

ou égal à celui du rest de renvoi de son homologue d'alignement bon, les morts-vivants affectés ne sont plus repoussés. Le prêtre mauvais jette 2d6 + niveau + modificateur de Charisme pour voir combien de morts-vivants il peut libérer de l'emprise du prêtre bon.

**Augmentation du moral des morts-vivants.** Un prêtre maléfique peut augmenter le moral des morts-vivants à l'avance, ce qui leur confère une plus grande résistance contre les tests de renvoi. Il effectue un test d'intimidation normal, le résultat indiqué par la Table 8-10 donnant le nombre de DV virtuels des morts-vivants affectés (contre les tentatives de renvoi) tant que dure cet effet (à condition d'être supérieur aux DV réels des morts-vivants). Cet effet dure 1 minute (10 rounds).

### Prêtres neutres et morts-vivants

Les prêtres qui ne sont ni bons ni mauvais ont le choix entre repousser les morts-vivants et les intimider, mais ils doivent se décider en début de carrière. Le choix intervient lors de la création du personnage, et il est irrévocable. Le prêtre neutre choisit en fait de se comporter comme un prêtre bon ou un prêtre mauvais pour ce qui est des morts-vivants. À noter que certains dieux ne laissent pas le choix à leurs serviteurs.

Même si le personnage est neutre, canaliser de l'énergie positive est un acte bon, et inversement pour ce qui est de l'énergie négative.

### Paladins et morts-vivants

Comme les prêtres, les paladins peuvent repousser les morts-vivants, mais avec deux niveaux de moins. Cela signifie qu'ils obtiennent ce pouvoir au niveau 3, et qu'ils sont alors considérés comme des prêtres de niveau 1 quand ils s'en servent.

### Renvoi d'autres créatures

Certains prêtres ont le pouvoir de repousser d'autres créatures que les morts-vivants. Par exemple, un prêtre ayant choisi le domaine du Feu peut repousser ou détruire les créatures de l'Eau (comme s'il était un prêtre bon affectant les morts-vivants) et intimider ou contrôler les créatures du Feu (comme s'il était un prêtre mauvais affectant les morts-vivants). Le rest de renvoi est alors joué normalement.

### Autres usages de l'énergie

Qu'elle soit positive ou négative, l'énergie peut servir à autre chose qu'à affecter les morts-vivants. Par exemple, un site sacré peut être gardé par une porte magique qui ne s'ouvre que devant un prêtre bon réussissant un test de renvoi suffisamment élevé pour affecter un mort-vivant à 3 DV (peut-être volatelle en éclats si un prêtre mauvais obtient le même résultat...).

## ACTIONS MODIFIANT L'INITIATIVE

L'ordre d'initiative n'est pas gravé dans la pierre ; il existe deux façons de changer de rang d'initiative, décrites ci-dessous.

### PRÉPARER SON ACTION

Cette option permet de se tenir prêt à agir après son tour de jeu, mais avant le round suivant. C'est une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité (même si une telle attaque peut découler de l'action préparée par le personnage).

**Préparer une action.** On ne peut préparer qu'une action simple, une action de mouvement ou une action libre. Le joueur doit déclarer quelle action son personnage prépare, et dans quelles conditions il souhaite l'exécuter. Par exemple, il peut déclarer se préparer à tirer une flèche sur la première créature qui franchira la porte d'une pièce. À n'importe quel moment avant son prochain tour de jeu, il peut accomplir son action en réponse aux conditions indiquées (sans toutefois y être obligé). Il agit alors juste avant l'action qui déclenche son action préparée. L'action préparée peut interrompre le tour de jeu d'un autre personnage, qui reprend alors ensuite (s'il en est capable).

Le rang d'initiative du personnage change. Pendant tout le reste du combat, il agit avec un score d'initiative correspondant au moment où il a exécuté son action préparée (et juste avant la créature ou le personnage qui a déclenché son action partielle préparée).

Le personnage peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre en combinaison avec son action préparée, mais uniquement s'il ne se déplace pas par ailleurs pendant tout le round. Par exemple, si un personnage se déplace jusqu'à une porte, puis prépare son action pour donner un coup d'épée à toute créature s'approchant, il ne peut effectuer de pas de placement de 1,50 mètre en même temps que son action préparée, puisqu'il s'est déjà déplacé pendant le round.

**Conséquences en termes d'initiative.** Pour le reste du combat, le score d'initiative du personnage correspond au moment où il a entrepris son action retardée. Si son tour de jeu suivant arrive sans que les conditions décidées ne se soient réalisées, l'action est perdue et le personnage ne fait rien (il a bien évidemment la possibilité de préparer la même action lors du round suivant). S'il accomplit son action lors du round suivant, mais avant son tour de jeu, son score d'initiative augmente pour correspondre au moment où il agit. Jusqu'au terme du combat, il agit à l'instant déterminé par ce score d'initiative modifié (à noter qu'il aura perdu une action dans l'affaire, car il n'aura pas agi au cours du round où il a décidé de retarder son action).

**Déconcentrer un lanceur de sorts.** Le personnage peut préparer une action pour frapper un jeteur de sorts au moment où celui-ci commence une incantation. Si le personnage parvient à blesser le lanceur de sorts, ou du moins à détourner son attention, celui-ci a des chances de perdre le sort qu'il s'apprête à jeter (tout dépend du résultat de son test de Concentration).

**Préparer un contresort.** De même, il est possible de préparer un contresort, qu'on lance dès que le jeteur de sorts adverse commence son incantation. Dans ce cas, quand l'incantation commence, le personnage peut reconnaître le sort en réussissant un test de Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). S'il le réussit et s'il a préparé le même sort (ou s'il le connaît, dans le cas d'un ensorceleur ou d'un barde), il peut le lancer comme contresort, auquel cas le sort adverse est automatiquement contré. Ce type de défense fonctionne même en opposant un sort divin à un sort profane, et inversement.

On peut également utiliser dissipation de la magie comme contresort (voir page 206), mais le résultat n'est pas garanti.

**Préparer une réception de charge.** Certaines armes perforantes peuvent être utilisées pour préparer une réception de charge, généralement en calant leur extrémité non pointue ou en la plantant dans le sol (voir la Table 7-5 : armes, page 116). En cas de coup au but, une arme disposée de la sorte inflige des dégâts doublés contre un adversaire lancé en pleine charge.

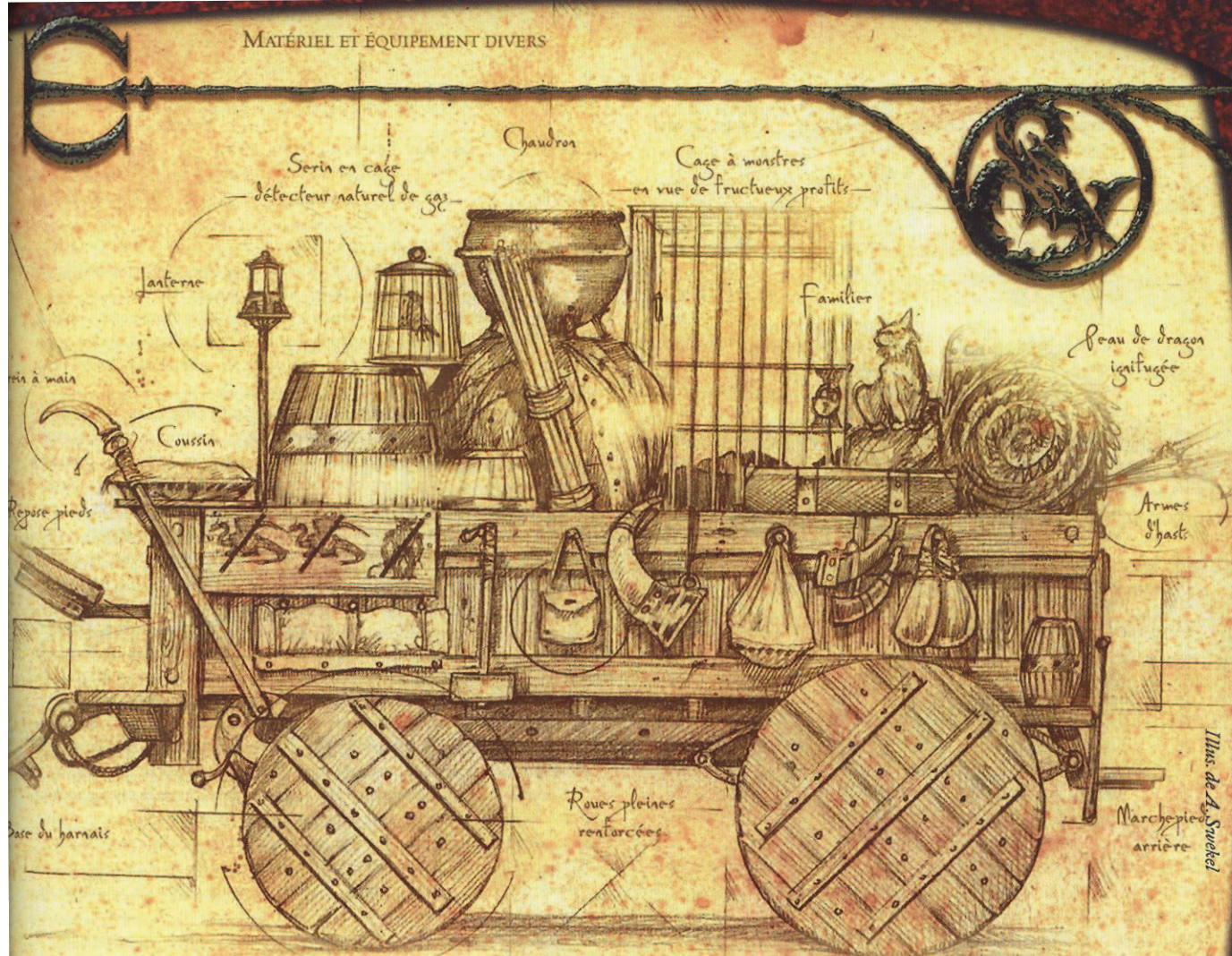
### RETARDER SON ACTION

Un personnage retardant son action ne fait rien quand arrive son tour de jeu normal. Par contre, par la suite, il intervient quand il le souhaite, agissant alors normalement. Cette tactique a pour inconvénient de réduire son rang d'initiative pour le reste du combat (au cours des rounds suivants, il agit au moment où le décompte d'initiative arrive au chiffre correspondant à son action retardée). Le joueur peut annoncer son nouveau rang d'initiative au moment où il retarde son action, ou il peut attendre plus tard dans le round pour se fixer et déterminer son rang d'initiative à ce moment précis.

Cette tactique est utile dans le cas d'un personnage voulant savoir ce que ses amis et ennemis comptent faire avant d'agir lui-même. Le prix à payer est un retard qui se reporte sur tous les rounds restants ; l'aventurier ne récupère jamais le temps passé à attendre de voir ce qui allait se passer. Retarder son action ne permet pas d'interrompre l'action d'un autre (contrairement au fait de préparer son action ; voir ci-dessous).

**Conséquences en termes d'initiative.** Le personnage change de rang d'initiative pour celui pendant lequel il a finalement agi. Si le personnage attend si longtemps que le décompte d'initiative arrive de nouveau à lui, il ne peut effectuer d'action pour ce round (mais il peut retarder à nouveau son action lors de son nouveau tour de jeu). Si le personnage effectue une action retardée avant son prochain tour de jeu, son initiative change immédiatement pour le rang actuel et il n'agit pas avant le prochain round.





## POIDS TRANSPORTABLE

Les règles qui suivent déterminent à quel point l'armure et la charge portée par le personnage le ralentissent. Elles se décomposent en deux règles distinctes : le poids de l'armure et le poids total transporté.

**Le poids de l'armure.** L'armure qui équipe le personnage (les différents modèles sont regroupés sur la Table 7-6 : armures et boucliers) détermine le bonus maximal de Dextérité pouvant être appliqué à la CA, la pénalité d'armure, la vitesse de déplacement normale et celle que l'on peut espérer atteindre en courant. À moins que le personnage ne soit très frêle ou particulièrement chargé, il n'est pas nécessaire d'en savoir davantage. En effet, le reste de son équipement (armes, cordes, etc.) ne le ralentit pas plus que son armure.

Par contre, si le personnage est vraiment faible ou si sa charge est exceptionnellement élevée, il faut calculer le poids total de ce qu'il porte. C'est particulièrement important lorsqu'il désire emporter quelque chose de lourd (par exemple, un coffre au trésor).

**Le poids total.** Pour savoir si le poids total porté par un personnage est suffisamment lourd pour le ralentir (plus que son armure), il suffit d'additionner le poids de tous les objets qu'il a sur lui (armure, armes et équipement). Ensuite, il ne reste plus qu'à consulter la Table 9-1 : charge transportable. En fonction du résultat, cette charge est considérée légère, intermédiaire ou lourde. Tout comme l'armure, la charge portée détermine le bonus de Dextérité maximal applicable à la CA, un malus aux tests (fonctionnant comme le malus d'armure aux tests), la vitesse de déplacement normale et celle que l'on atteint en courant. Tous ces chiffres sont regroupés sur

la Table 9-2 : effets de la charge. Une charge lourde ou intermédiaire est l'équivalent d'une armure lourde ou intermédiaire pour ce qui est des activités affectées par le port de l'armure. Un personnage n'est pas gêné par une charge légère.

Dans le cas où l'aventurier porte une armure, on prend seulement en compte le plus élevé des deux résultats (l'armure ou le poids total) ; on n'additionne pas les deux.

Par exemple, Tordek porte une armure d'écailles. La Table 7-6 indique qu'une telle armure réduit son bonus de Dextérité à +3, lui inflige un malus d'armure aux tests de -4 (et ferait tomber sa vitesse de déplacement à 4,50 mètres s'il n'était pas un nain et donc capable de se déplacer normalement même avec une armure intermédiaire ou lourde). Le poids total de son équipement, armure comprise, se monte à 35,5 kg. Tordek a 15 en Force, ce qui signifie que sa charge maximale est de 100 kg. Pour lui, une charge intermédiaire se monte à 33 kg ou plus, et une charge lourde à 66,5 kg ou plus. Il suffit de consulter la Table 7-2 pour constater que les pénalités qu'elle impose ne sont pas plus terribles que celles que Tordek doit déjà à son armure. Il n'encourt donc aucun malus supplémentaire.

Mialyé transporte 14 kg d'équipement. Compte tenu de sa Force (10), une charge est considérée intermédiaire à partir de 16,5 kg. Elle porte donc une charge légère (aucune pénalité). Elle découvre 500 po (poids total 5 kg), qu'elle décide d'emporter. Sa charge devient donc intermédiaire. Du coup, sa vitesse de déplacement tombe de 9 mètres à 6 mètres, elle subit un malus aux tests de -3 et son bonus de Dextérité ne peut excéder +3 (ce qui ne la pénalise pas, car il s'agit de son bonus actuel).

Lors d'un combat, Mialyé perd connaissance et Tordek décide de l'emmener à l'abri. La jeune femme pèse 52 kg, plus 14 kg d'équipement (19 kg avec l'or) : Tordek ne peut



TABLE 9-1 : CHARGE TRANSPORTABLE

Force	Charge légère <sup>1</sup>	Charge intermédiaire <sup>1</sup>	Charge lourde <sup>1</sup>
1	jusqu'à 1,5 kg	1,5-3 kg	3-5 kg
2	jusqu'à 3 kg	3-6,5 kg	6,5-10 kg
3	jusqu'à 5 kg	5-10 kg	10-15 kg
4	jusqu'à 6,5 kg	6,5-13 kg	13-20 kg
5	jusqu'à 8 kg	8-16,5 kg	16,5-25 kg
6	jusqu'à 10 kg	10-20 kg	20-30 kg
7	jusqu'à 11,5 kg	11,5-23 kg	23-35 kg
8	jusqu'à 13 kg	13-26,5 kg	26,5-40 kg
9	jusqu'à 15 kg	15-30 kg	30-45 kg
10	jusqu'à 17,5 kg	17,5-33 kg	33-50 kg
11	jusqu'à 19 kg	19-38 kg	38-57,5 kg
12	jusqu'à 21,5 kg	21,5-43 kg	43-65 kg
13	jusqu'à 25 kg	25-50 kg	50-75 kg
14	jusqu'à 29 kg	29-58 kg	58-87,5 kg
15	jusqu'à 33 kg	33-66,5 kg	66,5-100 kg
16	jusqu'à 38 kg	38-76,5 kg	76,5-115 kg
17	jusqu'à 43 kg	43-86,5 kg	86,5-130 kg
18	jusqu'à 50 kg	50-100 kg	100-150 kg
19	jusqu'à 58 kg	58-116,5 kg	116,5-175 kg
20	jusqu'à 66,5 kg	66,5-133 kg	133-200 kg
21	jusqu'à 76,5 kg	76,5-153 kg	153-230 kg
22	jusqu'à 86,5 kg	86,5-173 kg	173-260 kg
23	jusqu'à 100 kg	100-200 kg	200-300 kg
24	jusqu'à 116,5 kg	116,5-233 kg	233-350 kg
25	jusqu'à 133 kg	133-266,5 kg	266,5-400 kg
26	jusqu'à 153 kg	153-306,5 kg	306,5-460 kg
27	jusqu'à 173 kg	173-346,5 kg	346,5-520 kg
28	jusqu'à 200 kg	200-400 kg	400-600 kg
29	jusqu'à 233 kg	233-466,5 kg	466,5-700 kg
+10	x4	x4	x4

<sup>1</sup>Dans le cas où le poids tombe juste entre deux colonnes, on applique systématiquement la valeur de gauche. Ainsi, pour une Force de 13, 50 kg correspond à une charge intermédiaire. Ce n'est qu'une fois ce seuil franchi (par exemple, à 50,1 kg) que l'on passe à une charge lourde.

pas la transporter avec son équipement (sa charge maximale dépasserait 100 kg). Heureusement, Jozan peut se charger de l'équipement et de l'or de Mialyë, tandis que Tordek jette la magicienne sur son épaulé. Le voilà donc portant 87,5 kg. Il en est capable, mais cela correspond à une charge lourde. Son bonus de Dextérité maximal tombe à +1, son malus aux tests passe de -4 (malus de son armure) à -6 (malus dû à une lourde charge) et sa vitesse de course est limitée à x3 au lieu de x4.

**Soulever et tirer.** Un personnage peut soulever au-dessus de sa tête un poids égal à sa charge maximale.

Il lui est également possible de soulever le double de sa charge maximale mais, dans ce cas, il tient son fardeau à bout de bras et n'avance plus qu'avec grande difficulté. Il perd tout bonus de Dextérité à la CA et sa vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre par round (ce qui constitue désormais pour lui une action complexe).

On peut tirer ou pousser jusqu'à cinq fois sa charge maximale autorisée. Si les conditions sont particulièrement favorables (sol ou objet lisse, etc.), ce chiffre peut être doublé. À l'inverse, dans des conditions défavorables (sol accidenté, objet plein d'aspérités), il ne peut plus tirer ou pousser que deux fois et demie sa charge maximale, voire moins.

**Créatures plus grandes ou plus petites.** Les chiffres indiqués sur la Table 9-1 : charge transportable concernent des créatures bipèdes de taille moyenne (M). Pour les êtres bipèdes plus grands, on applique le multiplicateur suivant en fonction de leur taille : grande (G) : x2, très grande (TG) : x4, gigantesque (Gig) : x8 et colossale (C) : x16. De même, les créatures bipèdes plus petites transportent un poids moins important, lui aussi dépendant de leur catégorie de taille : petite (P) : x3/4, très petite (TP) : x1/2, minuscule (Min) : x1/4, infime (I) : x1/8. Par exemple, un humain qui obtient magiquement la Force d'un géant, mais pas sa taille, ne pourrait porter aussi facilement qu'eux des rochers massifs.

