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible est entravée. Elle doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit trois fois son jet de sauvegarde, le sort prend fin. Si elle échoue trois fois son jet de sauvegarde, elle est changée en pierre de manière permanente et soumise à la condition pétrifié. Les succès ou échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; gardez une trace de vos échecs et de vos réussites à chaque tour jusqu'à ce que vous en ayez 3 dans une catégorie.

**7. Violet.** En cas d'échec, la cible est aveuglée. Elle doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse au début de votre prochain tour. Si ce nouveau jet de sauvegarde est réussi, l'aveuglement prend fin. Si elle échoue ce nouveau jet de sauvegarde, la créature est transportée dans un autre plan d'existence que le MD choisit et n'est plus aveuglée (typiquement, une créature qui ne se situe pas sur son plan d'origine y est renvoyée, tandis que les autres créatures sont généralement transportées dans le plan Astral ou le plan éthéré).

**8. Spécial.** La cible est frappée par deux rayons. Relancez deux fois le dé et rejouez tous les 8.

## 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.

## 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).

## TEMPÊTE DE FEU

niveau 7 - évocation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

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

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

## TOURBILLON

niveau 7 - évocation

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 90 mètres

**Composantes** : V, M (un morceau de paille)

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

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

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

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

## NIVEAU 8

## 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.

## ÉCLAT DU SOLEIL

*niveau 8 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

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

**Durée** : instantanée

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

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

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

## FLÉTRISSURE ÉPOUVANTABLE D'ABIDALZIM

*niveau 8 - nécromancie*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

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

**Durée** : instantanée

Vous absorbez l'humidité de chaque créature dans un cube de 9 mètres d'arête centré sur un point de votre choix dans la portée du sort. Chaque créature dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Les créatures artificielles et les morts-vivants ne sont pas affectés ; les plantes et les élémentaires d'eau font ce jet de sauvegarde avec un désavantage. Une créature subit 12d8 dégâts nécrotiques en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Les plantes non magiques dans la zone qui ne sont pas des créatures, comme les arbres et les arbustes, se flétrissent et meurent instantanément.

## 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.

## NUAGE INCENDIAIRE

*niveau 8 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 mètres

**Composantes** : V, S

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

Un nuage tournoyant de fumée et projetant des braises incandescentes apparaît dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point à portée. Le nuage contourne les angles et est fortement obscurci. Il reste en place pour toute la durée du sort, ou jusqu'à ce qu'un vent modéré ou fort (au moins 15 km/h) le disperse.

Lorsque le nuage apparaît, chaque créature présente à l'intérieur doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Une créature subit 10d8 dégâts de feu si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature doit également effectuer un jet de sauvegarde lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois de son tour, ou si elle y termine son tour.

Le nuage s'éloigne de 3 mètres de vous dans la direction de votre choix, et ce au début de chacun de vos tours.

## TREMBLEMENT DE TERRE

*niveau 8 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 150 mètres

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

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

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

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

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

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

**Fissures.** Des fissures s'ouvrent dans la zone frappée par le sort au début du tour suivant l'incantation du sort. Un total de 1d6 fissures s'ouvrent à des endroits déterminés par le MD. Chacune des fissures est profonde de 1d10 x 3 mètres, fait 3 mètres de large et s'étend d'un point sur la circonférence de la zone jusqu'au point opposé. Une créature située à l'endroit où la fissure s'ouvre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle chute. Une créature qui réussit la sauvegarde se déplace avec le bord de la fissure.

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

**Structures.** La secousse inflige 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol qui se trouve dans la zone lorsque vous incantez le sort ainsi qu'au début de chacun de vos tours jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si la structure atteint 0 point de vie, elle s'effondre pour possiblement blesser les créatures proches. Une créature située à la moitié ou moins de la hauteur de la structure doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 5d6 dégâts contondants, tombe à terre et est

ensevelie dans les décombres. Un jet de Force (Athlétisme) de DD 20 est requis pour s'en extirper. Le MD peut ajuster le DD en fonction de la nature des décombres. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts, ne tombe pas à terre et n'est pas ensevelie.

## NIVEAU 9

### ARRÊT DU TEMPS

*niveau 9 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

Vous arrêtez brièvement l'écoulement du temps pour tout le monde, sauf pour vous-même. Le temps ne s'écoule pas pour les autres créatures, tandis que vous profitez de 1d4 + 1 tours au cours desquels vous pouvez utiliser à votre guise les actions et mouvements qui vous sont dus normalement.

Ce sort prend fin si l'une des actions que vous utilisez lors de cette période, ou l'un des effets que vous créez au cours de cette période, affecte une créature autre que vous ou un objet étant porté par quelqu'un d'autre que vous. De plus, le sort prend fin si vous vous déplacez à plus de 300 mètres d'où vous l'avez lancé.

### 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.

### LAME DU DÉSASTRE

*niveau 9 - invocation*

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

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S

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

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.