Les quadrupèdes, comme les chevaux, peuvent porter un poids plus important que les bipèdes. Au lieu des multiplicateurs ci-dessus, on applique

TABLE 9-2 : EFFETS DE LA CHARGE

Charge	Dex max	Malus aux tests	Vitesse		
			(9 m)	(6 m)	Course
Intermédiaire	+3	-3	6 m	4,50 m	x4
Lourde	+1	-6	6 m	4,50 m	x3

au poids de la Table 9-1 le facteur suivant : infime (I) : x1/4, minuscule (Min) : x1/2, très petite (TP) : x3/4, petite (P) : x1, moyenne (M) : x3/2, grande (G) : x3, très grande (TG) : x6, gigantesque (Gig) : x12 et colossale (C) : x24.

Par exemple, Mialyë, elfe ayant 10 en Force, peut transporter jusqu'à 50 kg. Mais Lidda, halfeline ayant la même valeur de Force (10), ne peut, elle, transporter que 37,5 kg. Enfin, une mule, un animal de taille M, peut transporter jusqu'à 75 kg.

**Force exceptionnelle.** Pour les valeurs de Force sortant des limites de la Table 9-1, on procède de la façon suivante. On commence par chercher, entre 20 et 29, le nombre possédant la même unité que celui de la créature concernée. Puis, il suffit de multiplier ce nombre par 4 si la Force du monstre est comprise entre 30 et 39, par 16 entre 40 et 49, par 64 entre 50 et 59, et ainsi de suite. Par exemple, un géant des nuages ayant 35 de Force peut porter quatre fois plus qu'une créature n'ayant que 25 de Force, soit 1600 kg, multiplié par quatre en raison de sa taille (TG), soit un total de 6400 kg.

## DÉPLACEMENTS

Les personnages passent beaucoup de temps à se rendre d'un endroit à un autre. Pour atteindre la tour du mage malfaisant, ils peuvent suivre le chemin qui y mène, remonter la rivière en barque, ou encore couper à cheval en pleine nature. Ils peuvent grimper aux arbres pour observer les environs, escalader les montagnes, traverser les cours d'eau à gué, etc.

Comme le MD détermine le rythme de progression de la séance de jeu, c'est à lui de décider si les déplacements sont suffisamment importants pour être calculés. Lorsqu'il ne se passe rien d'important, ce n'est généralement pas nécessaire. Si un aventurier arrivé dans une ville qu'il ne connaît pas décide de se promener un peu, il n'est pas utile de savoir combien de minutes prendra son petit tour.

On distingue trois types de déplacement :

- Tactique, pour le combat, mesuré en mètres (ou en cases) par round.
- Sur courte distance, pour explorer un secteur, en mètres par minute.
- Sur longue distance, pour se rendre d'un endroit à un autre, en kilomètres par heure ou par jour.

**Modes de déplacement.** Les trois cadences de mouvement le plus souvent employées sont la marche, le footing et la course.

TABLE 9-3 : DÉPLACEMENTS ET DISTANCE

	Vitesse de déplacement			
	4,50 m	6 m	9 m	12 m
<b>Un round (tactique)<sup>1</sup></b>				
Marche	4,50 m	6 m	9 m	12 m
Footing	9 m	12 m	18 m	24 m
Course (x3)	13,50 m	18 m	27 m	36 m
Course (x4)	18 m	24 m	36 m	48 m
<b>Une minute (courte distance)</b>				
Marche	45 m	60 m	90 m	120 m
Footing	90 m	120 m	180 m	240 m
Course (x3)	135 m	180 m	270 m	360 m
Course (x4)	180 m	240 m	360 m	480 m
<b>Une heure (longue distance)</b>				
Marche	2,25 km	3 km	4,5 km	6 km
Footing	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Course	—	—	—	—
<b>Un jour (longue distance)</b>				
Marche	18 km	24 km	36 km	48 km
Footing	—	—	—	—
Course	—	—	—	—

<sup>1</sup>Les mouvements tactiques sont souvent mesurés en cases plutôt qu'en mètres. Une case fait 1,50 mètre de côté. Voir la page 146 pour plus d'informations sur le mouvement tactique pendant un combat.



TABLE 9-4 : DÉPLACEMENTS CONTRARIÉS

Condition	Exemple	Coût supplémentaire du déplacement
Terrain difficile	Gravats, taillis, pente abrupte, glace, surface craquelée, sol inégal	x2
Obstacle <sup>1</sup>	Muret, branche, colonne brisée	x2
Mauvaise visibilité	Obscurité ou brouillard	x2
Infranchissable	Mur du sol au plafond, porte fermée, passage bloqué	—

<sup>1</sup> Peut nécessiter un test de compétence.

**Marche.** En se déplaçant normalement et sans s'arrêter, un humain non chargé parcourt généralement 4,5 km en une heure.

**Footing.** Il s'agit d'une course mesurée permettant d'atteindre une vitesse moyenne de 9 km/h quand on n'est pas chargé. Un footing correspond à un personnage se déplaçant deux fois dans le même round, ou effectuant une autre action (attaquer, incantation ou autre action de mouvement), puis se déplaçant dans le même round.

**Course (x3).** Cette cadence (trois fois la vitesse de déplacement habituelle) est celle qu'impose une armure lourde. Cela correspond environ à 9 km/h pour un humain en harnois.

**Course (x4).** Cette cadence plus rapide est réservée aux personnages sans armure ou en armure légère ou intermédiaire. Elle correspond environ à 18 km/h pour un humain non chargé, et à 12 km/h pour un humain en cotte de mailles.

## DÉPLACEMENT TACTIQUE

On utilise le déplacement tactique lors des combats, comme l'explique la page 146. Généralement, en combat, les personnages ne marchent pas : ils trottent (footing) ou courent. Un personnage se déplaçant normalement avant d'accomplir une autre action (attaquer, lancer un sort, etc.) trotte pendant la première moitié du round puis fait autre chose pendant l'autre moitié.

**Déplacements contrariés.** Un terrain difficile, des obstacles ou une mauvaise visibilité peuvent ralentir les déplacements. Quand le mouvement est gêné, chaque case de mouvement compte généralement comme deux cases de déplacement, ce qui a pour effet de réduire de moitié la vitesse des personnages. Par exemple, un personnage qui se trouve sur un terrain difficile (comme dans des fourrés) paye 2 cases de déplacement par case de mouvement (soit le double du coût normal).

Lorsque plusieurs conditions s'appliquent, il faut multiplier les différents coûts qui s'appliquent (c'est une exception à la règle générale sur les multiplicateurs multiples, voir page 304). Par exemple, un personnage se déplaçant à travers d'épais fourrés et dans les ténèbres paye 4 cases de déplacement par case de mouvement (le double du double du coût normal donne le quadruple).

Dans certaines situations, le terrain est si encombré et difficile qu'une action de mouvement ne permet même pas d'avancer de 1,50 mètre (une seule case). Dans ce cas, il faut une action complexe pour parcourir 1,50 mètre (1 case) dans n'importe quelle direction, même en diagonale. Bien que cela ressemble à un pas de placement, ce n'en est pas un, et ce mouvement provoque normalement des attaques d'opportunité. (Cette action ne permet pas de traverser un terrain véritablement infranchissable ou de se mouvoir alors qu'on en est incapable, par exemple lorsqu'on est paralysé.)

Il est impossible de courir ou de charger lorsque le déplacement est contrarié d'une façon ou d'une autre.

## DÉPLACEMENT SUR COURTE DISTANCE

Les personnages explorant un secteur utilisent le déplacement sur courte distance, qui s'exprime en minutes.

**Marche.** On peut marcher sans difficulté sur courte distance.

**Footing.** On peut trotter sans problème sur courte distance. Voir Déplacement sur longue distance, ci-dessous, pour ce qui est des déplacements qui s'expriment en heures.

**Course.** Tout personnage ayant 9 ou plus en Constitution peut courir une minute durant sans difficulté. En règle générale, il faut se reposer une minute complète après une à deux minutes de course (voir Course, page 146).

## DÉPLACEMENT SUR LONGUE DISTANCE

Les personnages se rendant d'un lieu à un autre utilisent ce type de déplacement, qui se mesure en heures ou en jours. Une journée correspond à 8 heures de trajet effectif, sauf dans les cas suivants : sur une embarcation à rames : 10 heures, sur un navire à voiles : 24 heures.

**Marche.** On peut sans problème marcher 8 heures par jour. Il est possible de continuer plus longtemps, mais au risque de s'épuiser (voir Marche forcée, ci-contre).

*Les aventuriers se préparent pour un nouveau défi.*





TABLE 9-5 : TERRAIN ET DÉPLACEMENTS SUR LONGUE DISTANCE

Terrain	Grande route	Chemin ou route	Terrain vierge
Broussailles	1	1	3/4
Collines	1	3/4	1/2
Désert de sable	1	1/2	1/2
Forêt	1	1	1/2
Jungle	1	3/4	1/4
Marais	1	3/4	1/2
Montagnes	3/4	3/4	1/2
Plaine	1	1	3/4
Toundra gelée	1	3/4	3/4

TABLE 9-6 : MONTURES ET VÉHICULES

Monture/véhicule	Par heure	Par jour
Monture (charge)		
Cheval léger ou destrier léger	9 km	72 km
Cheval léger (75–225 kg) <sup>1</sup>	6 km	48 km
Destrier léger (115–345 kg) <sup>1</sup>	6 km	48 km
Cheval lourd ou destrier lourd	7,5 km	60 km
Cheval lourd (100–300 kg) <sup>1</sup>	5,25 km	42 km
Destrier lourd (150–450 kg) <sup>1</sup>	5,25 km	42 km
Poney ou poney de guerre	6 km	48 km
Poney (38–110 kg) <sup>1</sup>	4,5 km	36 km
Poney de guerre (50–150 kg) <sup>1</sup>	4,5 km	36 km
Âne ou mulet	4,5 km	36 km
Âne (25–75 kg) <sup>1</sup>	3 km	24 km
Mulet (115–345 kg) <sup>1</sup>	3 km	24 km
Chien de selle	6 km	48 km
Chien de selle (50–150 kg) <sup>1</sup>	4,5 km	36 km
Chariot ou charrette	3 km	24 km
Bateau (mode de locomotion)		
Radeau ou barge (perche ou tracté) <sup>2</sup>	750 m	7,5 km
Bateau à fond plat (rames) <sup>2</sup>	1,5 km	15 km
Barque (rames) <sup>2</sup>	2,25 km	22,5 km
Navire de haute mer (voiles)	3 km	72 km
Vaisseau de guerre (voiles ou rames)	3,75 km	90 km
Drakkar (voiles ou rames)	4,5 km	108 km
Trirème (voiles ou rames)	6 km	144 km

<sup>1</sup> Les quadrupèdes, comme les chevaux, peuvent transporter une charge plus importante qu'un personnage bipède de même taille et de même valeur de Force. Voir Poids transportable, ci-dessus.

<sup>2</sup> Radeaux, barges, bateaux à fonds plat et barques ne s'utilisent que sur les lacs et les cours d'eau. S'ils descendent le courant, on ajoute la vitesse de ce dernier (généralement 5 km/h). On peut ramer 10 heures durant, mais il est possible de laisser dériver l'embarcation pendant les 14 heures restantes si quelqu'un est là pour la guider. Ce système permet d'augmenter la distance parcourue de 70 km par jour. Ces frères esquifs ne permettent pas de remonter le courant. Par contre, ils peuvent être tractés par des animaux de bât avançant sur la berge.

**Footing.** Trotter une heure durant ne constitue pas une difficulté. Par contre, poursuivre son effort sans dormir entre-temps inflige 1 point de dégâts non-létaux lors de la deuxième heure ; les dégâts doublant ensuite d'heure en heure. Un personnage qui subit des dégâts non-létaux à cause d'un footing devient aussitôt fatigué. Un personnage fatigué ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -2 aux valeurs de Force et de Dextérité. Éliminer les dégâts non-létaux élimine aussi la fatigue.

**Course.** Il est impossible de courir longtemps. Un personnage enchaînant sprints et temps de repos progresse comme s'il trotterait régulièrement (voir Footing, ci-dessus).

**Terrain.** La nature du terrain traversé affecte la distance que l'on peut parcourir en une heure ou une journée (voir Table 9-5 : terrain et déplacements sur longue distance). C'est sur une grande route que l'on avance le plus vite, puis viennent les routes et chemins, et enfin les terrains vierges. Les grandes routes sont larges et pavées tandis que les chemins sont en terre battue. C'est également le cas des sentiers mais, plus étroits, ces derniers n'autorisent qu'une progression en file indienne et il est impossible de les emprunter avec un véhicule. Enfin, un terrain vierge n'offre pas la moindre voie facilitant le passage.

**Marche forcée.** Au cours d'une journée normale, on marche 8 heures durant. Le reste du temps, on monte le campement pour la nuit (ou on replie les tentes le matin venu), on se repose et on mange.

Mais il est possible de poursuivre son effort en ayant recours à la marche forcée. Pour chaque heure de marche au-delà des 8 de base, le personnage doit effectuer un test de Constitution (DD 10 + 1 par heure supplémentaire). Un échec se traduit par 1d6 points de dégâts non-létaux. Un personnage qui subit des dégâts non-létaux à cause d'une marche forcée devient aussitôt fatigué. Un personnage fatigué ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de -2 aux valeurs de Force et de Dextérité. Éliminer les dégâts non-létaux élimine aussi la fatigue. Il est possible de sombrer dans l'inconscience à force de marcher trop longtemps.

**Déplacement à cheval.** Un cheval portant un cavalier peut avancer au trot (équivalent du footing) mais, dans ce cas, les dégâts qu'il subit sont létaux, plutôt que non-létaux. De même, on peut le pousser en permanence, ce qui correspond à une marche forcée, mais il rate automatiquement ses tests de Constitution et, là encore, il encaisse des dégâts létaux. Les montures deviennent elles aussi fatiguées si elles subissent des dégâts non-létaux à cause d'un footing ou d'une marche forcée.

La vitesse des chevaux et des véhicules tirés par des animaux de trait est présentée dans la Table 9-6 : montures et véhicules.

**Déplacement en bateau.** Voir la Table 9-6 : montures et véhicules pour la vitesse des diverses embarcations.

## EXPLORATION

Les aventuriers passent beaucoup de temps à explorer cavernes obscures, ruines maudites, caracombes et autres lieux dangereux. Bien souvent, quelques petits préparatifs peuvent s'avérer bien utiles.

## PRÉPARATIFS

Les personnages doivent s'équiper en prévision de l'aventure dans laquelle ils s'engagent : flèches, nourriture, eau potable, torches, paillasses, etc. Cordes, chaînes, pieds de biche et autres ustensiles peuvent également s'avérer très utiles. Il est conseillé de se procurer des armes à distance, pour les combats où il est impossible de s'approcher de l'ennemi (ou quand on ne souhaite pas le faire). Les chevaux permettent de gagner du temps pour les longs voyages par voie de terre et les mulets, au pied très sûr, sont parfois utiles dans les ruines ou les catacombes.

## VISION ET LUMIÈRE

Les personnages doivent pouvoir s'éclairer dans les lieux sombres qu'ils affectionnent tout particulièrement. Nains et demi-orques voient dans le noir, mais tous les autres ont besoin de lumière. En règle générale, les aventuriers s'équipent de torches ou de lanternes, et les jeteurs de sorts font souvent appel à des enchantements pour s'éclairer. Voir la Table 9-7 : sources de lumière pour connaître la surface couverte et la durée des différentes sources de lumière.

Dans les zones vivement éclairées, tous les personnages peuvent voir clairement. Il est impossible de se cacher dans une zone éclairée vivement à moins d'être invisible ou de bénéficier d'un abri.

Dans les zones faiblement éclairées, la vision est limitée. Toutes les créatures qui s'y trouvent bénéficient de camouflage (voir page 151) et peuvent tenter des tests de Discretion pour se cacher (voir page 75).

Dans les zones de ténébreuses, les créatures ne possédant pas la vision dans le noir sont considérées comme aveugles. En plus des effets évidents, une créature aveugle subit 50% de chance d'échec sur toutes ses attaques (tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage total), perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, subit un malus de -2 à la CA et un autre de -4 sur les tests de Fouille et sur la plupart des tests associés à la Force et à la Dextérité, et sa vitesse est réduite de moitié.

Les personnages bénéficiant de la vision nocturne (elfes, gnomes et demi-elfes) voient deux fois plus loin que la distance indiquée. Pour ce qui est de ces personnages, le rayon effectif d'éclairage vivace et d'éclairage faible des sources de lumière est doublé. Par exemple, une torche éclaire vivement dans un rayon de 12 mètres au lieu de 6 mètres et éclaire faiblement dans un rayon de 24 mètres au lieu de 12 mètres en ce qui concerne les personnages dotés de la vision nocturne.



TABLE 9-7 : SOURCES DE LUMIÈRE ET ÉCLAIRAGE

Objet	Vif	Faible	Durée
Bâton éclairant	9 m	18 m	6 heures
Bougie	— <sup>1</sup>	1,50 m	1 heure
Lampe	4,50 m	9 m	6 heures/demi-litre
Lanterne à capote	9 m	18 m	6 heures/demi-litre
Lanterne sourde <sup>2</sup>	cône de 18 m	cône de 36 m	6 heures/demi-litre
Torche	6 m	12 m	1 heure
Torche éternelle	6 m	12 m	— Permanente

Sort	Vif	Faible	Durée
Flamme éternelle	6 m	12 m	Permanente
Lumière	6 m	12 m	10+ minutes
Lumière du jour	18 m	36 m	30+ minutes
Lumières dansantes (torches)	6 m (chacune)	12 m (chacune)	1 minute

<sup>1</sup> Une bougie fournit uniquement un éclairage faible.

<sup>2</sup> Une lanterne sourde illumine un cône plutôt qu'une sphère.

Enfin, les personnages qui voient dans le noir (nains et demi-orques) distinguent tout ce qui se trouve à moins de 20 mètres d'eux, que ce soit éclairé ou non. Il est impossible de se cacher à 18 mètres ou moins d'une créature possédant la vision dans le noir, à moins d'être invisible ou de bénéficier d'un abri.

## INTRUSION ET MARAUDAGE

Il arrive toujours un moment pendant ses aventures où un personnage a besoin de casser un objet, que ce soit une porte, une chaîne ou un coffre rempli de trésors.

Pour cela, il a le choix entre deux méthodes : frapper l'objet à l'aide d'une arme jusqu'à ce qu'il soit détruit, ou le briser d'un coup grâce à sa force.

### Frapper un objet

La destruction est une manœuvre spéciale de combat qui consiste à frapper l'arme ou le bouclier d'un adversaire avec une arme tranchante ou contondante (voir Destruction, page 156). Les règles pour frapper un objet sont les mêmes, mais on ne joue pas un jet d'attaque opposé contre celui de l'adversaire, mais contre la CA de l'objet. En règle générale, on ne peut frapper un objet qu'avec une arme tranchante ou contondante.

**Classe d'armure.** Les objets sont plus faciles à toucher que les créatures, pour la simple raison qu'ils ne bougent pas, mais beaucoup sont suffisamment solides pour n'être que très peu endommagés par la plupart des coups. La classe d'armure d'un objet est de 10 + son modificateur de taille + son modificateur de Dextérité. Un objet immobile a non seulement une valeur de Dextérité de 0 (pour un modificateur de -5), mais aussi un malus à la CA de -2. De plus, si le personnage prépare bien son coup (ce qui lui prend une action complexe), il touche automatiquement avec une arme de corps à corps et obtient un bonus de +5 au jet d'attaque avec une arme à distance.

**Solidité.** Chaque objet a une valeur de solidité, qui détermine sa résistance aux dégâts. Chaque fois qu'un objet subit une attaque, on soustrait sa solidité aux dégâts causés par cette dernière. C'est le résultat de cette soustraction qui indique le nombre de points de résistance perdu par l'objet (voir les Tables 8-12 : solidité et points de résistance des matières, 9-8 : solidité et

points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires, et 9-11 : solidité et points de résistance des objets).

**Points de résistance.** Les points de résistance (pr) d'un objet dépendent de son épaisseur et de la matière qui le constitue (voir les Tables 9-8, 9-9 et 9-11). Une fois que le nombre de pr d'un objet tombe à 0 ou en dessous, il est détruit.

Les objets de très grande taille ont des valeurs de points de résistance différentes pour leurs parties distinctes. Par exemple, le fait de détruire la roue d'un chariot n'endommage pas nécessairement le reste du véhicule.

**Énergies destructives.** Les attaques d'acide et de son infligent autant de dégâts aux objets qu'aux créatures. On peut lancer le jet de dégâts et retirer le résultat des points de résistance de l'objet. Les attaques d'électricité et de feu infligent des dégâts réduits de moitié à la plupart des objets. On effectue la division avant de prendre en compte la solidité de l'objet. Les attaques de froid infligent des dégâts divisés par quatre à la plupart des objets. Là encore, on effectue la division par quatre avant d'appliquer la solidité de l'objet.

**Armes à distance.** Les armes à distance infligent aux objets des dégâts réduits de moitié (exception faite des projectiles envoyés par les machines de guerre). On divise les dégâts par deux avant de prendre en compte la solidité de l'objet.

**Armes inefficaces.** Au gré du MD, certaines armes peuvent s'avérer totalement inefficaces contre certains types d'objet. Il est par exemple inutile d'espérer abattre une porte en la criblant de flèches ou trancher une corde à coups de massue.

**Immunités.** Les objets inanimés sont immunisés contre les dégâts non-létaux et les coups critiques. Même les objets animés, qui sont pourtant des créatures, possèdent ces immunités parce qu'ils sont des créatures artificielles.

**Armes, armures et boucliers magiques.** Chaque point de bonus d'altération d'une arme, d'une armure ou d'un bouclier ajoute +2 à sa solidité et +10 à son total de points de résistance. Ainsi, une épée longue +1 a une solidité de 12 et 15 pr, tandis qu'un écu en acier +3 a une solidité de 16 points de solidité et 50 pr.

**Vulnérabilité à certains types d'attaque.** De même, le MD peut déterminer que certains objets sont particulièrement vulnérables à certains types d'attaque. Il est ainsi aisé de mettre le feu à un rideau, de couper un arbre avec une hache ou de déchirer un parchemin. Des attaques de ce type peuvent infliger des dégâts doubles et même, à la discrétion du MD, ignorer la solidité de l'objet.

**Objets endommagés.** Un objet endommagé reste en état de marche tant que son total de points de résistance est supérieur à 0. Quand les points de résistance d'un objet sont réduits à 0, il est détruit. Par exemple, une arme endommagée n'inflige pas de malus aux jets d'attaque et une armure ou un bouclier endommagés confèrent encore leur bonus complet à la CA. Les objets endommagés (mais pas détruits) peuvent être réparés à l'aide de la compétence Artisanat appropriée (voir page 68).

**Jets de sauvegarde.** Les objets non magiques qui ne sont pas portés ou tenus par quelqu'un n'ont jamais droit au moindre jet de sauvegarde. On considère qu'ils le ratent automatiquement, ce qui signifie, par exemple, qu'ils disparaissent à tous les coups si un sort de désintégration les prend pour cible. Un objet porté, tenu ou même touché par quelqu'un a droit à un jet de sauvegarde égal à celui de l'individu (ou de la créature) qui est en contact avec lui.



Eberk



**TABLE 9-8 : SOLIDITÉ ET POINTS DE RÉSISTANCE DES ARMES, ARMURES ET BOUCLIERS ORDINAIRES**

Arme, armure ou bouclier	Exemple	Solidité	pr <sup>1</sup>
Lame légère	Épée courte	10	2
Lame à une main	Épée longue	10	5
Lame à deux mains	Épée à deux mains	10	10
Arme légère à manche en métal	Masse d'armes légère	10	10
Arme à une main à manche en métal	Masse d'armes lourde	10	20
Arme légère à manche en bois	Hachette	5	2
Arme à une main à manche en bois	Hache d'armes	5	5
Arme à deux mains à manche en bois	Grande hache	5	10
Arme à projectiles	Arbalète	5	5
Armure	—	spécial <sup>2</sup>	bonus d'armure x 5
Targe	—	10	5
Rondache en bois	—	5	7
Écu en bois	—	5	15
Rondache en acier	—	10	10
Écu en acier	—	10	20
Pavois	—	5	20

<sup>1</sup> Le total de points de résistance indiqué correspond à un objet de taille M. Il est divisé par 2 pour chaque catégorie de taille inférieure à M et multiplié par 2 pour chaque catégorie de taille supérieure à M.

<sup>2</sup> Dépend de la matière utilisée, voir la Table 9-9.

**TABLE 9-9 : SOLIDITÉ ET POINTS DE RÉSISTANCE DES MATIÈRES**

Matière	Solidité	Points de résistance <sup>1</sup>
Papier ou tissu	0	2 par 2,5 cm d'épaisseur
Corde	0	2 par 2,5 cm d'épaisseur
Verre	1	1 par 2,5 cm d'épaisseur
Glace	0	3 par 2,5 cm d'épaisseur
Cuir ou peau	2	5 par 2,5 cm d'épaisseur
Bois	5	10 par 2,5 cm d'épaisseur
Pierre	8	15 par 2,5 cm d'épaisseur
Fer ou acier	10	30 par 2,5 cm d'épaisseur
Mithral	15	30 par 2,5 cm d'épaisseur
Adamantium	20	40 par 2,5 cm d'épaisseur

<sup>1</sup> Le total de points de résistance indiqué correspond à un objet de taille M. Il est divisé par 2 pour chaque catégorie de taille inférieure à M et multiplié par 2 pour chaque catégorie de taille supérieure à M.

**TABLE 9-10 : TAILLE ET CA DES OBJETS**

Taille (exemple)	modificateur à la CA
Colossale (longueur d'une étable)	-8
Gigantesque (largeur d'une étable)	-4
Très grande (chariot)	-2
Grande (grande porte)	-1
Moyenne (tonneau)	+0
Petite (chaise)	+1
Très petite (livre)	+2
Minuscule (parchemin)	+4
Infime (fiolle)	+8

**TABLE 9-11 : SOLIDITÉ ET POINTS DE RÉSISTANCE D'OBJETS**

Objet	Solidité	Points de résistance	DD pour casser
Corde (2,5 cm de diamètre)	0	2	23
Porte en bois toute simple	5	10	13
Petit coffre	5	1	17
Porte en bois de bonne qualité	5	15	18
Coffre au trésor	5	15	23
Porte en bois épaisse	5	20	23
Mur en brique (30 cm d'épaisseur)	8	90	35
Mur en pierre (1 m d'épaisseur)	8	540	50
Chaîne	10	5	26
Menottes	10	10	26
Menottes de qualité supérieure	10	10	28
Porte en fer (5 cm d'épaisseur)	10	60	28

**TABLE 9-12 : DD POUR CASSER**

Test de Force pour ...	DD
Enfoncer une porte simple	13
Enfoncer une porte de bonne qualité	18
Enfoncer une porte épaisse	23
Briser ses liens (cordes)	23
Tordre un barreau métallique	24
Enfoncer une porte défendue par une barre	25
Briser ses liens (chaînes)	26
Enfoncer une porte en fer	28

Pour leur part, les objets magiques ont toujours droit à un jet de sauvegarde. Leur bonus, tant en Réflexes qu'en Viguer ou en Volonté, est égal à 2 + la moitié de leur niveau de lanceur de sorts. Les objets portés, tenus ou touchés par quelqu'un peuvent prendre le jet de sauvegarde de leur possesseur s'il est plus élevé que le leur (le niveau de lanceur de sorts des objets est détaillé dans le *Guide du Maître*).

## COMMENT LES JOUEURS PEUVENT SE RENDRE UTILES

Voici quelques tâches dont les joueurs peuvent se charger pour accélérer le cours du jeu :

**Les plans.** Quelqu'un devrait faire le plan de tous les endroits que les personnages explorent afin que les joueurs sachent à tout moment où ils se trouvent. Si plusieurs joueurs aiment se livrer à cette activité, n'hésitez pas à changer de cartographe, même s'il est conseillé que les plans restent entre les mains d'une même personne au cours d'une séance de jeu donnée.

Il est particulièrement important de faire un plan lorsque les personnages se retrouvent dans un environnement de type « donjon », c'est-à-dire proposant une succession de portes, couloirs et autres salles, où ils ont de bonnes chances de s'égarer s'ils ne représentent pas les zones qu'ils ont déjà explorées.

Pour faire un plan, munissez-vous d'une feuille vierge (quadrillée, si possible) et tracez ce que le maître du donjon décrit. Par exemple, si les personnages entrent dans une pièce déserte, il est possible que le MD vous dise quelque chose comme : « Vous vous retrouvez dans une salle vide de 9 mètres de long sur 7,50 mètres de large. La porte par laquelle vous entrez est située au centre du mur ouest et vous en apercevez deux autres, une dans le mur nord, près du coin est, et l'autre placée à 1,50 mètre au sud du centre du mur est. » Si vous avez du mal à visualiser une telle disposition, le MD peut décrire la pièce avec davantage de précision en s'adressant au

cartographe en ces termes : « Au nord de la porte, le mur se poursuit sur deux carreaux avant de tourner vers l'est. Il avance ensuite de six carreaux, part vers le sud de cinq, revient vers l'ouest de six et remonte au nord de deux, ce qui te ramène à la porte d'entrée. Deux autres portes sont visibles à l'intérieur : une au sixième carreau du mur nord en partant de l'ouest et l'autre au quatrième carreau du mur est en partant du nord. »

**Les notes concernant le groupe.** Il est souvent très utile de prendre des notes afin de ne pas oublier les PNJ que les personnages ont rencontrés, les trésors qu'ils ont amassés, les secrets qu'ils ont appris, etc. Le MD notera sans doute ces informations de son côté, mais les joueurs ont intérêt à faire de même, car cela pourrait leur être utile par la suite (au moins, ils n'auront pas à harceler le MD de question du genre « Quel est le nom du vieillard que nous avons croisé dans les bois la semaine dernière ? »).

**Les notes concernant chaque personnage.** Utilisez une feuille volante pour tenir le décompte des points de vie perdus (ou regagnés), des sorts choisis puis lancés et des divers facteurs pouvant changer en cours de partie. Entre deux séances, vous voudrez peut-être porter une partie de ces renseignements sur votre feuille de personnage, mais ne vous fatiguez pas à remettre constamment celle-ci à jour. Par exemple, il ne serait guère pratique de modifier les points de vie de votre personnage à même la feuille chaque fois qu'il est blessé ou qu'on le soigne (sans compter que la feuille de personnage pourrait finir par en souffrir).



Exemple. Lidda la roublarde ne parvient pas à crocheter la serrure du coffre que Mialyë, la magicienne elfe, vient de remarquer dans un passage secret, aussi Krusk le barbare se porte-t-il volontaire pour l'ouvrir « à la manière des demi-orques ». Pour illustrer ce qu'il veut dire, il donne un coup de grande hache au coffre et obtient un total de 10 points de dégâts. Le coffre est en bois, ce qui lui confère une solidité de 5, aussi ne perd-il que 5 points de résistance (ou pr). L'épaisseur du bois (2,5 cm) correspond à 10 points de résistance, ce qui signifie que le coffre n'a plus que 5 pr. Krusk l'a fortement endommagé, mais pas au point de lui faire entendre raison. Sa deuxième attaque inflige seulement 4 points de dégâts, soit moins que la valeur de solidité du coffre. Cette fois-ci, l'objet ne subit pas le moindre dégât. Par contre, le troisième coup du barbare totalise 12 points de dégâts. Le coffre perd 7 pr supplémentaires et vole en éclats.

**Objets animés.** Les objets animés (voir le *Manuel des Monstres*) sont considérés comme des créatures pour ce qui est de leur CA (il ne faut pas utiliser les règles précédentes).

### Casser un objet

On peut essayer de détruire un objet en faisant appel à sa force plutôt qu'en se servant d'une arme. Dans ce cas, le résultat de la tentative est déterminé par un test de Force, plutôt que par un jet d'attaque et de dégâts comme avec une destruction. Le DD dépend alors davantage de la qualité de l'objet que de la matière qui le compose. Il est par exemple bien plus facile d'enfoncer une porte dorée d'une serrure rouillée que de la faire voler en éclats à coups de hache.

Lorsqu'un objet a perdu au moins la moitié de ses points de résistance, le DD permettant de le casser diminue de 2 points.

Les créatures plus grandes ou plus petites que la moyenne ont un modificateur sur les tests de Force pour enfoncer les portes, selon leur catégorie de taille : infime (I) : -16, minuscule (Min) : -8, très petite (TP) : -4, petite (P) : -2, grande (G) : +2, très grande (TG) : +4, gigantesque (Gig) : +8 et colossale (C) : +16.

Un pied-de-biche (page 127) ou un bélier portable (page 126) améliorent les chances de défoncer une porte.

## ORDRE DE MARCHÉ

Au sein d'un groupe, les personnages doivent déterminer leur ordre de marche, c'est-à-dire leur position les uns par rapport aux autres (qui passe devant, qui est à côté de qui, etc.). Il suffit de placer les figurines sur le quadrillage de manière à représenter la disposition du groupe. L'ordre de marche peut changer lorsque les personnages entrent dans un nouvel endroit, si l'un d'eux se retrouve blessé, ou pour toute autre raison.

Les personnages les plus résistants (barbares, guerriers et paladins) ouvrent généralement la marche. Magiciens, bardes et ensorceleurs se positionnent souvent au milieu ou vers l'arrière, ce qui leur permet d'être protégés par leurs camarades. Prêtres et druides constituent un bon choix pour assurer l'arrière-garde, car ils sont suffisamment solides pour résister à une attaque à revers et leur utilité en tant que guérisseurs leur évite une position exposée au combat (autrement dit, en première ligne). Enfin, rôdeurs, roublards et moines peuvent jouer un rôle d'éclaireurs, mais ils doivent se montrer prudents s'ils s'écartent trop du groupe.

Si les personnages se tiennent près les uns des autres, ils peuvent plus facilement se défendre mutuellement, mais cela les rend vulnérables aux sorts de zone. Il est donc parfois recommandé de s'espacer.

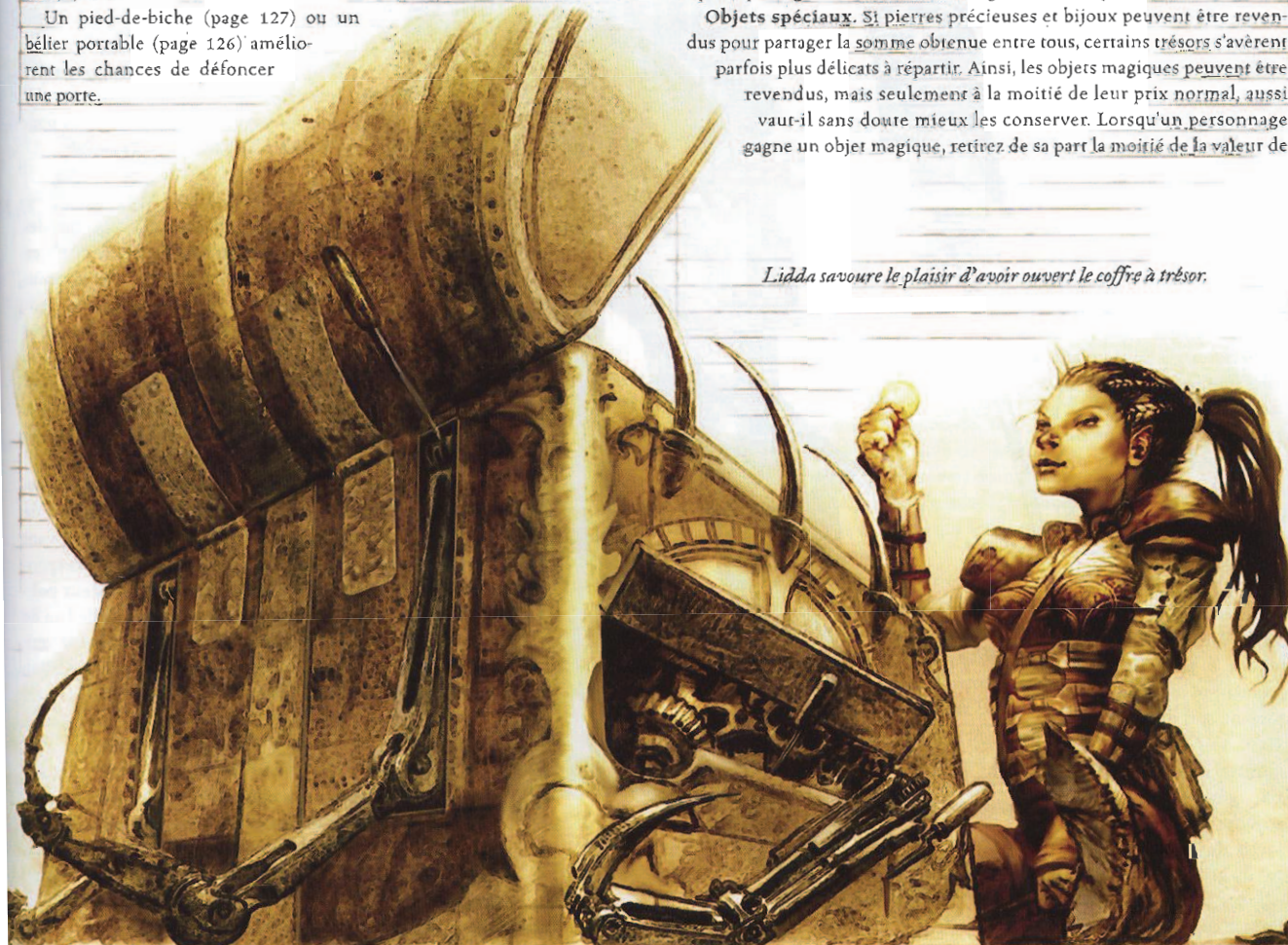
## TRÉSOR

Quand les personnages rentrent d'aventure, ils ramènent souvent de l'or, de l'argent, des pierres précieuses et d'autres richesses. Ces récompenses peuvent prendre la forme d'un trésor enfoui, du butin des adversaires qu'ils ont vaincus, ou encore le salaire payé par un employeur.

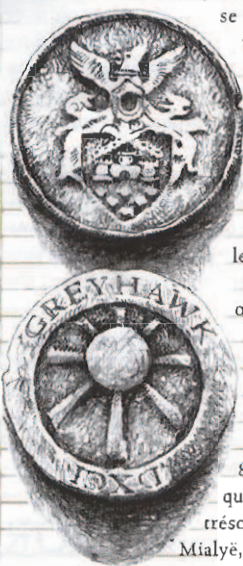
**Partage du trésor.** Il est conseillé de procéder à une répartition équitable entre tous les membres du groupe. Certains personnages sont peut-être d'un niveau supérieur aux autres et il se peut que certains se soient révélés plus efficaces que leurs compagnons, mais il vaut tout de même mieux attribuer la même part à chacun. C'est la méthode la plus simple et la plus rapide, qui a également comme avantage d'éviter les problèmes.

**Objets spéciaux.** Si pierres précieuses et bijoux peuvent être revendus pour partager la somme obtenue entre tous, certains trésors s'avèrent parfois plus délicats à répartir. Ainsi, les objets magiques peuvent être revendus, mais seulement à la moitié de leur prix normal, aussi vaudrait-il sans doute mieux les conserver. Lorsqu'un personnage gagne un objet magique, retirez de sa part la moitié de la valeur de

*Lidda savoure le plaisir d'avoir ouvert le coffre à trésor.*







Pièce d'or  
[grandeur nature]

l'objet. Par exemple, si Jozan, Lidda, Mialyë et Tordek se partagent un trésor comprenant 5000 po et un écu en acier +1, on considère que le bouclier représente 500 po, c'est-à-dire approximativement la moitié de la somme qu'il faudrait déboursier pour l'acheter. Comme la valeur totale du trésor se monte désormais à 5500 po, trois des personnages auront chacun droit à 1375 po, le quatrième (probablement Tordek ou Jozan) récupérant le bouclier (évalué à 500 po) et 875 po.

Si plusieurs personnages désirent le même objet, il est possible de mettre celui-ci aux enchères. Imaginons par exemple que Tordek et Jozan soient tous deux intéressés par le bouclier. Chacun annonce combien il est prêt à « payer » pour l'obtenir, et Tordek l'emporte à

800 po. Cela signifie que la valeur totale du trésor passe à 5800 po.