### 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.

### NUÉE DE MÉTÉORES

*niveau 9 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 1,5 kilomètre

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

Des orbes de feux ardents s'abattent sur le sol à quatre différents points visibles dans la portée du sort. Toute créature à l'intérieur d'une sphère de 12 mètres de rayon centrée sur chaque point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. L'effet de la sphère contourne les coins. Une créature prise dans plus d'une sphère n'est affectée qu'une seule fois.

Le sort endommage les objets dans la zone et enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

### PORTAIL

*niveau 9 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, S, M (un diamant valant au moins 5000 po)

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

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé que vous voyez dans la portée du sort à un endroit précis sur un plan d'existence différent. Le portail se présente comme une ouverture circulaire, dont vous contrôlez le diamètre, entre 1,50 et 6 mètres. Vous pouvez orienter le portail dans n'importe quelle direction. Le portail persiste selon la durée du sort.

Le portail possède un avant et un arrière sur chaque plan où il apparaît. Le passage dans le portail n'est possible qu'en pénétrant par l'avant. Tout ce qui traverse est instantanément transporté sur l'autre plan pour apparaître dans l'espace inoccupé le plus près du portail.

Les divinités et autres dirigeants planaires peuvent empêcher l'ouverture d'un portail créé par ce sort lorsqu'elle se fait en leur présence ou à tout endroit sur leurs domaines.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez énoncer le nom d'une créature spécifique (un pseudonyme, un titre ou un surnom ne suffit pas). Si cette créature est sur un plan différent du vôtre, le portail s'ouvre à proximité de la créature nommée, laquelle est aussitôt aspirée par le portail pour apparaître dans un espace inoccupé de votre côté du portail. Vous ne bénéficiez d'aucun pouvoir spécial sur la créature et elle libre d'agir selon la volonté du MD. Elle peut partir, vous attaquer ou vous aider.

### SOUHAIT

*niveau 9 - invocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

*Souhait* est le sort le plus puissant qu'une créature mortelle puisse lancer. Simplement en parlant à haute voix, vous pouvez altérer les fondements mêmes de la réalité selon vos désirs.

L'utilisation la plus basique de ce sort est de dupliquer n'importe quel autre sort de niveau 8 ou inférieur. Aucune condition n'est exigée pour ce sort, pas même la nécessité de composantes couteuses. Le sort prend simplement effet. Vous pouvez également créer un des effets suivants de votre choix :

- Vous créez un objet non magique d'une valeur maximale de 25 000 po. L'objet ne peut faire plus de 90 mètres d'arête et apparaît sur le sol dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.
- Vous permettez à un maximum de vingt créatures que vous pouvez voir de récupérer tous leurs points de vie et vous dissipez tous les effets les affectant, comme décrit dans le sort *restauration supérieure*.

- Vous accordez à un maximum de dix créatures que vous pouvez voir une résistance à un type de dégâts de votre choix.
- Vous accordez à un maximum de dix créatures que vous pouvez voir l'immunité à un sort unique ou un autre effet magique pendant 8 heures. Par exemple, vous pouvez vous immuniser ainsi que vos compagnons contre l'attaque drainante d'une liche.
- Vous annulez un événement unique récent en obligeant un nouveau jet de dés en remplacement de n'importe quel jet effectué durant le dernier round (incluant votre dernier tour). La réalité se transforme pour correspondre au nouveau lancer. Par exemple, un sort de *souhait* peut annuler la réussite d'un jet de sauvegarde ennemi, le coup critique d'un adversaire ou un jet de sauvegarde allié manqué. Vous pouvez imposer un jet avec avantage ou désavantage, et vous pouvez choisir d'utiliser le nouveau résultat du lancer ou l'ancien.

Vous pouvez également réaliser d'autres choses que les exemples ci-dessus. Décrivez votre souhait à votre MD de la manière la plus précise possible. Le MD est libre de déterminer ce qui se produit dans ce cas ; plus le souhait est important, plus la probabilité est grande que quelque chose tourne mal. Ce sort pourrait simplement échouer, l'effet que vous souhaitez pourrait être

seulement partiellement exécuté, ou vous pourriez subir d'imprévisibles conséquences en fonction de votre formulation du souhait. Par exemple, souhaiter qu'un ennemi soit mort pourrait vous propulser à une époque future où votre ennemi n'est plus vivant, vous éliminant ainsi efficacement du jeu. De la même manière, désirer un objet magique légendaire ou un artefact pourrait vous transporter instantanément en présence de l'actuel possesseur de l'objet.

Le stress de lancer ce sort pour produire un effet autre que la reproduction d'un autre sort vous affaiblit. Après avoir subi cette tension, chaque fois que vous lancez un sort, et ceci jusqu'à votre prochain repos long, vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques par niveau de sort. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou évités, d'une quelconque manière. De plus, votre Force tombe à 3, si elle n'est pas déjà inférieure à 3, pendant 2d4 jours. Pour chaque jour passé à vous reposer ou à pratiquer une activité mineure, votre temps de récupération diminue de 2 jours. Enfin, vous avez 33 % de chance de ne plus jamais être capable de lancer le sort *souhait* si vous avez subi ce stress.