Mialyë, Lidda et Jozan récupèrent 1450 po chacun, Tordek devant se contenter de 650 po en plus

du bouclier (qui lui a symboliquement coûté 800 po).

Un personnage ne peut miser plus que sa part de trésor, à moins qu'il n'ait également de l'argent à mettre en jeu. Pour reprendre l'exemple précédent, si Tordek n'avait aucune autre richesse que celle acquise lors de l'aventure, il ne pourrait miser que 1250 po. Dans ce cas, il garderait le bouclier et ses trois compagnons se partageraient l'intégralité des 5000 po.

Quand un objet n'intéresse personne, il est recommandé de le vendre (à la moitié de son prix, indiqué dans le *Guide du Maître*) et de partager équitablement l'argent récupéré.

**Frais de mission.** Il arrive que les personnages doivent faire face à des frais importants lors de certaines aventures. Ainsi, un personnage pétrifié par un basilic aura peut-être besoin d'une annulation d'enchantement, sort que les prêtres PNJ monnayent au moins à 450 po (voir Table 7-9 : objets spéciaux ou de qualité supérieure, page 114 ; le prêtre doit être au moins niveau 9 pour lancer annulation d'enchantement, sort du 5<sup>e</sup> niveau, soit un coût minimal de 450 po). En général, on acquitte ces frais à partir du trésor du groupe (considérez qu'il s'agit d'une sorte de « police d'assurance pour aventuriers »), après quoi on partage ce qui reste.

**Argent du groupe.** Certains groupes aiment disposer d'une réserve commune de fonds, qu'ils utilisent pour acheter des objets pouvant servir à tous (eau bénite, potions de guérison, etc.).

**Amasser les richesses.** Une fois le partage effectué, chaque joueur n'a plus qu'à noter sur sa feuille de personnage la somme perçue par son personnage. Bien vite, ce dernier devrait être assez riche pour s'acheter un meilleur équipement, voire des objets magiques.

## AUTRES RÉCOMPENSES

Les autres récompenses auxquelles les personnages peuvent prétendre, et elles sont nombreuses, dépendent de leurs actions et du genre de campagne que le MD fait jouer. Elles méritent d'être mentionnées mais ne peuvent pas être définies par des règles, car elles se développent naturellement au cours de la campagne.

### LA NOTORIÉTÉ

La notoriété ne se monnaie pas, mais nombre de personnages la recherchent tout de même.

Quelqu'un souhaitant être reconnu a tout intérêt à se vêtir de manière reconnaissable, à sympathiser avec les bardes de passage, et même à se créer un symbole personnel (qu'il pourra reproduire sur sa chevalière, son surcor ou sa cape, sa bannière, etc.).

### LES PROCHES

Quand les gens entendent parler d'un personnage, il est possible qu'ils veuillent faire partie du cercle de ses proches. Celui-ci peut se composer d'apprentis, d'admirateurs, de compagnons d'armes, d'élèves et de disciples.

Si le personnage défend une cause, ses actes peuvent inciter diverses personnes à se rallier à sa cause sans pour autant faire partie de ses proches.

### LES TERRES

Un personnage (ou un groupe) peut gagner des terres par la force des armes ou les obtenir en récompense. Les terres rapportent des revenus variables en fonction de leur catégorie (par exemple, un impôt sur les récoltes pour les terres arables), tout en permettant à leur propriétaire de se faire bâtir un château. Cette base d'opérations peut également se doubler d'une église, un monastère, une école de magie ou autre, selon les desiderata du maître des lieux.

Dans la plupart des régions civilisées, il est impossible d'être propriétaire terrien (légalement) sans titre de noblesse. En conséquence, un personnage se voyant offrir des terres reçoit généralement le titre correspondant, même si celui-ci n'a pas forcément de valeur politique. Les personnages s'emparant de la forteresse de l'un de leurs ennemis n'ont qu'un statut d'indigents tant que le véritable propriétaire des lieux ne le leur a pas cédé (à condition que ce dernier ne soit pas l'ennemi en question !).

### TITRES DE NOBLESSE ET HONORIFIQUES

Grands prêtres, nobles et membres des familles royales récompensent souvent les personnages en leur attribuant des titres de noblesse ou des titres honorifiques. Ceux-ci s'accompagnent parfois de terres ou d'argent, d'un droit d'entrée au sein d'un ordre d'élite, ou encore de médailles, diadèmes ou autres objets symboliques.



Kerwyn





Illus. de A. Suckel

## LANCER DES SORTS

Que les sorts soient d'origine profane ou divine, que le personnage doive les préparer ou qu'il les choisisse au moment de les lancer, tous fonctionnent de la même manière.

### COMMENT LANCE-T-ON UN SORT ?

La procédure varie en fonction du type de sort choisi. Voici trois exemples :

**Charme-personne.** Tordek menace des gobelins capturés pour les forcer à révéler où se trouve leur campement lorsque Mialyë lance *charme-personne* sur l'un d'eux. Le MD effectue un jet de Volonté pour l'humanoïde, le DD de ses sorts de 1<sup>er</sup> niveau étant égal à 13. Il échoue. Mialyë est une magicienne de niveau 1 et *charme-personne* dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts. Pendant une heure, le goblin la considère donc comme une amie, ce qui lui permet d'obtenir les informations recherchées.

**Convocation de monstres I.** Lidda affronte un hobgoblin et Mialyë lance *convocation de monstres I* pour appeler un chien céleste. Elle le fait apparaître derrière le hobgoblin qui affronte Lidda. Le chien se matérialise 1 round plus tard, à la fin de l'incantation. Il attaque immédiatement en bénéficiant d'un bonus de +2, car Lidda est lui prennent le hobgoblin en tenaille. Dès que le tour de Lidda arrive, la halfe-line profite de la situation pour abattre le hobgoblin d'une attaque sournoise. Le chien disparaît dès que c'est de nouveau à Mialyë de jouer, car le sort qui l'a fait apparaître ne dure que 1 round pour un magicien de niveau 1.

**Mains brûlantes.** Mialyë veut toucher le plus de mille-pattes de taille P possible avec son sort de *mains brûlantes*. Elle se place de manière à avoir trois adversaires à moins

**A**vant de partir en aventure avec ses compagnons, Mialyë s'enferme dans sa salle d'étude et ouvre son grimoire. Elle commence par le feuilletter pour sélectionner les sorts dont elle pourrait avoir besoin. Une fois son choix fait (ce qui peut l'amener à prendre le même sort plusieurs fois), elle se concentre sur les pages des sorts qui l'intéressent. Les symboles magiques qu'elle a elle-même rédigés, et qui sont incompréhensibles pour toute autre personne qu'elle, libèrent le pouvoir qu'elle recèle au plus profond de son être. Elle prépare ainsi chaque sort, de manière à pouvoir les utiliser en récitant l'incantation correspondante. Lorsqu'elle referme le grimoire, elle a préparé de nombreux sorts, qu'elle peut lancer en quelques instants.

Un sort est un effet magique. Les sorts sont issus de deux origines : la magie profane et la magie divine. Magiciens, ensorceleurs et bardes utilisent la première, tandis que prêtres et druides (mais aussi paladins et rôdeurs expérimentés) font appel à la seconde. Certains lanceurs de sorts font leur choix parmi une liste de sorts connus limitée, alors que d'autres disposent d'un grand nombre d'options. La plupart préparent leurs sorts (via un grimoire, des prières ou quelque forme de méditation), alors que d'autres les jettent de façon spontanée. Malgré ces différences, quand vient le moment de les utiliser, tous les sorts se ressemblent.

La magie profane et la magie divine s'expriment à travers huit écoles, qui regroupent par famille les sorts agissant de la même façon. Ce chapitre traite des différences existant entre ces huit écoles. Il se penche également sur la description des sorts en expliquant comment ils fonctionnent, ce qui se produit lorsque plusieurs effets magiques se combinent, ou encore la présentation des différents types de pouvoirs spéciaux, dont certains sont magiques.



de 4,50 mètres d'elle, s'assurant ainsi qu'ils ne sont pas assez près pour la frapper. Elle choisit sa direction et récite l'incantation. Un cône de flammes jaillit jusqu'à une distance de 4,50 mètres, atteignant les trois mille-pattes visés. Le joueur de Mialyë jette 1d4 pour déterminer les dégâts subis par les monstres et obtient un 3. Le MD effectue un jet de Réflexes (les sorts de 1<sup>er</sup> niveau de Mialyë affichent un DD égal à 13) pour chaque mille-pattes. Les deux premiers ratent et encaissent 3 points de dégâts, ce qui les tue. Le dernier réussit et survit (1 point de dégâts seulement).

Lancer un sort peut s'avérer très simple, comme par exemple lorsque Jozan fait appel à *soins légers* pour faire disparaître une partie des blessures de Tordek, ou au contraire extrêmement complexe s'il tente, en se reposant sur sa seule ouïe, de jeter *fléau d'insectes* sur un groupe de nagas abrités par un sort de *ténèbres profondes* tout en évitant de se faire toucher par les serviteurs troglodytes des monstres.

## LE CHOIX DU SORT

Il faut d'abord déterminer quel sort lancer. Prêtres, druides et magiciens, mais aussi paladins et rôdeurs expérimentés, font leur choix parmi les sorts qu'ils ont préparés en début de journée et qu'il leur reste en mémoire (voir *Préparation des sorts de magicien*, page 177 et *Préparation des sorts divins*, page 179). Bardes et ensorceleurs peuvent lancer n'importe quel sort, du moment que leur niveau leur permet de le faire.

Pour jeter un sort, il faut être capable de parler (si l'incantation a des composantes verbales), de bouger les mains (si elle s'accompagne de composantes gestuelles) et de manipuler les composantes matérielles ou le focaliseur, s'il y a lieu. Il est également nécessaire de rester concentré, ce qui est délicat en plein combat (voir plus bas).

Lorsqu'un sort propose plusieurs versions, le personnage choisit celle qu'il désire utiliser au moment de l'incantation ; il n'est pas nécessaire de préparer (ou d'apprendre, pour les bardes et ensorceleurs) une version spécifique du sort. Par exemple, *résistance aux énergies destructives* protège contre le feu, le froid ou d'autres types d'énergies. C'est au moment de lancer le sort que le PJ décide contre quelle énergie il désire être protégé.

Une fois un sort préparé jeté, il n'est plus possible d'y faire appel tant qu'il n'a pas été de nouveau préparé (s'il a été choisi plusieurs fois, le personnage peut l'utiliser autant de fois qu'il l'a pris). Chaque fois qu'un barde ou un ensorceleur lance un sort, il est déduit de son quota quotidien, mais il peut le lancer à plusieurs reprises s'il le souhaite (tant que sa limite n'est pas atteinte).

## LA CONCENTRATION

Il est nécessaire de se concentrer pour lancer un sort. Si le personnage est interrompu en cours d'incantation, il lui faut réussir un test de Concentration sous peine de voir son sort lui échapper (il est alors perdu sans prendre effet). Plus l'interruption est importante et plus le niveau du sort est élevé, plus le DD du test de Concentration est difficile à atteindre. En effet, plus un sort est puissant, plus il exige d'efforts mentaux de la part du personnage. En cas d'échec, le sort est perdu, comme s'il avait été jeté sans le moindre effet.

**Blessure.** Être blessé ou pris pour cible par un sort alors que l'on tente soi-même d'en lancer un nuit terriblement à la concentration. Chaque fois que le personnage subit des dégâts en cours d'incantation, il doit effectuer un test de Concentration. Le DD est alors égal à 10 + le nombre de points de dégâts encaissés + le niveau du sort que le PJ tente de jeter. En cas d'échec, le sort est perdu sans faire effet. L'interruption intervient durant l'incantation si elle a lieu entre le moment où le personnage prépare son sort et celui où il le lance vraiment (dans le cas d'une incantation durant 1 round entier ou plus) ou si elle vient en réponse à son intention de jeter un sort (attaque d'opportunité ou attaque préparée par un adversaire à cette occasion).

Dans le cas où le personnage subit des dégâts continus (s'il a été touché par une *flèche acide de Melf*, par exemple), on considère que la moitié des dégâts essuyés le sont durant l'incantation. Le PJ doit toujours réussir un test de Concentration (DD 10 + la moitié des dégâts infligés par la source continue lors du round précédent + le niveau du sort). Si les dégâts se sont interrompus au round précédent, ils ne sont plus pris en compte, car ils ne risquent plus de distraire le personnage. Les dégâts répétés, comme ceux que peut provoquer *arme spirituelle*, ne sont pas considérés continus.

**Sort.** Si le personnage est la cible d'un sort alors que lui-même tente d'en lancer un, il doit réussir un test de Concentration afin de mener l'incantation à son terme. Si le sort qui l'agresse lui inflige des dégâts, le DD se monte à 10 + points de dégâts subis + niveau du sort qu'il tente de jeter. Dans le cas où le sort adverse peut juste le distraire, le DD est égal au DD du jet de sauvegarde du sort agresseur + le niveau du sort que le PJ essaye de lancer. Pour les sorts n'autorisant pas de jet de sauvegarde, on prend en compte le DD que son jet de sauvegarde devrait avoir s'il en permettait un.

**Lutte et immobilisation.** Les seuls sorts que peut jeter un personnage agrippé ou immobilisé en situation de lutte sont ceux qui ne nécessitent pas de composantes gestuelles et dont il a les composantes matérielles en main (si besoin est). Il doit tout de même réussir un test de Concentration pour ne pas perdre son sort (DD 20 + niveau du sort qu'il tente de jeter).

**Mouvements violents.** Qu'un personnage soit monté sur un cheval au trot, passager d'un chariot roulant sur un chemin cahoreux, secoué dans une barque par gros temps ou ballotté dans la cale d'un bateau sur une mer démontée, il doit réussir un test de Concentration chaque fois qu'il tente de faire appel à sa magie (DD 10 + niveau du sort qu'il essaye de jeter).

**Mouvements très violents.** Quand un personnage se trouve sur un cheval lancé au galop, à bord d'un chariot roulant à tombeau ouvert, dans une barque prise dans des rapides ou sur le pont d'un navire en pleine tempête, le test de Concentration qui lui est imposé est d'autant plus difficile (DD 15 + niveau du sort).

**Intempéries.** Il faut effectuer un test de Concentration quand on est en proie au mauvais temps. Par une pluie battante ou une chute de neige fondue, le DD est égal à 5 + niveau du sort. En cas de grêle, de tempête de sable ou de débris véhiculés par le vent, le DD est égal à 10 + niveau du sort. Dans tous les cas, le sort est perdu si le test est raté. Si le mauvais temps a été obtenu par magie, utilisez plutôt les règles relatives aux sorts ci-dessus.

**Incantation sur la défensive.** Lorsque l'on souhaite jeter un sort sans susciter d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire, il est nécessaire d'esquiver et de se déplacer pour ne pas lui offrir de cible facile, ce qui exige, là encore, un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). Comme toujours, le sort est perdu en cas d'échec.

**Enchevêtrement.** Enfin, dans le cas où l'on souhaiterait lancer un sort alors que l'on est pris dans un filet, par la glu d'une sacoche immobilisante (page 128) ou suite à un sort aux effets similaires (comme *enchevêtrement*), il faut réussir un test de Concentration (DD 15) pour pouvoir lancer un sort, ce dernier étant perdu en cas d'échec.

## LES CONTRESORTS

N'importe quel sort peut être utilisé comme contresort. Dans ce cas, le personnage utilise l'énergie magique pour empêcher quelqu'un d'autre de se servir du même sort. Cette technique fonctionne même si les sorts appartiennent, l'un à la magie profane, l'autre à la magie divine.

**Comment marchent les contresorts.** Pour utiliser un contresort, il faut commencer par choisir sa cible, ce qui nécessite de préparer son action (voir page 160). Ce faisant, le personnage attend en fait que l'adversaire commence à lancer son sort (il peut tout de même se déplacer, le fait de préparer un contresort étant une action simple).

Si la cible choisie tente de faire appel à sa magie, le PJ doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort adverse). Il s'agit là d'une action libre. En cas de succès, il identifie le sort auquel il doit faire face, ce qui lui permet d'essayer de le contrer (sinon, il en est incapable).

Il ne lui reste plus qu'à jeter le même sort. Par exemple, *boule de feu* permet de contrer *boule de feu* et aucun autre sort, pas même ceux dont les effets pourraient sembler similaires (*boule de feu à retardement*, etc.). Si le personnage est capable de lancer ce sort (et s'il l'a préparé en début de journée, dans le cas où sa classe le lui impose), il modifie légèrement l'incantation pour en faire un contresort. À partir du moment où la cible est à portée, les deux sorts s'annulent réciproquement, sans aucun résultat.

**Contresorts et métamagie.** Les dons de métamagie ne sont pas pris en compte lorsqu'il s'agit de déterminer si un sort peut être contré ou non. Par exemple, une *boule de feu* peut contrer une quintessence de *boule*



de feu (dont la puissance a été augmentée par le don Quintessence des sorts) et vice versa.

**Exceptions.** Certains sorts se contrent mutuellement, surtout s'ils ont des effets diamétralement opposés. Il est par exemple possible de contrer rapidité avec lenteur (mais également avec un autre sort de rapidité), ou rapetissement avec agrandissement.

**Dissipation de la magie en tant que contresort.** Dissipation de la magie peut également servir de contresort, avec comme avantage qu'il n'est pas nécessaire d'identifier l'incantation récitée par l'autre jeteur de sorts. Cependant, l'efficacité de dissipation de la magie n'est pas garantie (voir la description du sort, page 233).

## LE NIVEAU DE LANCEUR DE SORTS

La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de lanceur de sorts de celui qui le jette, qui est généralement égal à son niveau de classe (dans la classe utilisée pour lancer le sort). Par exemple, une *boule de feu* inflige 10d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 10d6). Ainsi, un magicien de niveau 10 lancera une *boule de feu* plus puissante qu'un autre de niveau 5 (10d6 contre 5d6).

Il est possible de jeter un sort à un niveau de lanceur de sorts inférieur au sien, mais à condition de modifier tous ses paramètres en même temps (et en conservant le niveau de lanceur de sorts minimal permettant de faire appel à ce sort). Imaginons, par exemple, que Mialyë ait atteint le niveau 10. Elle peut jeter une *boule de feu* à 240 mètres de distance et infliger 10d6 points de dégâts. Si elle le souhaite, elle peut réduire ces dégâts, mais la portée diminue en conséquence et elle ne peut pas réduire son niveau de lanceur de sorts en dessous de 5 (en dessous duquel elle ne pourrait pas jeter *boule de feu*).

Quand une aptitude de classe, un pouvoir de domaine ou quelque autre pouvoir spécial modifie le niveau de lanceur de sorts, l'ajustement s'applique aux différents paramètres du sort (comme la portée, la durée et les dégâts infligés), mais également au test de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la victime (voir *Résistance à la magie*, page 177) et au niveau de lanceur de sorts utilisé dans le cadre des tests de dissipation (ce qui concerne le test de dissipation et le DD de ce test). Par exemple, un prêtre de niveau 7 doté du domaine du Bien lance les sorts affichant le registre du même nom comme s'il était de niveau 8. Cela signifie que son *châtiment sacré* inflige 4d8 points de dégâts, qu'il jette 1d20+8 pour vaincre la résistance à la magie de ses adversaires quand il lance un sort du Bien et que sa *protection contre le Mal* résiste aux tentatives de dissipation comme si elle avait été jetée par un lanceur de sorts de niveau 8.

## L'ÉCHEC DES SORTS

Lorsque l'on tente de lancer un sort dans des conditions où l'une de ses caractéristiques (portée, zone d'effet, etc.) ne peut se conformer aux conditions en vigueur, il échoue automatiquement. Par exemple, si l'on jette *charme-personne* sur un chien, le sort reste sans effet car sa cible n'est pas de celles qu'il peut affecter.

Enfin, les sorts peuvent échouer en cas d'interruption ou quand un personnage en armure tente une incantation à composante gestuelle (voir Table 7-6, page 123).

## L'EFFET DU SORT

Une fois que l'on sait quelles créatures (ou objets ou zone) sont affectées et si elles ont ou non réussi leur jet de sauvegarde, il reste à appliquer les effets du sort.

Nombre de sorts affectent des créatures spécifiques. Ainsi, *répulsif* repousse toutes les créatures entrant dans la catégorie « vermine », tandis qu'*apaisement des animaux* affecte les animaux et les créatures magiques. Ces termes, et tous ceux qui définissent différentes catégories de créatures, sont détaillés dans le *Manuel des Monstres*.

## LES EFFETS SPÉCIAUX

Nombre d'effets spéciaux sont gérés en fonction de l'école de magie à laquelle le sort est rattaché. Ainsi, les chimères (illusions) possèdent toutes des propriétés en commun (voir *Illusion*, page 173). Certaines caractéristiques sont indépendantes des écoles de magie.

**Attaques.** Certains sorts font référence à une situation d'attaque. Par exemple, *invisibilité* se dissipe automatiquement dès que la créature qui en bénéficie agresse quelqu'un. Toutes les actions de combat offensives, même celles qui ne font aucun dommage (désarmement, bousculade) sont considérées comme des attaques. Une tentative de renvoi ou de contrôle des morts-vivants est une attaque. Les sorts entrant dans cette catégorie sont ceux qui infligent des dégâts, obligent la cible à effectuer un jet de sauvegarde ou la gênent d'une façon quelconque. *Convocation de monstres 1* et autres sorts similaires ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, car ils ne causent aucun mal (même s'ils appellent des créatures qui elles sont capables d'en faire).

**Types de bonus.** Nombre de sorts procurent des bonus de caractéristique, à la CA, à l'attaque, etc. Ils sont répartis en catégories précisant la nature du bonus. Par exemple, *armure de mage* confère un bonus d'armure à la CA, tandis que *bouclier de la foi* procure (également à la CA) un bonus de parade, puisqu'il a comme effet de détourner les attaques (les types de bonus sont détaillés dans le *Guide du Maître*). Cette précision est extrêmement importante, car dans la grande majorité des cas, deux bonus de même type ne peuvent se cumuler. À l'exception des bonus d'esquive, de la plupart des bonus de circonstances et des bonus raciaux, seul le meilleur bonus fonctionne (voir *Combinaison d'effets magiques*, ci-après). La même règle s'applique aux malus : un personnage subissant deux malus de même type ne tient compte que du plus important.

**Ramener les morts à la vie.** Plusieurs sorts ont le pouvoir de ramener les morts à la vie.

Lorsqu'une créature vivante meurt, son âme laisse le corps derrière elle et quitte le plan Matériel, traversant le plan Astral pour se rendre dans le domaine de son dieu. Si la créature ne vénérât aucune divinité, son âme va automatiquement dans le plan correspondant à son alignement. Pour ramener quelqu'un à la vie, il faut donc ranimer son corps, mais aussi aller rechercher son âme.

**Perte de niveau.** Le passage de la vie à la mort (et vice versa) est une expérience traumatisante, qui se traduit souvent par la perte d'un niveau d'expérience pour quiconque revient à la vie. Le nombre de PX du personnage tombe à mi-chemin de son nouveau niveau et du suivant (celui qui était le sien avant son décès). Si le personnage se trouvait au niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place.

Cette perte de PX ou de Constitution ne peut être compensée par aucun sort mortel, pas même *souhait* ou *miracle*. Un personnage ayant perdu un niveau peut recouvrer celui-ci en repartant à l'aventure pour gagner des PX. Un personnage de niveau 1 au moment de sa mort peut augmenter sa Constitution normalement (aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20) et ainsi retrouver son ancienne valeur.

**Empêcher le retour à la vie.** Les ennemis des personnages peuvent s'arranger pour que ces derniers ne reviennent jamais d'entre les morts. Le seul fait de conserver la dépouille empêche les camarades du défunt de le récupérer à l'aide de *rappel à la vie* ou de *résurrection*. De même, capture d'âme interdit tout retour à la vie tant que l'âme n'a pas été libérée.

**Faire revivre quelqu'un qui ne le souhaite pas.** Nulle âme ne peut être ramenée à la vie contre son gré. Elle sait automatiquement le nom, l'alignement et le dieu (le cas échéant) de celui qui la rappelle. Si elle le souhaite, elle peut refuser. Par exemple, si la paladine Alhandra meurt et si sa dépouille tombe entre les mains de son pire ennemi, un grand prêtre de Nérull, le dieu de la Mort, il serait surprenant qu'elle accepte d'être ramenée à la vie par lui. Dans ce cas, toute tentative échoue automatiquement. S'il veut la ranimer pour l'interroger, le malfaisant devra ruser, par exemple en la faisant ressusciter par un prêtre d'alignement bon et en la capturant aussitôt.

## COMBINAISON D'EFFETS MAGIQUES

Sorts et effets magiques fonctionnent généralement comme l'indique leur description, et ce même si d'autres effets sont actifs simultanément dans la même zone ou sur le même individu. Un sort n'est jamais affecté par un autre, sauf dans des cas très particuliers. Quand un sort affecte les autres de quelque façon que ce soit, la description l'indique systématiquement. Mais plusieurs règles doivent tout de même être prises en considération lorsque plusieurs sorts ou effets magiques fonctionnent au même endroit.



**Cumul.** À quelques rares exceptions près, les sorts qui confèrent des bonus ou des malus aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, etc. ne sont pas cumulatifs avec eux-mêmes. Par exemple, lancer *bénédictio* à deux reprises ne double pas le bonus lié au sort. Par contre, les deux sorts fonctionnent en même temps, de sorte que si l'un d'eux s'arrête plus tôt que l'autre, le second prend aussitôt le relais. De la même manière, plusieurs sorts de *rapidité* ne tendent pas plus rapide qu'un seul.

En règle générale, deux bonus du même type ne s'additionnent jamais, même s'ils proviennent de sorts ou d'effets magiques différents (voir *Types de bonus*, ci-dessus). Ainsi, le bonus d'altération à la Force fourni par *force de taureau* ne pourra pas s'ajouter au bonus d'altération provenant de *puissance divine*. Le bénéficiaire des deux sorts acquiert tout simplement le meilleur bonus. De la même manière, un *centurion de force de géant* donne un bonus d'altération en Force ; son effet n'est pas cumulatif avec celui de *force de taureau*.

**Bonus différents.** Par contre, les effets de plusieurs sorts s'additionnent si les bonus conférés sont différents. Par exemple, *bénédictio* donne un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur, tandis que *protection contre le Mal* se traduit par un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts jetés par des créatures maléfiques. Le bénéficiaire des deux sorts profite donc des bonus indiqués ci-dessus, qui se cumulent en un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts de terreur lancés par les créatures d'alignement mauvais.

Les bonus qui ne sont pas nommés (par exemple « bonus de +2 », et non « bonus de résistance de +2 ») s'additionnent entre eux et avec n'importe quel autre bonus nommé.

**Même effet, puissance différente.** Dans le cas où deux sorts ou effets similaires fonctionnent dans la même zone, mais à des intensités différentes, c'est le plus puissant qui s'impose. Imaginons par exemple qu'un personnage soit victime d'un malus de Force de -4 à cause d'un sort de *rayon affaiblissant* et qu'on lui lance un autre sort de ce type, avec un malus de -6 cette fois. Il ne tient compte que du malus de -6. Cependant, les deux sorts affectent le personnage. Si l'un des deux *rayons affaiblissants* est dissipé ou s'il touche à sa fin, l'autre continue de faire effet, du moins s'il n'est pas déjà arrivé au terme de sa durée.

**Même effet, résultats différents.** Le même sort peut parfois produire des effets différents lorsqu'on le jette à plusieurs reprises. Par exemple, une série de *métamorphoses provoquées* peut transformer une créature en souris, puis en lion, et enfin en escargot. Dans ce cas, le dernier sort prend le pas sur les autres métamorphoses. Ceux-ci ne sont pas dissipés, mais leur effet n'a plus le moindre intérêt tant que celui qui les a supplantés dure.

**Un effet fait disparaître les autres.** Il arrive qu'un sort annule l'effet d'un autre jeté avant sans pour autant le dissiper. Par exemple, un magicien utilisant *métamorphose* pour prendre la forme d'un aigle peut se voir transformé contre son gré (par *métamorphose provoquée*) en poisson rouge. Mais le premier sort continue de faire effet et, comme le second n'affecte en rien les facultés mentales de la cible, le mage peut reprendre la forme d'un aigle (ou celle qu'il désire) en faisant de nouveau appel à son sort de *métamorphose*. Par contre, si une créature utilisant *métamorphose* est statufiée par *pétrification*, elle perd toute faculté de penser et se retrouve donc incapable de recourir à son sort pour se tirer d'affaire.

**Effets multiples de contrôle mental.** Il arrive que des sorts contrôlant la cible s'annulent. Par exemple, *immobilisation de personne* prend le pas sur toute autre forme de contrôle mental, car il empêche la cible de faire le moindre geste. Différents effets de contrôle mental, s'ils n'ôtent pas la capacité de penser, n'interfèrent généralement pas avec leur bon fonctionnement réciproque. Par exemple, un individu obéissant à une *quête* peut également tomber sous la coupe d'un *charme-personne*. Cela étant, il continue de tenter d'accomplir sa quête, et désobéit aux ordres qui pourraient l'en empêcher. Dans ce cas, *quête* n'annule pas *charme-personne* mais réduit tout de même son efficacité (tout comme le ferait le fait d'avoir voué sa vie à une quête de son plein gré, sans contrainte magique). Quand une créature se retrouve sous le contrôle de deux lanceurs de sorts, elle essaye d'obéir de son mieux aux deux, à condition que les instructions qu'elle reçoive de part et d'autre le lui permettent. Confrontée à des ordres contradictoires, la cible obéit à celui des deux lanceurs de sorts qui réussit le meilleur test de Charisme.

**Sorts à effet opposé.** Les sorts ayant un effet opposé agissent normalement et totalement, leurs bonus, malus et autres s'appliquant dans l'ordre où les sorts prennent effet. Certains sorts s'annulent réciproquement (par

exemple *rapidité* et *lenteur*). Lorsque c'est le cas, la description de chacun le mentionne.

**Effets instantanés.** Les sorts à effet instantané s'ajoutent lorsqu'ils prennent simultanément pour cible une même cible. Par exemple, si un personnage est pris dans l'explosion de deux *boules de feu* en même temps, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre chacune, et les dégâts qu'il subit s'ajoutent. De même, s'il bénéficie de deux *soins légers* lors du round suivant, les points de vie récupérés s'additionnent.

## PRÉSENTATION DES SORTS

Les sorts sont décrits dans le Chapitre 11. La description de chacun est présentée selon un format standard. Chaque catégorie d'information est détaillée ci-dessous.

### NOM

La première ligne de la description de chaque sort donne le nom le plus courant du sort.

### ÉCOLES (ET BRANCHES)

Sous le nom du sort apparaît l'école de magie (et la branche, le cas échéant) à laquelle il appartient.

Tous les sorts, ou presque, appartiennent à l'une des huit écoles de magie. On appelle école un groupe de sorts fonctionnant de manière similaire. Quelques sorts (*permanence*, *présidigitation*, *signature magique*, *souhait* et *souhait limité*) sont universels, ce qui signifie qu'ils ne sont rattachés à aucune école.

### Abjuration

Les abjurations sont des sorts protecteurs. Elles génèrent des barrières physiques ou magiques, contrent certains pouvoirs (physiques ou magiques) ou nuisent aux intrus, quand elles ne renvoient pas les créatures extraplanaires dans leur plan d'origine. Cette école comprend, entre autres, *bannissement*, *dissipation de la magie*, *protection contre le Mal* et *zone d'antimagie*.

Lorsque plusieurs abjurations sont actives à moins de 3 mètres l'une de l'autre pendant plus de 24 heures, leur interaction provoque quelques fluctuations énergétiques à peine visibles. Le DD lié aux tests de Fouille permettant de repérer ces sorts diminue alors de 4.

Lorsqu'une abjuration génère une barrière empêchant certaines créatures d'approcher, elle ne peut pas les repousser. Si le personnage tente d'avancer vers lesdites créatures pour les faire refluer, il sent qu'une pression s'exerce sur le sort. S'il persiste, la barrière disparaît purement et simplement.

### Divination

Les sorts de divination permettent de retrouver des secrets enfouis depuis longtemps, de connaître l'avenir, de découvrir ce qui est caché et de contrer les sorts trompeurs. Cette école comprend, entre autres, *clairvoyance*, *détection de pensée*, *identification* et *vision lucide*.

La plupart des sorts de divination ont une zone d'effet en forme de cône (voir page 175), qui se déplace avec le personnage. Le cône définit la zone que le sort peut sonder en 1 round. Étudier un même endroit plusieurs rounds durant permet généralement d'obtenir des indications supplémentaires (voir la description de chaque sort).

**Scrutation.** Un sort de scrutation crée un capteur magique qui fournit des informations au personnage. À moins que le contraire ne soit précisé, ce capteur a la même puissance sensorielle que le personnage. Ce degré de perception tient compte des sorts et effets qui le prennent pour cible (comme *vision dans le noir* ou *détection de l'invisibilité*), mais pas ceux qui émanent de lui (comme *détection du Mal*). Cependant, le capteur est un organe sensoriel indépendant qui fonctionne même si le personnage est aveuglé, assourdi ou affecté au niveau de quelque autre sens. Toute créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 12 ou plus remarquera le capteur si elle réussit un test d'Intelligence (DD 20). Enfin, le capteur peut être dissipé, comme s'il s'agissait d'un sort actif.

Les feuilles de plomb et autres protections magiques (comme *anti-détection*, *esprit impénétrable* et *zone d'antimagie*) bloquent les sorts de scrutation, ce dont est conscient le personnage.



## Enchantement

Les enchantements affectent l'esprit des créatures, ce qui permet de les contrôler ou d'influencer leur comportement. *Charme-personne* et *suggestion* font partie de cette école.

Les enchantements sont des sorts mentaux. Ils sont regroupés en deux branches.

**Charme.** Le sort modifie la perception que le sujet a du lanceur, ce qui l'incite le plus souvent à considérer ce dernier comme un ami.

**Coercition.** Le sort force la cible à agir d'une façon bien précise ou altère sa manière de penser. Certaines coercitions déterminent systématiquement la réaction du sujet, tandis que d'autres permettent au personnage de donner ses instructions à la cible, voire de la contrôler en permanence.

## Évocation

Les sorts d'évocation manipulent l'énergie ambiante ou vont en chercher ailleurs pour obtenir le résultat désiré : ils créent à partir de rien. La plupart sont très spectaculaires sur le plan visuel, et il n'est pas rare qu'ils provoquent d'importants dégâts. *Projectile magique*, *boule de feu* et *éclair* sont parmi les sorts d'évocation les plus utilisés.

## Illusion

Les illusions trompent les sens et l'esprit. Elles incitent les gens à voir des choses qui n'existent pas (ou, au contraire, à ne pas voir ce qui est là), à entendre des bruits fictifs, ou encore à se souvenir de choses qui ne se sont jamais produites. Cette école regroupe des sorts aussi variés qu'*image silencieuse*, *invisibilité* ou *voile*. Les illusions sont classées en cinq branches : chimères, fantômes, hallucinations, mirages et ombres.

**Chimère.** Une chimère crée une fausse sensation. Tous ceux qui en sont victimes perçoivent la même chose, et non une création de leur subconscient. Une chimère ne peut pas faire passer une chose pour ce qu'elle n'est pas. Si elle inclut des éléments auditifs, elle ne peut pas imiter un langage intelligible, à moins que la description du sort ne le mentionne précisément. Dans le cas où la chimère peut reproduire des paroles, c'est forcément dans une langue connue du personnage qui a lancé le sort (sans quoi le résultat est incompréhensible). De même, il est impossible d'obtenir la copie visuelle de quelque chose que l'on n'a jamais vu.

Étant irréelles, chimères et hallucinations (voir ci-dessous) sont incapables de générer des effets réels, contrairement aux autres types d'illusions. Ainsi, elles ne peuvent pas infliger des dégâts, soutenir un poids, nourrir, ou encore protéger contre les éléments. Elles sont très efficaces pour semer la confusion chez l'ennemi ou le retarder, mais inutiles en cas d'attaque directe. Par exemple, *image silencieuse* permet de créer une chaudière illusoire, mais cette dernière ne protège en rien de la pluie.

La CA d'une chimère est égale à 10 + son modificateur de taille.

**Fantôme.** Un fantôme fait apparaître une image mentale que le jeteur de sorts et la ou les cibles sont généralement les seuls à voir. L'image est plus ou moins déformée par le subconscient de la cible (il ne s'agit pas d'une impression objective communiquée par le jeteur de sorts). Ceux qui ne sont pas pris pour cible par le fantôme ne la remarquent même pas. Tous les fantômes sont des sorts mentaux.

**Hallucination.** Une hallucination modifie les perceptions sensorielles du sujet, ce qui permet de lui communiquer de fausses informations (visuelles, olfactives, etc.) sur l'objet concerné, voire de lui faire croire que celui-ci a disparu.

**Mirage.** Les mirages sont semblables aux chimères en ce sens qu'ils génèrent des images erronées, mais ils ont également un effet mental sur ceux qui les voient. Tous les mirages sont des sorts mentaux.

**Ombre.** Les ombres font apparaître des choses partiellement réelles (ou quasi réelles). Le personnage les obtient en manipulant de l'énergie magique qu'il va chercher dans d'autres dimensions. Ces illusions peuvent avoir des effets réels ; une créature blessée par un sort d'ombre subir effectivement des dégâts.

**Illusions et jet de sauvegarde (dévoile).** En règle générale, les créatures confrontées à une illusion n'ont droit à un jet de sauvegarde pour essayer de la surmonter que lorsqu'elles ont pris le temps de l'étudier en détail, ou après qu'il y ait eu une certaine interaction entre le sort et elles. Par exemple, si un groupe arrive sur une zone de sol illusoire, le guerrier

qui ouvre la marche aura droit à un jet de sauvegarde s'il s'arrête pour examiner le sol ou s'il sonde les dalles devant lui à l'aide d'un bâton.

En cas de jet de sauvegarde réussi, l'illusion est révélée pour ce qu'elle est, mais chimères et fantômes continuent d'apparaître sous la forme de silhouettes translucides. Autrement dit, un personnage réussissant son jet de sauvegarde devant le sol illusoire sait que celui-ci n'est pas sûr et voit ce qui se trouve en dessous (si la luminosité le permet), mais il distingue également où se trouve exactement l'illusion.

Si le jet de sauvegarde est raté, le personnage ne se rend compte de rien. Quelqu'un qui sait sans le moindre doute possible qu'il a affaire à une illusion n'a pas besoin de jet de sauvegarde (c'est le cas d'un PJ tombant au travers d'un sol illusoire, ou d'un autre qui aurait pris le temps de sonder le sol devant lui). Si l'une des personnes présentes prend conscience de l'illusion et en informe ses compagnons, ces derniers peuvent effectuer un jet de sauvegarde assorti d'un bonus de +4.

## Invocation

Il existe cinq branches d'invocations, qui permettent de faire apparaître objets, créatures ou énergie (convocation), de faire venir des entités originaires d'un autre plan (appel), de soigner (guérison), de déplacer des créatures ou objets sur de grandes distances (téléportation) ou de créer objets ou effets de toutes pièces (création). Les créatures invoquées obéissent généralement au responsable de leur venue, mais ce n'est pas systématique. Parmi les invocations célèbres : *convocation de monstres*, *soins légers*, *rappel à la vie*, *téléportation* et *mur de fer*.

Une créature ou un objet amené ou créé par une invocation ne peut pas se matérialiser dans les airs, ni à un endroit déjà occupé par quelqu'un ou quelque chose. Il doit apparaître à un endroit dégagé, sur une surface capable de le soutenir. La créature ou l'objet doit également arriver dans les limites de portée imposées par le sort, même s'il peut se déplacer par la suite.

**Appel.** Le sort va chercher une créature d'un autre plan et l'amène au personnage. Par la suite, il permet à l'entité de repartir dans son plan d'origine, mais peut éventuellement limiter ses possibilités de retour. La créature meurt réellement si elle se fait tuer ; elle ne disparaît pas, contrairement aux monstres créés par les sorts de convocation (voir plus bas). La durée d'un sort d'appel est instantanée, ce qui implique que la créature invoquée ne peut pas être dissipée.

**Convocation.** Le sort amène instantanément une créature ou un objet à l'endroit choisi par le personnage. Quand il arrive à son terme, une créature convoquée retourne aussitôt d'où elle vient. Par contre, un objet convoqué reste généralement sur place, sauf indication contraire dans la description du sort. Une créature convoquée repart également si elle est tuée ou si elle tombe à 0 point de vie. Dans ce cas, elle n'est pas vraiment morte. Il lui faut 24 heures pour se reconstituer, période pendant laquelle il est impossible de l'invoquer de nouveau.

Lorsque le sort s'achève et que la créature repart, tous les enchantements jetés par elle s'achèvent aussitôt, s'ils ne l'étaient pas déjà. Une créature convoquée ne peut pas faire appel à ses propres pouvoirs de convocation quand elle en a. Elle refuse systématiquement d'utiliser ses sorts et/ou pouvoirs magiques lui coûtant des PX.

**Création.** Le sort manipule la matière de façon à créer un objet ou une créature à l'endroit choisi par le personnage (dans la limite des restrictions indiquées plus haut). Si la durée du sort est autre qu'instantanée, c'est l'énergie magique qui donne sa forme au monstre ou à l'objet, lequel disparaît sans laisser de trace lorsque le sort s'achève ou est dissipé prématurément. À l'inverse, si la durée du sort est instantanée, la créature ou l'objet est créé uniquement par magie, ce qui lui permet par la suite d'exister indéfiniment, sans risque d'être dissipé.

**Guérison.** Certaines invocations divines permettent de soigner les gens, voire de les ramener à la vie. Dans cette branche figurent les sorts de soins.

**Téléportation.** Un sort de téléportation déplace un ou plusieurs objets ou créatures sur de grandes distances. Le plus puissant de ces sorts permet de franchir les frontières planaires. Contrairement aux sorts de convocation, les téléportations ne marchent que dans un sens (à moins que le contraire ne soit précisé) et ne sauraient être dissipées. La téléportation est un mode de déplacement instantané qui passe par le plan Astral. Tout ce qui empêche les voyages astraux l'enraye donc.



## Nécromancie

Les sorts de nécromancie ont trait à la mort. Nombre d'entre eux sont en rapport direct avec les morts-vivants. *Effroi*, *animation des morts* et *doigt de mort* font partie de cette école.

## Transmutation

Les sorts de transmutation modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'une condition. *Agrandissement*, *rapetissement*, *métamorphose* et *changement de forme* sont parmi les sorts de transmutation les plus utilisés.

## [REGISTRE]

Le registre apparaît (le cas échéant) sur la même ligne que l'école et la branche. D'une certaine façon, il apporte une précision quant au sort en question. Certains sorts possèdent plus d'un registre.

Les registres existants sont : acide, air, Bien, Chaos, eau, électricité, feu, force, froid, langage, Loi, lumière, Mal, mental, mort, obscurité, son, terre, terreur.

La plupart des registres n'ont aucun effet sur le jeu, mais ils permettent de gérer les interactions entre les sorts et d'autres sorts, pouvoirs spéciaux, créatures inhabituelles, alignements, etc.

Les sorts de langage doivent forcément reposer sur une langue compréhensible. Par exemple, *injonction* échoue automatiquement si la cible ne comprend pas ce que dit le prêtre, soit parce qu'elle ne parle pas la langue utilisée, soit parce que le bruit ambiant l'empêche d'entendre.

Un sort mental ne fonctionne que sur les créatures dotées d'une valeur d'Intelligence de 1 au moins.

## NIVEAU

La ligne suivante dévoile le niveau du sort, un chiffre situé entre 0 et 9 inclus qui donne une idée de la puissance de l'effet. Les classes de personnages pouvant faire appel à l'incantation sont indiquées sous forme abrégée. Si le sort est rattaché à un domaine de prêtre, celui-ci est mentionné. Le niveau du sort affecte le DD du jet de sauvegarde, le cas échéant.

Par exemple, *immobilisation de personne* indique Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 3. Cela signifie que cet enchantement est un sort de 2<sup>e</sup> niveau pour les bardes et les prêtres, mais du 3<sup>e</sup> niveau pour les ensorceleurs et les magiciens. De même, *panoplie magique* indique Prê 3, Force 3, Guerre 3. Il s'agit donc d'un sort du 3<sup>e</sup> niveau pour prêtre et pour les domaines de la Force et de la Guerre.

**Abréviations des classes de lanceurs de sorts.** Bard (barde), Dru (druide), Ens (ensorceleur), Mag (magicien), Pal (paladin), Prê (prêtre), Rôd (rôdeur).

**Domaines.** Air, Bien, Chance, Chaos, Connaissance, Destruction, Duperie, Eau, Faune, Feu, Flore, Force, Guérison, Guerre, Loi, Magie, Mal, Mort, Protection, Soleil, Terre et Voyage.

## LES COMPOSANTES

Les composantes sont vitales à la bonne incantation d'un sort. Cette ligne se compose d'abréviations détaillant les composantes nécessaires au sort. Lorsque ce dernier requiert des composantes spécifiques (composante matérielle, focaliseur, PX, etc.), cela est indiqué à la fin de la description. La plupart du temps, on ne se préoccupe guère des composantes, mais elles deviennent importantes lorsqu'elles sont chères ou lorsque l'on n'en a plus.

**V (verbale).** Une composante verbale est un texte qu'il faut réciter. Le personnage doit pouvoir parler d'une voix forte. Un sort de *silence* ou un baïllon empêche de le faire, et donc de lancer le sort désiré. Un personnage assourdi a 20 % de chances de rater ses sorts à composante verbale.

**G (gestuelle).** Une composante gestuelle prend la forme d'un geste précis de la main ou de toute autre partie du corps. Il faut avoir au moins une main libre pour pouvoir l'accomplir.

**M (matérielle).** Une composante matérielle est un objet ou une substance qui est détruit par l'énergie magique en cours d'incantation. À moins que son coût ne soit indiqué, on considère qu'il est négligeable. Il n'est pas nécessaire de comptabiliser les composantes matérielles à coût modique. On part du principe que le personnage dispose de tout ce dont il a besoin tant qu'il a sa sacoche à composantes.

**F (focaliseur).** Le focaliseur est une sorte d'accessoire. Contrairement à la composante matérielle classique, le focaliseur n'est pas détruit lors de

l'incantation, ce qui signifie qu'il peut être réutilisé. Là aussi, sauf indication contraire, le prix est négligeable. Partez du principe que le PJ possède automatiquement tous les focaliseurs à coût modique dont il a besoin dans sa sacoche à composantes.

**FD (focaliseur divin).** Un focaliseur divin est un objet chargé de signification religieuse. Pour les prêtres et les paladins, il s'agit d'un symbole sacré représentant leur foi. Pour les prêtres maléfiques, c'est un symbole maudit. Le focaliseur divin par défaut pour les druides et les rôdeurs est une branche de gui ou de houx.

Si la ligne « Composantes » précise les lettres F/FD ou M/FD, cela signifie que la version profane du sort nécessite un focaliseur ou une composante matérielle, et la version divine un focaliseur divin.

**PX (coût en PX).** Certains sorts particulièrement puissants (*souhait*, *communion*, *miracle*) coûtent des points d'expérience (PX) à qui les utilise. Aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de récupérer ces PX perdus. Il est impossible de perdre suffisamment de points d'expérience de cette façon pour repasser au niveau inférieur, ce qui signifie que l'on ne peut pas utiliser ces sorts sans avoir une réserve de PX. Par contre, en gagnant suffisamment de PX pour atteindre le niveau suivant, il est possible de les sacrifier pour jeter un sort (on reste donc à son niveau actuel). Les PX sont considérés comme une composante matérielle : ils sont perdus au moment de l'incantation, qu'elle réussisse ou non.

## LE TEMPS D'INCANTATION

La plupart des sorts présentent un temps d'incantation de 1 action simple. Certains exigent 1 round ou plus, alors que d'autres, plus rares, demandent simplement 1 action libre. Le Chapitre 8 décrit les différences qui séparent ces types d'actions.

Un sort dont le temps d'incantation exige 1 round entier correspond à une action complexe. Il prend effet lorsque le tour du personnage arrive dans le round suivant celui où il a commencé son incantation. Une fois le sort jeté, le personnage peut agir normalement.

De même, un sort exigeant 1 minute d'incantation prend effet quand arrive le tour du PJ, 1 minute après qu'il a commencé à réciter ses formules magiques (pendant chacun de ces 10 rounds, l'incantation est une action complexe).

Tous les choix afférents au sort (portée, cible, zone d'effet, effet, version, etc.) doivent être faits au début de l'incantation. Par exemple, un magicien jetant convocation de monstres doit dire où les créatures sont censées apparaître.

Quand un personnage commence à lancer un sort dont le temps d'incantation est de 1 round au moins, il doit rester concentré jusqu'au terme de l'incantation. Si sa concentration est brisée, le sort est perdu.

Un sort dont le temps d'incantation est de 1 action libre (comme *feuille morte*) ne compte dans la limite normale de sorts qu'il est possible de lancer dans un même round. Cependant, on ne peut lancer qu'un seul sort de ce type par round. Le fait de lancer un sort semblable ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Toutes les décisions attendantes au sort (portée, cible, zone d'effet, effet, version, etc.) sont prises au moment où il est jeté. Par exemple, lorsque votre personnage lance *convocation de monstres*, il décide de l'endroit où apparaît la créature (ou du monstre convoqué) au terme de l'incantation.

## LA PORTÉE

La portée d'un sort, définie dans sa description, indique quelle distance il peut atteindre. Il s'agit soit de la distance maximale qu'il peut affecter à partir du jeteur de sorts, soit celle à laquelle il est possible de centrer l'effet. Si une partie de la zone d'effet dépasse la portée maximale, le sort est sans effet sur cette partie. Les portées habituelles sont :

**Personnelle.** Le sort n'affecte que celui qui le lance.

**Contact.** Il faut toucher le sujet pour l'affecter. Un sort de contact qui inflige des dégâts est capable de porter un coup critique, comme n'importe quelle arme. Un tel sort a une chance de réaliser un coup critique sur un 20 naturel et inflige deux fois plus de dégâts s'il est ensuite confirmé. Certains sorts de contact, comme *marche sur l'onde* et *téléportation*, permettent de toucher plusieurs cibles. Le lanceur de sorts peut ainsi toucher autant de sujets consentants que possible, mais il doit impérativement le faire au cours du dernier round de l'incantation.



**Courte.** Le sort peut agir à une distance maximale de 7,50 mètres, plus 1,50 mètre pour les deux niveaux de lanceur de sorts (9 mètres au niveau 2, 10,50 mètres au niveau 4, etc.).

**Moyenne.** Le sort fonctionne jusqu'à 30 mètres, plus 3 mètres par niveau de lanceur de sorts.

**Longue.** Le sort peut atteindre 120 mètres, plus 12 mètres par niveau de lanceur de sorts.

**Illimitée.** Le sort peut prendre effet n'importe où dans le même plan que le personnage.

**Portée exprimée en mètres.** Certains sorts n'entrent dans aucune des catégories précédentes. Dans ce cas, leur portée est indiquée en mètres.

## CHOISIR SA CIBLE

Selon le type de sort, il faut déterminer où il se matérialisera ou qui il affectera. Cette ligne décrit donc la ou les cibles du sort, son effet ou sa zone d'effet.

**Cible(s).** Certains sorts, comme *charme-personne*, ne peuvent fonctionner que sur une ou plusieurs cibles bien définies. On les lance sur des créatures ou des objets, selon les spécificités de chacun. Le personnage doit voir (ou pouvoir toucher) la cible, après quoi il lui faut expressément la choisir. Par exemple, il est impossible de jeter un *projectile magique* (qui atteint toujours son but) au beau milieu d'un groupe de brigands en lui disant de frapper le chef. Pour toucher ce dernier, il faut commencer par l'identifier (ou choisir l'un des adversaires au hasard et espérer que la chance sera au rendez-vous). La sélection de la cible n'intervient qu'à la fin de l'incantation, pas avant.

Dans le cas où le sort affecte directement celui qui le lance (« Cible : le lanceur de sorts »), il ne s'accompagne ni de jet de sauvegarde, ni de résistance à la magie. C'est ce qui explique que ces deux facteurs n'apparaissent pas dans la description de ces enchantements.

Certains sorts affectent des sujets consentants uniquement. Le lanceur de sorts peut se ranger dans cette catégorie s'il le souhaite (même s'il est pris au dépourvu ou si ce n'est pas son tour). Les créatures inconscientes sont automatiquement consentantes, ce qui n'est pas le cas d'une personne consciente mais immobile ou sans défense (enchaîné, rectroquevillé sur soi-même, poursuivant la lutte, paralysé, immobilisé dans le cadre d'une lutte ou stoppé).

Certains sorts, comme *sphère enflammée* et *arme spirituelle*, permettent par la suite de rediriger l'effet vers de nouvelles cibles ou zones d'effet. Il s'agit d'une action de mouvement qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

**Effet.** Certains sorts, tels que *convocation de monstres*, créent ou font apparaître des choses plutôt que d'affecter celles qui sont déjà présentes. Le personnage doit choisir l'endroit où les objets ou créatures vont se matérialiser, soit en voyant cet endroit, soit en le définissant avec précision (« Le fleau d'insectes se constitue à 6 mètres de moi, dans la zone de ténèbres où se cachent les nagas »). La portée indique la distance maximale à laquelle le sort prend effet mais, s'il fait par exemple apparaître des créatures mobiles, ces dernières peuvent ensuite se déplacer sans restriction.

**Étendue.** Certains sorts, notamment les *nuages* et les *brumes*, s'étendent à partir du point d'origine, qui doit se situer à une intersection sur la grille de jeu. Ils peuvent alors atteindre des endroits que le personnage est incapable de voir, par exemple si on les jette à l'angle d'un couloir. L'étendue maximale du sort doit être déterminée en fonction des contraintes du terrain (murs, etc.). Le personnage doit choisir normalement le point d'origine du sort, mais rien ne l'oblige à voir l'ensemble de la zone d'effet (voir ci-dessous). Exemple : *brume de dissimulation*.

**Rayon.** Certains sorts se manifestent par un rayon d'énergie, comme c'est le cas pour *rayon affaiblissant*. Le personnage choisit sa cible comme s'il utilisait une arme à distance, même si le résultat est généralement résolu comme une attaque de contact à distance plutôt que comme une attaque à distance normale. Comme pour une arme à distance, il est possible de tirer dans le noir ou sur un adversaire invisible en espérant le toucher. Il n'est pas nécessaire de voir la créature que l'on souhaite atteindre, contrairement aux sorts à cible. Par contre, obstacles et individus interposés peuvent bloquer le champ de vision du PJ ou offrir un abri à celui qu'il vise.

Si le rayon s'accompagne d'une durée, il s'agit du temps pendant lequel l'effet persiste ; le rayon, lui, disparaît instantanément.

S'il inflige des dégâts, il est capable de porter un coup critique, comme n'importe quelle arme. Un tel sort a une chance de réaliser un coup critique sur un 20 naturel et inflige deux fois plus de dégâts s'il est ensuite confirmé.

**Zone d'effet.** Certains sorts affectent une zone. Parfois, la description du sort détaille précisément la zone d'effet mais, la plupart du temps, elle entre dans l'une des catégories décrites ci-dessous :

Quelle que soit la forme de la zone d'effet, le personnage indique le point d'origine, mais il est ensuite incapable de choisir qui sera affecté ou non. Le point d'origine d'un sort se trouve toujours à une intersection sur la grille. Lorsque l'on détermine si une créature se trouve ou non dans la zone concernée, comptez la distance en cases à partir du point d'origine, comme vous le faites quand un personnage se déplace ou quand vous calculez la portée d'une attaque à distance. La seule différence est qu'au lieu de compter depuis le centre d'une case jusqu'au centre de la suivante, vous allez d'intersection en intersection. Cependant, n'oubliez pas que toutes les deux diagonales, il faut rajouter une case de distance (soit trois pour deux diagonales). Si le bord le plus éloigné d'une case se trouve dans la zone d'effet, tout ce qui est dans la case est affecté par le sort. Par contre, si l'effet ne touche que la bord le plus proche de la case, rien de ce qui se trouve dedans n'est affecté.

**Rayonnement, émanations et étendues.** La plupart des sorts de zone prennent la forme d'un rayonnement, d'une émanation ou d'une étendue. Dans tous les cas, choisissez le point d'origine du sort.

Un rayonnement affecte tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, y compris les créatures que le lanceur de sorts ne peut voir. Par exemple, si le personnage décide de lancer *dissipation de la magie* à l'intersection de quatre couloirs, le sort rayonne dans les quatre directions possibles, ce qui peut éventuellement affecter des créatures dont le PJ ignore la présence (si elles sont cachées à l'angle). Il ne saurait affecter les créatures bénéficiant d'un abri total vis-à-vis du point d'origine (en d'autres termes, il ne tourne pas aux coins). Par défaut, un rayonnement prend la forme d'une sphère, mais certains ressemblent à un cône. Tout sort de ce type s'accompagne d'un rayon, indiquant jusqu'où l'effet s'étend à partir du point d'origine. Exemple : *châtiment sacré*.

Une émanation fonctionne à la manière d'un rayonnement, si ce n'est que son effet se poursuit dans la zone concernée jusqu'à la fin de la durée indiquée. La plupart des émanations prennent la forme d'une sphère ou d'un cône. Exemple : *détection de la magie*.

Une étendue part comme un rayonnement mais son effet gère les contraintes du terrain. Le personnage sélectionne uniquement le point d'origine, et le sort s'étend dans toutes les directions jusqu'à une distance donnée. Le chemin parcouru doit prendre en considération la zone d'effet indiquée pour le sort et les changements de direction auxquels ce dernier doit se livrer pour se conformer au terrain. Exemple : *boule de feu*.

**Cône, cylindre, ligne ou sphère.** La plupart des sorts qui affectent une zone ont une forme précise, comme celle d'un cône, d'un cylindre, d'une ligne ou d'une sphère.

Un cône prend la forme d'un quart de cercle qui part depuis le lanceur de sorts. Il part depuis n'importe quel coin de la case du personnage puis s'ouvre dans la direction indiquée par ce dernier. La plupart des cônes sont des étendues ou des émanations (voir ci-dessus) et ne tournent donc pas aux coins. Exemple : *cône de froid*.

Dans le cas d'un cylindre, le personnage indique le point d'origine du sort. Ce point est le centre d'un cercle horizontal et le sort remonte le cercle, comme s'il remplissait le cylindre. Exemple : *colonne de feu*.

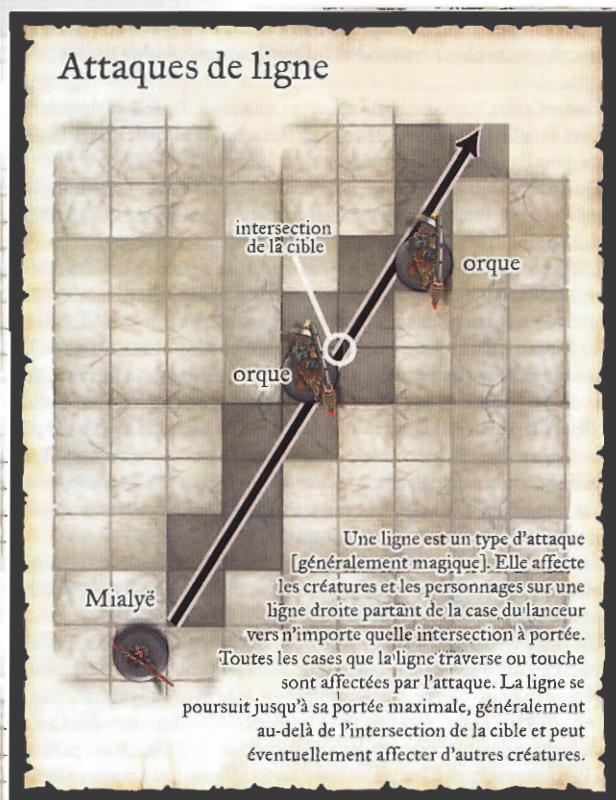
Une ligne part dans la direction indiquée par le personnage. Elle part de l'un des coins de sa case jusqu'à atteindre la limite de portée du sort ou jusqu'à ce qu'un obstacle survienne. Une ligne affecte toutes les créatures d'une case qu'elle traverse. Exemple : *éclair*.

Une sphère se développe depuis son point d'origine jusqu'à remplir la zone d'effet. Les sphères sont des rayonnements, des émanations ou des étendues. Exemple : *globe d'invulnérabilité partielle*.

**Créatures.** Certains sorts affectent directement des créatures (comme ceux dirigés à cible) mais, dans ce cas, ils atteignent toutes celles qui sont comprises dans la zone d'effet. La zone d'effet en question peut prendre la forme d'un rayonnement sphérique (comme *sommeil*), d'un rayonnement conique (comme *terreur*), ou autre.



## Attaques de ligne



Nombre de sorts affectent seulement les « créatures vivantes », ce qui exclut morts-vivants et créatures artificielles. C'est le cas de *sommeil*. Si l'on jette ce sort au milieu d'un groupe de squelettes et de gnolls, il n'affecte que ces derniers et ignore complètement les squelettes qui ne sont pas concernés dans le décompte de créatures affectées.

**Objets.** Il existe des sorts qui affectent les objets de la zone choisie (voir Créatures ci-dessus, sauf que la cible du sort n'est pas la même).

**Autre.** Il est également possible qu'un sort ait une zone d'effet particulière. Dans ce cas, c'est précisé dans la description du sort.

**Façonnable (F).** Lorsque la ligne des indications données dans « Zone d'effet » se termine par (F), il est possible de façonner le sort. Dans ce cas, aucune de ses dimensions ne peut être inférieure à 3 mètres. Nombre de zones d'effet sont exprimées en cubes afin de faciliter leur découpage. Les volumes sont presque toujours obligatoires quand on lance un sort sous l'eau ou dans les airs.

**Ligne d'effet.** Ce terme désigne une ligne droite et ininterrompue qui détermine tout ce que le sort peut affecter. Elle s'interrompt dès qu'elle rencontre une barrière solide. Elle correspond à la ligne de mire pour une arme à distance, sauf qu'elle n'est pas bloquée par le brouillard, l'obscurité ou tout autre facteur gênant la vision.

Le personnage doit disposer d'une ligne d'effet dégagée jusqu'à sa cible, l'endroit où il désire que son sort fonctionne (par exemple, s'il appelle un monstre), ou le point d'origine du sort (le centre d'une *boule de feu*, etc.). Pour ce qui est des rayonnements, cônes, cylindres et autres émanations, le sort n'affecte que la zone, les créatures et/ou les objets reliés par une ligne d'effet ininterrompue avec le point d'origine (le centre du rayonnement, le point de départ du cône, le cercle du cylindre ou le point d'origine de l'émanation).

Une barrière solide dans laquelle il y a un trou large d'au moins 30 centimètres ne constitue plus un obstacle pour la ligne d'effet d'un sort. On considère alors que la partie de la paroi située autour du trou (sur une largeur totale de 1,50 mètre) n'arrête pas les sorts.

## LA DURÉE

Une fois que l'on a déterminé qui est affecté et comment, il reste à savoir combien de temps dure le sort.

**Durée déterminée.** Dans la plupart des cas, la durée se mesure en rounds, minutes, heures, ou autre unité de temps. Quand la durée indiquée arrive à son terme, la magie cesse de faire effet et le sort s'achève. Lorsque la durée est variable, comme c'est le cas pour *mot de pouvoir étourdissant* ou *contrôle du climat*, le MD jette les dés sans communiquer le résultat.

**Instantanée.** L'énergie du sort se dissipe immédiatement, même si ses conséquences, elles, peuvent se prolonger. Par exemple, *soins légers* ne dure qu'un instant, mais les points de vie récupérés le sont de manière permanente, sauf nouvelle blessure.

**Permanente.** L'énergie dure aussi longtemps que l'effet se poursuit, ce qui signifie que le sort est vulnérable à dissipation de la magie. Exemple : page secrète.

**Concentration.** Le sort se prolonge tant que celui qui l'a lancé se concentre. Se concentrer ainsi constitue une action simple ne suscitant pas d'attaque d'opportunité. Tout ce qui peut interrompre la concentration d'un joueur de sorts en pleine incantation fonctionne également dans ce cas de figure ; si le personnage est déconcentré, le sort cesse aussitôt. Il est impossible de jeter un sort tant que l'on se concentre sur un autre. Il arrive qu'un sort perdure quelque temps après que l'on a cessé de se concentrer. Par exemple, *lueurs hypnotiques* a une durée égale à « Concentration + 2 rounds ». Le sort se prolonge alors pendant la durée indiquée une fois que le PJ cesse de se concentrer. Sauf dans ce cas bien précis, il est nécessaire de rester concentré pour maintenir l'effet du sort, mais il n'est pas possible de passer outre la durée maximale indiquée (le cas échéant). Si une cible se retrouve hors de portée, le sort réagit comme si on avait déconcentré le personnage.

**Sujet, effet et zone d'effet.** Si le sort affecte directement des créatures (par exemple, *charme-personne* ou *sommeil*), il les « accompagne » jusqu'au terme de sa durée. S'il génère un effet, celui-ci se prolonge durant tout le temps imparti. L'effet peut se déplacer (dans le cas d'un monstre convoqué pourchassant les ennemis du mage, par exemple) ou rester fixe. Il peut arriver qu'il soit dissipé avant la fin de la durée prévue (*nappe de brouillard* risque ainsi d'être dispersé par le vent). Si le sort affecte une zone, comme c'est le cas pour *silence*, il reste fixe. Les créatures entrant dans la zone sont aussitôt affectées, mais cela cesse dès qu'elles en sortent.

**Retenir un sort de contact.** Si le personnage n'utilise pas son sort de contact au cours du round où il prononce l'incantation, il a la possibilité de conserver indéfiniment l'énergie magique. Chaque round, il peut tenter une attaque de contact. Mais si le personnage lance un autre sort, l'énergie se dissipe aussitôt.

Certains sorts, comme *téléportation* et *marche sur l'onde*, permettent expressément de toucher plusieurs sujets. Il n'est pas possible de retenir un tel sort. Le personnage doit donc toucher les sujets durant le dernier round de l'incantation.

**Utilisation ou épuisement.** Quelques sorts durent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés ou épuisés. C'est le cas de *bouche magique*, qui se dissipe une fois le message délivré.

(T). Si la ligne « Durée » se termine par (T), le personnage peut mettre un terme à ses sorts quand il le désire. Pour ce faire, il doit se trouver dans la zone d'effet et prononcer les paroles appropriées, le plus souvent une version modifiée de l'incantation. Si cette dernière n'a pas de composante verbale, quelques gestes suffisent. Mettre un terme à un sort est une action simple et ne suscite pas d'attaque d'opportunité. On peut arrêter un sort maintenu par concentration, et cela ne nécessite aucune action, car il suffit juste de ne plus se concentrer à son tour pour qu'il cesse.

## LES JETS DE SAUVEGARDE

La plupart des sorts s'accompagnent d'un jet de sauvegarde, permettant à la créature visée d'éviter tout ou partie des effets. La ligne « Jet de sauvegarde » indique quel type de jet de sauvegarde il faut effectuer et quel est son résultat en cas de succès...

**Annule.** Le sort n'a aucun effet si la créature réussit son jet de sauvegarde.

**Partiel.** Le sort a normalement un effet donné sur la cible (par exemple, il la tue). Si cette dernière réussit son jet de sauvegarde, elle subit un effet moindre (elle pourra encaisser des dégâts plutôt que de mourir).

**1/2 dégâts.** Les dégâts du sort sont réduits de moitié (en arrondissant à l'entier inférieur) en cas de jet de sauvegarde réussi.



**Aucun.** Le sort n'autorise aucun jet de sauvegarde.

**Dévoile.** En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible prend conscience qu'elle a affaire à une illusion.

**(Objet).** Le sort peut être jeté sur un objet, qui ne bénéficie d'un jet de sauvegarde que s'il est magique ou en possession (porté, tenu en main, etc.) de quelqu'un qui résiste au sort. Dans ce cas, l'objet bénéficie du bonus au jet de sauvegarde de son porteur, à moins que le sien propre ne soit supérieur (ce terme n'indique pas nécessairement un sort ne pouvant être lancé que sur les objets ; certains sorts de ce type peuvent être jetés sur des créatures ou des objets). Le bonus au jet de sauvegarde d'un objet magique est égal à 2 plus la moitié de son niveau de lanceur de sorts.

**(Inoffensif).** Ce sort est généralement bénéfique, mais le sujet peut effectuer un jet de sauvegarde pour échapper à ses effets s'il le désire.

**Degré de difficulté des jets de sauvegarde.** Le jet de sauvegarde contre un sort s'accompagne d'un degré de difficulté (ou DD) égal à 10 plus le niveau du sort, plus le bonus du PJ dans la caractéristique concernée (l'Intelligence pour les magiciens, le Charisme pour les bardes et les ensorceleurs, la Sagesse pour les prêtres, les druides, les paladins et les rôdeurs). Le niveau d'un sort peut varier en fonction de la classe du personnage. Ainsi, *piège à feu* est un sort du 2<sup>e</sup> niveau pour un druide, mais du 4<sup>e</sup> pour un magicien ou un ensorceleur. Les jeteurs de sorts doivent toujours se référer au niveau correspondant à leur classe.

**Jet de sauvegarde réussi.** Lorsqu'une créature réussit son jet de sauvegarde contre un sort n'ayant aucun effet physique manifeste (visuel, auditif, etc.), elle ressent comme un picotement ou l'impression qu'elle a brièvement été agressée, mais sans pouvoir déterminer la nature de l'attaque. Par exemple, si un magicien lance discrètement *charme-personne* sur un individu qui réussit son jet de sauvegarde, la cible prend conscience que l'on a cherché à l'attaquer magiquement mais n'en sait pas davantage. De la même manière, pour les sorts à cible (comme *charme-personne*, justement), le lanceur de sorts sait que son attaque a échoué lorsque la cible réussit son jet de sauvegarde, ce qui n'est pas le cas pour les sorts de zone ou à effet (pour lesquels il est impossible de déterminer qui est affecté et qui ne l'est pas).

**Échec volontaire au jet de sauvegarde.** Il est possible de refuser d'effectuer un jet de sauvegarde et de s'exposer aux effets d'un sort. De la même manière, on peut neutraliser volontairement sa résistance à la magie (par exemple celle dont bénéficient les elfes contre *sommeil*).

**Jet de sauvegarde et objets.** À moins que la description du sort ne fournisse des indications contraires, tous les objets portés ou tenus par la cible résistent automatiquement aux attaques magiques. Par contre, si la cible fait un 1 sur son jet de sauvegarde, l'un de ses objets exposés risque d'être endommagé par le sort (si celui-ci peut affecter les objets). Les quatre premières catégories d'objets de la Table 10-1 (voir ci-dessous) sont celles qui ont le plus de chances d'être prises pour cible. Déterminez aléatoirement l'objet atteint. Il doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre le type d'attaque approprié et risque d'être endommagé ou détruit (voir *Frapper un objet*, page 165). Par exemple, Tordek est frappé de plein fouet par un éclair et fait 1 à son jet de sauvegarde. Les objets risquant d'être touchés sont son bouclier, son armure, sa hache d'armes et l'arc qu'il porte en bandoulière (il n'a ni casque ni cape magique, aussi le MD a-t-il ignoré ces deux lignes).

Les objets non magiques qui ne sont ni portés ni tenus n'ont droit à aucun jet de sauvegarde ; ils subissent automatiquement les dégâts indiqués.

TABLE 10-1 : OBJETS AFFECTÉS  
PAR LES ATTAQUES MAGIQUES

Rang <sup>1</sup>	Objet
1 <sup>er</sup>	Bouclier
2 <sup>e</sup>	Armure
3 <sup>e</sup>	Casque magique, couvre-chef ou serre-tête
4 <sup>e</sup>	Objet tenu en main (arme, baguette, etc.)
5 <sup>e</sup>	Cape magique
6 <sup>e</sup>	Arme rangée au fourreau ou portée en bandoulière
7 <sup>e</sup>	Bracelets magiques
8 <sup>e</sup>	Vêtements magiques
9 <sup>e</sup>	Bijoux magiques (ce qui inclut les anneaux)
10 <sup>e</sup>	Tout le reste

<sup>1</sup> Indique l'ordre dans lequel les objets risquent d'être affectés.

## LA RÉSISTANCE À LA MAGIE

La résistance à la magie (RM) est une protection spécifique. Lorsqu'un sort prend pour cible une créature qui en bénéficie, il ne pourra l'affecter que si le jeteur de sorts réussit un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts, le total devant être supérieur ou égal à la valeur de résistance à la magie de la cible). La résistance à la magie est en quelque sorte une classe d'armure contre les attaques magiques. Elle est évoquée plus en détail dans le *Guide du Maître*. N'oubliez pas d'ajouter tout modificateur (issu d'un pouvoir de domaine, par exemple) à ce jet de niveau de lanceur de sorts.

La ligne « Résistance à la magie » de la description des sorts indique si tel ou tel sort autorise la résistance à la magie. Dans la plupart des cas, cette dernière ne s'applique que quand la créature est directement prise pour cible, pas quand elle entre dans la zone d'effet d'un sort existant.

Sur cette ligne, les termes « objet » et « inoffensif » ont le même sens que pour les jets de sauvegarde. Une créature possédant une certaine résistance à la magie doit volontairement choisir de ne pas être protégée par celle-ci lorsqu'elle est prise pour cible par un sort inoffensif dont elle souhaite profiter des effets. Dans ce cas, il est inutile d'effectuer le jet de niveau de lanceur de sorts susmentionné.

## DESCRIPTION

Cette partie détaille l'effet et le fonctionnement du sort. Si l'une des lignes précédentes porte la mention « voir description », l'explication est donnée là. Si l'incantation que vous lisez fait partie d'une chaîne de sorts (voir *Chaînes de sorts*, page 181), il vous faudra remonter au sort de base pour obtenir toutes les informations souhaitées.

## LA MAGIE PROFANE

Magiciens, ensorceleurs et bardes font appel à la magie profane, qui leur permet de manipuler directement l'énergie magique. Elle exige de leur part un grand talent inné (pour les ensorceleurs), de longues heures d'étude (pour les magiciens), voire les deux (pour les bardes). Ses manifestations sont souvent plus spectaculaires que celles de la magie divine (vol, explosion, transformation, etc.).

## PRÉPARATION DES SORTS DE MAGICIEN

Avant de partir en aventure avec ses compagnons, Mialyë, magicienne de niveau 1, consulte son grimoire et prépare deux sorts du 1<sup>er</sup> niveau (un dû à son niveau et l'autre à son Intelligence de 15), ainsi que trois du niveau 0 (les mages appellent souvent « tours de magie » ces sorts du niveau 0). Parmi les sorts de son grimoire, elle choisit *charme-personne*, *sommeil*, *détection de la magie* (deux fois) et *lumière*. Au cours de leur voyage, ses compagnons et elle sont attaqués par des maraudeurs gnolls, contre lesquels elle lance *sommeil*. Une fois les humanoïdes vaincus, elle utilise *détection de la magie* afin de savoir s'ils possédaient des objets magiques (ce qui n'est pas le cas). Le groupe décide alors de camper pour la nuit. Le matin venu, Mialyë recommence à préparer des sorts à partir de son grimoire. Lui restent en mémoire *charme-personne*, *détection de la magie* (une fois seulement) et *lumière*, préparés la veille. Choissant d'abandonner *lumière*, elle prépare *sommeil*, *détection de la magie* et son *imaginaire*. Cela lui demande un peu plus d'une demi-heure, car ces sorts représentent à peine plus de la moitié du total auquel elle a droit.

Le niveau du magicien limite le nombre de sorts qu'il est capable de préparer et de lancer (voir Table 3-10, page 40), mais sa valeur d'Intelligence élevée peut lui permettre d'en préparer quelques-uns de plus (voir Table 1-1, page 8). Il peut choisir le même sort à plusieurs reprises, mais cela est alors déduit de son total. La magie profane exige d'importants efforts mentaux. Pour pouvoir préparer un sort, le magicien doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + le niveau du sort (il faut donc au moins 11 en Intelligence pour utiliser les sorts du 1<sup>er</sup> niveau).

**Le repos.** Le magicien ne peut préparer ses sorts que s'il est frais et dispos, état qu'il atteint après 8 heures de sommeil. Il n'est pas obligé de dormir durant tout ce temps, mais il doit au moins se reposer (déplacement, combat, incantation, utilisation de compétence, conversation et autres tâches un tant soit peu fatigantes lui sont interdits). Si le repos du



magicien est interrompu, il lui faut par la suite dormir 1 heure supplémentaire par interruption (de plus, il doit s'être reposé au moins 1 heure juste avant de s'attaquer à la préparation de ses sorts). Même si le personnage n'éprouve jamais le besoin de dormir, il doit tout de même se reposer. Ainsi, un magicien elfe a besoin de ces 8 heures de repos pour avoir l'esprit dégagé, même si 4 heures de transe suffiraient à son corps (il peut donc se mettre en transe 4 heures durant, puis se reposer pendant les 4 heures restantes avant de se plonger dans son grimoire).

**Sorts jetés durant la période de repos.** Si un magicien a lancé des sorts récemment, la fatigue mentale qu'il ressent diminue sa capacité à préparer de nouveaux sorts. Quand il prépare ses nouveaux sorts le matin venu, tous ceux qu'il a jetés au cours des 8 dernières heures viennent en déduction de son quota. Ainsi, Mialyë a normalement deux sorts du 1<sup>er</sup> niveau ; mais si elle a dû utiliser *projectile magique* au cours de la nuit, elle ne peut plus préparer qu'un seul sort du 1<sup>er</sup> niveau.

**Conditions de préparation.** Pour pouvoir préparer un sort, le magicien doit bénéficier de suffisamment de calme et de confort pour que sa concentration soit optimale. Il n'a pas besoin de se trouver dans un endroit luxueux, mais il lui faut éviter toute distraction (combat à proximité, bruits importants, etc.). Il lui est également impossible de se concentrer s'il est exposé aux intempéries, s'il subit des dégâts ou s'il rate un jet de sauvegarde. Il ne peut pas préparer le moindre sort s'il n'a pas son grimoire ou si la lumière ambiante ne lui permet pas de lire. Il n'existe qu'une seule exception à cette règle : *lecture de la magie*, qui peut se préparer même sans grimoire. Cela explique pourquoi une bonne partie de la formation de magicien vise à enseigner cette incantation mineure, mais primordiale.

**Temps de préparation.** Après s'être reposé, le magicien doit consulter son grimoire pour préparer les sorts qui l'intéressent. Cela lui prend 1 heure pour préparer l'intégralité des sorts auxquels il a droit. S'il décide de n'en apprendre qu'une partie, le temps nécessaire est réduit en conséquence, mais il ne peut en aucun cas descendre en dessous de 15 minutes, minimum requis pour se mettre dans l'état d'esprit nécessaire à la préparation des sorts.

**Sélection des sorts.** Tant que le magicien ne prépare pas de sorts, il ne peut lancer que ceux qu'il a préparés précédemment (généralement la veille) et qu'il n'a pas utilisés. La préparation est en fait la première phase de l'incantation, et la plus longue. Chaque sort est conçu pour pouvoir être interrompu juste avant de prendre effet. Cela permet au magicien de réciter la quasi-totalité de l'incantation en avance et de l'achever en quelques instants, même dans des conditions défavorables. Son grimoire le guide dans les exercices mentaux qu'il doit faire pour obtenir l'effet magique recherché. S'il lui reste des sorts qu'il n'a pas encore jetés, il peut les abandonner pour en choisir de nouveaux.

Lorsqu'il prépare ses sorts, le magicien peut décider de laisser des emplacements de sorts « vierges », c'est-à-dire des sorts non déterminés. Dans le courant de la journée, il peut recommencer sa préparation aussi souvent qu'il le désire pour remplir ces blancs. Par contre, il lui est impossible d'abandonner un sort au profit d'un autre ou d'utiliser l'emplacement d'un sort qu'il a déjà jeté depuis le début de la journée. Pour ce faire, il doit être frais et dispos, c'est-à-dire avoir bénéficié de ses 8 heures de repos. Tout comme la séance du matin, la préparation supplémentaire exige au moins 15 minutes, voire plus si le personnage avait laissé vierge plus du quart de son quota.

**Emplacements de sorts.** Les tables du Chapitre 3 indiquent combien de sorts de chaque niveau le PJ peut jeter en une journée. Il est toujours possible d'utiliser un emplacement de sort de haut niveau pour un sort de plus bas niveau. Par exemple, un magicien de niveau 7 dispose d'au moins un emplacement de sort du 4<sup>e</sup> niveau et de deux du 3<sup>e</sup> niveau (voir Table 3-10, page 40). Mais s'il préfère, il peut préparer un troisième sort du 3<sup>e</sup> niveau en lieu et place de celui du 4<sup>e</sup>. Notez qu'un mage à l'Intelligence trop basse pour lancer des sorts de tous les niveaux à sa disposition bénéficie tout de même des emplacements de sorts correspondants, mais il doit les utiliser pour des sorts de niveaux inférieurs.

**Rétention des sorts préparés.** Une fois le sort préparé, le magicien le garde en mémoire jusqu'à ce qu'il le lance ou décide de l'abandonner en faveur d'un autre. Quand le personnage récite l'incantation, l'énergie du sort se dégage, ce qui provoque une légère fatigue passagère. Certains

objets magiques et pouvoirs spéciaux de monstres peuvent effacer les sorts de l'esprit d'un magicien.

**Mort et rétention des sorts.** Si le personnage meurt, tous les sorts qu'il avait en mémoire s'effacent automatiquement. Des sorts particulièrement puissants (tels que *rappel à la vie*, *résurrection* ou *résurrection suprême*) permettent de récupérer l'énergie magique en même temps que l'âme du défunt.

## ÉCRITS DE MAGIE PROFANE

Pour coucher un sort sur le papier, le magicien utilise des symboles complexes représentant les forces magiques invoquées par l'incantation. Ces symboles constituent un langage universel de la magie, que les magiciens ont découvert, pas inventé. Tous ont recours au même « alphabet » ésotérique, et ce quelle que soit leur langue natale. Cela étant, chacun l'utilise à sa façon (la magie profane se caractérise par une approche extrêmement personnelle), de sorte que même le plus puissant archimage doit prendre le temps de déchiffrer les inscriptions magiques d'un autre magicien.

Pour déchiffrer une incantation de magie profane (c'est-à-dire, par exemple, sur un grimoire ou un parchemin), il faut réussir un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). En cas d'échec, le personnage doit attendre le lendemain pour réessayer de comprendre ce sort. *Lecture de la magie* déchiffre automatiquement un texte magique, sans qu'un test de compétence soit nécessaire. Si la personne qui a rédigé le texte est présente et assiste le lecteur, le succès est, là aussi, garanti.

Une fois le document magique déchiffré, sa compréhension est définitivement acquise. C'est un peu comme résoudre une énigme : une fois la solution connue, la retrouver ne pose plus de problème. Quand le texte est compris, le magicien identifie le sort et obtient une idée plus ou moins précise de ses effets (détaillés dans la description). Si le texte est rédigé sur un parchemin et si le lecteur est adepte de la magie profane, il peut tenter d'utiliser le sort du parchemin (pour plus de précisions, voir le *Guide du Maître*).

## Emprunt de grimoire

Un magicien peut utiliser un autre grimoire que le sien pour préparer une incantation qu'il connaît (et qui se trouve dans son propre grimoire), mais le succès n'est pas assuré. Pour commencer, il doit déchiffrer le texte (voir *Écrits de magie profane*, ci-dessus). Puis, il doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). En cas de succès, il peut préparer l'incantation comme il se doit. À chaque nouvelle préparation, il lui faut refaire le test d'Art de la magie, même s'il a déjà utilisé ce grimoire pour le préparer. En cas d'échec, il doit attendre le lendemain avant de tenter à nouveau de préparer le sort à partir de ce grimoire bien précis (mais, comme indiqué ci-dessus, il n'a pas besoin de déchiffrer le texte de nouveau).

## Ajout de sorts au grimoire

Les magiciens disposent de plusieurs méthodes pour ajouter de nouveaux sorts à leur grimoire. Ceux qui ont choisi de se spécialiser dans une école de magie n'ont accès qu'aux sorts autorisés.

**Sorts acquis en montant de niveau.** Les magiciens se livrent à de nombreuses recherches entre leurs aventures. Chaque fois que l'un d'eux gagne un niveau, il choisit deux nouveaux sorts (son niveau doit toutefois lui permettre de les lancer), qu'il peut ajouter à son grimoire. S'il a choisi de se spécialiser dans une école de magie, l'un de ces sorts doit être issu de cette école.

**Sorts copiés à partir d'un parchemin ou d'un autre grimoire.** Il est possible d'augmenter son répertoire de sorts lorsque l'on obtient un parchemin de magie profane ou le grimoire d'un autre magicien. Quelle que soit la source du sort, le personnage doit commencer par le déchiffrer (voir *Écrits de magie profane*, ci-dessus), après quoi il lui faut passer une journée entière à étudier le sort. Ensuite, il effectue un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). S'il est spécialisé dans une école, il bénéficie d'un bonus de +2 au jet de dé pour tout sort faisant partie de son école de prédilection. En contrepartie, il est incapable d'apprendre les sorts des écoles de magie interdites par la sienne.

En cas de succès, le magicien comprend la formule et peut la recopier dans son livre de sorts (voir *Copie des nouveaux sorts*, ci-dessus). Si le sort provenait d'un autre grimoire, celui-ci ne pâtit pas de l'opération ; par



contre, s'il était rédigé sur un parchemin, ce dernier s'efface quand le sort est recopié.

En cas d'échec, le magicien est incapable de comprendre le sort. Il ne peut pas réessayer de l'apprendre (même à partir d'une autre source) avant d'avoir amélioré sa compétence d'Art de la magie. La copie ne se fait pas et le parchemin magique ne s'efface pas.

En général, les magiciens font payer le privilège de copier des sorts depuis leur grimoire. Ce coût est le plus souvent égal à 50 po x niveau du sort. Cependant, de nombreux magiciens jaloux exigent un prix exorbitant contre leurs sorts de haut niveau, du moins quand ils daignent les partager. Les magiciens qui s'entendent bien échangent souvent des sorts de même niveau gratuitement.

**Recherche indépendante.** Le magicien a la possibilité d'effectuer des recherches de son côté pour trouver un sort existant ou, au contraire, pour en inventer un de son cru. Le *Guide du Maître* détaille la procédure à suivre.

### Copie des nouveaux sorts

Lorsque le magicien a compris un nouveau sort, il peut le recopier dans son grimoire.

**Temps nécessaire.** La copie exige 24 heures, quel que soit le niveau du sort.

**Espace requis.** Un sort prend 1 page par niveau (une incantation du 2<sup>e</sup> niveau s'étalera donc sur 2 pages, une du 5<sup>e</sup> niveau sur 5, etc.). Même un sort du niveau 0 (tour de magie) demande une page. Un grimoire comprend 100 pages.

**Coût du matériel.** Le nécessaire à écrire (plume, encre et autres) coûte 100 po par page.

À noter que le magicien n'a pas besoin d'acquitter ce coût (ni de passer le temps exigé) pour les sorts qu'il gagne en montant de niveau. Ils font partie intégrante de ses recherches.

### Remplacement et copie des grimoires

Un magicien peut suivre la procédure d'apprentissage des sorts pour reconstituer un grimoire perdu. Les sorts qu'il a encore en mémoire peuvent être recopiés directement, au coût de 100 po la page (comme indiqué dans *Copie des nouveaux sorts*, ci-dessus). Les sorts s'effacent aussitôt de son esprit, comme s'il les avait lancés. Dans le cas où il n'a pas préparé le sort, il peut le faire à partir d'un grimoire emprunté (voir ci-dessus), après quoi il n'a plus qu'à le coucher sur le papier.

La procédure est la même lorsque l'on cherche à recopier un grimoire existant (par exemple pour avoir une copie de secours, si ce n'est qu'elle s'avère bien plus facile. En conséquence, le temps requis et le coût par page sont réduits de moitié.

### Vente des grimoires

Les grimoires trouvés au fil des aventures peuvent être vendus contre un nombre de pièces d'or égal à la moitié du coût d'achat et d'écriture des sorts qu'il renferme (50 po par page). Un grimoire dont les cent pages sont pleines vaut donc 5 000 po.

## BARDES ET ENSORCELEURS

Bardes et ensorceleurs font aussi appel à la magie profane, mais ils n'ont pas de grimoires et ne préparent pas leurs sorts à l'avance (voir la description de chacun dans le Chapitre 3). Une valeur de Charisme élevée peut leur permettre de jeter quelques sorts de plus (voir Table 1-1, page 8). Ils doivent avoir un minimum de 10 + niveau du sort en Charisme afin de pouvoir lancer l'incantation concernée.

**Procédure quotidienne.** Chaque jour, bardes et ensorceleurs doivent se préparer mentalement à jeter des sorts. Pour ce faire, ils ont besoin de 8 heures de repos (comme les magiciens), après quoi ils se concentrent 15 minutes durant. Le barde doit chanter ou jouer d'un instrument de musique pendant qu'il se livre à cet exercice. Ce laps de temps prépare l'esprit du personnage à utiliser de nouveaux sorts. Sans cela, il ne peut pas récupérer les sorts qu'il a lancés la veille.

Par exemple, Gimble, barde de niveau 7, peut jeter un sort du 3<sup>e</sup> niveau (il s'agit d'un sort en bonus, obtenu grâce à son Charisme de 16). S'il l'utilise, il ne pourra y faire appel de nouveau que le lendemain, et encore, à condition qu'il se soit mentalement préparé.

**Sorts jetés durant la période de repos.** Comme pour les magiciens, les sorts que bardes et ensorceleurs ont lancés au cours des 8 heures précédant leurs exercices mentaux sont déduits de leur quota.

**Ajout de sorts au répertoire.** Bardes et ensorceleurs gagnent des sorts chaque fois qu'ils montent de niveau ; c'est leur seule occasion d'en gagner. Chaque fois que le personnage gagne un niveau, il suffit de consulter la Table 3-4 ou la Table 3-7 pour connaître le nombre de nouveaux sorts qu'il peut choisir dans la liste du Chapitre 11. Si le MD le permet, le personnage peut éventuellement sélectionner des sorts étrangers à cette liste, pour peu qu'il ait appris leur existence par un moyen ou un autre (voir *Sorts* dans la description de l'ensorceleur, page 34).

Par exemple, en passant au niveau 2, Hennet l'ensorceleur gagne un nouveau sort du niveau 0. Il peut le choisir dans la liste destinée aux magiciens et ensorceleurs, à moins qu'il n'ait découvert un sort qui l'intéresse davantage sur un parchemin profane ou un grimoire.

## LA MAGIE DIVINE

Prêtres et druides font appel à la magie divine, de même que les paladins et les rôdeurs ayant atteint un certain niveau. Comme son nom l'indique, ce type de magie tire son énergie d'une source divine. Les prêtres obtiennent leurs sorts de leur dieu ou de l'un de ses serviteurs, les druides et les rôdeurs des forces de la nature, et les paladins de celles du Bien et de la Loi. Ces sorts sont souvent moins spectaculaires et moins destructeurs que ceux de la magie profane. Par contre, ils se révèlent plus efficaces pour soigner.

### PRÉPARATION DES SORTS DIVINS

Prêtres et autres jeteurs de sorts faisant appel à la magie divine préparent leurs sorts de la même manière que les magiciens, à quelques différences près. D'abord, leur valeur de Sagesse doit être au moins égale à 10 + niveau du sort qui les intéresse. Par exemple, un prêtre ou un druide doit avoir un minimum de 10 en Sagesse pour lancer un sort du niveau 0, 11 pour un sort du 1<sup>er</sup> niveau, etc. (les pratiquants de la magie divine appellent souvent « oraisons » leurs sorts du niveau 0). C'est également la Sagesse qui détermine les sorts supplémentaires auxquels le personnage a droit.

**Moment de la journée.** Comme les magiciens, les prêtres et autres pratiquants de la magie divine préparent leurs sorts à l'avance. Mais eux n'ont pas besoin d'une période de repos. Ils prient leur dieu à un moment précis de la journée, souvent significatif (l'aube, le crépuscule ou midi sont des choix qui reviennent souvent). Un dieu peut imposer l'heure (ou d'autres conditions) à ses fidèles avant de leur accorder des sorts. Si les événements empêchent le personnage de prier à l'heure requise, il doit le faire dès que possible. S'il ne prend pas le temps nécessaire à la première occasion, il lui faudra attendre le lendemain pour recevoir de nouveaux sorts.

**Sélection et préparation des sorts.** Le personnage prépare ses sorts à l'avance, en priant et en méditant à un instant précis de la journée. Le temps nécessaire à la préparation est le même que pour un magicien (1 heure), et l'environnement doit, là aussi, être calme. Le personnage n'a pas besoin de préparer tous ses sorts à ce moment, mais il ne se trouve y rajouter dans un état de réceptivité optimal que durant le moment de la journée choisi par son dieu. Même s'il se livre à d'autres périodes de préparation ultérieures, il ne peut pas remplacer des sorts qu'il a encore en mémoire ou récupérer ceux qu'il a jetés en cours de journée ; il peut juste combler les « blancs » qu'il avait volontairement laissés dans son esprit.

Les pratiquants de la magie divine n'ont pas besoin de grimoires, mais ils n'ont accès qu'aux sorts proposés par la liste qui les concerne (voir le Chapitre 11). Prêtres, druides, paladins et rôdeurs ont chacun leur liste. De plus, les prêtres ont accès à deux domaines, déterminés à la création du personnage. Chaque domaine accorde un pouvoir spécifique, ainsi que l'accès à un sort supplémentaire par niveau. Par contre, le prêtre est obligé de prendre l'un de ses deux sorts de domaine à chaque niveau (ce qui explique les « +1 » apparaissant sur la Table 3-6, page 31). Un sort de domaine n'apparaissant pas aussi sur la liste générale des sorts de prêtre ne peut être préparé que comme sort de domaine.



**Emplacements de sorts.** Les tables du Chapitre 3 indiquent combien de sorts de chaque niveau le PJ peut jeter en une journée. Il est toujours possible d'utiliser un emplacement de sort de haut niveau pour un sort de plus bas niveau. Par exemple, un prêtre de niveau 7 dispose d'au moins un emplacement de sort du 4<sup>e</sup> niveau et de deux du 3<sup>e</sup> niveau. Mais s'il préfère, il peut préparer un troisième sort du 3<sup>e</sup> niveau en lieu et place de celui du 4<sup>e</sup>. De même, il peut remplacer son sort de domaine de 4<sup>e</sup> niveau par un autre d'un niveau inférieur. Notez qu'un personnage à la valeur de caractéristique trop basse pour lancer des sorts de tous les niveaux à sa disposition bénéficie tout de même des emplacements de sorts correspondants, mais il doit les utiliser pour des sorts de niveaux inférieurs. Par exemple, un prêtre de niveau 9 doté d'une Sagesse de 14 ne peut pas lancer de sorts de 5<sup>e</sup> niveau. Par contre, il peut préparer un sort supplémentaire d'un niveau inférieur.

**Sorts jetés récemment.** Comme pour la magie profane, tout sort jeté moins de 8 heures avant le moment où le personnage commence à prier est déduit de son quota quotidien.

**Sorts de soins et de blessure.** Un prêtre bon (ou vénérant une divinité d'alignement bon) peut spontanément jeter un sort de soins à la place d'un sort de niveau au moins égal préparé à l'avance (qui ne peut pas être un sort de domaine). La règle est la même pour les prêtres mauvais (ou vénérant un dieu d'alignement mauvais), sauf qu'eux ne peuvent lancer ainsi que des sorts de blessure. Un prêtre neutre et priant un dieu neutre peut jeter spontanément des sorts de soins ou de blessure, au choix, mais le choix doit être fait au moment de la création du personnage. L'énergie magique du sort choisi est transformée en sort de soins ou de blessure, comme si c'était celui-là que le prêtre avait préparé.

**Sorts de convocation d'alliés naturels.** Un druide peut spontanément jeter un sort de convocation d'alliés naturels à la place d'un sort de niveau au moins égal préparé à l'avance. L'énergie magique du sort choisi est transformée en sort de convocation, comme si c'était celui-là que le prêtre avait préparé.

## ÉCRITS DE MAGIE DIVINE

Les sorts divins peuvent être couchés sur le papier et lus comme ceux de magie profane (voir *Écrits de magie profane*, ci-dessus). Tout personnage maîtrisant la compétence Art de la magie peut tenter de déchiffrer un écrit de magie divine. Par contre, les seuls personnages capables d'utiliser un parchemin de magie divine sont ceux qui peuvent normalement jeter le sort concerné sous cette forme (ce dernier doit donc faire partie de la liste de sorts auxquels ils ont droit).

## NOUVEAUX SORTS DIVINS

Les pratiquants de la magie divine obtiennent de nouveaux sorts des deux manières suivantes :

**En montant de niveau.** Les personnages faisant appel à la magie divine se livrent à de nombreuses recherches entre deux aventures. Chaque fois qu'ils atteignent un niveau leur donnant accès à de nouveaux sorts, ils peuvent automatiquement les demander à leur dieu.

**Recherche indépendante.** Le personnage peut également effectuer ses propres recherches pour inventer ou retrouver un sort (la partie *Créer de nouveaux sorts*, dans le Chapitre 2 du *Guide du Maître*, détaille la procédure à suivre). Seul le concepteur d'un nouveau sort est capable de l'utiliser, à moins qu'il ne l'apprenne à d'autres. Certains partagent leur savoir avec le reste du clergé de leur dieu, mais ce n'est pas systématique. Le personnage peut écrire un parchemin magique (à condition qu'il ait le don Écriture de parchemins), à moins qu'il ne préfère composer un ouvrage similaire à un grimoire, dans lequel il compilerait tous les sorts qu'il a créés. Les autres pratiquants de la magie divine découvrant le sort sous

forme écrite peuvent tenter de le lancer, à condition que leur niveau le leur permette et qu'ils appartiennent à la même classe que celui qui l'a rédigé. Avant cela, il leur faut toutefois déchiffrer le texte (voir *Écrits de magie profane*, ci-dessus).

## LES POUVOIRS SPÉCIAUX

Méduses, dryades, harpies et autres créatures surnaturelles peuvent générer des effets magiques sans pour autant être des jeteurs de sorts. C'est également le cas des personnages se servant de baguettes, sceptres et autres objets magiques. Ces effets sont répartis en deux catégories : les pouvoirs magiques et les pouvoirs surnaturels. De plus, certaines créatures peuvent faire appel à des facultés qui n'ont rien de magiques, dénommées pouvoirs extraordinaires ou naturels.

**Pouvoirs magiques.** Le charme-personne d'une dryade et l'aptitude à la téléportation suprême d'un diable sont deux exemples de pouvoirs magiques. En temps normal, ils fonctionnent exactement comme le sort du même nom. Quelques-uns sont uniques, auquel cas ils sont détaillés dans la description de la créature.

Les pouvoirs magiques ne s'accompagnent d'aucune composante verbale, gestuelle ou matérielle, pas plus qu'ils ne nécessitent de focaliseur ou de sacrifice en PX. La créature y fait appel mentalement. Le port de l'armure n'interfère jamais avec leur bonne utilisation, même pour ceux qui reproduisent les effets de sorts à composante gestuelle. Sauf indication contraire, tous les pouvoirs magiques ont un temps d'incantation de 1 action simple. Ces différences exceptées, ils fonctionnent exactement comme le sort du même nom.

La résistance à la magie protège contre les pouvoirs magiques, qui peuvent être dissipés comme les sorts. Ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie ne peut s'exprimer (comme l'endroit défendu par une zone d'antimagie). Ils ne peuvent servir à contrer d'autres sorts, et ne sauraient eux-mêmes être contrés.

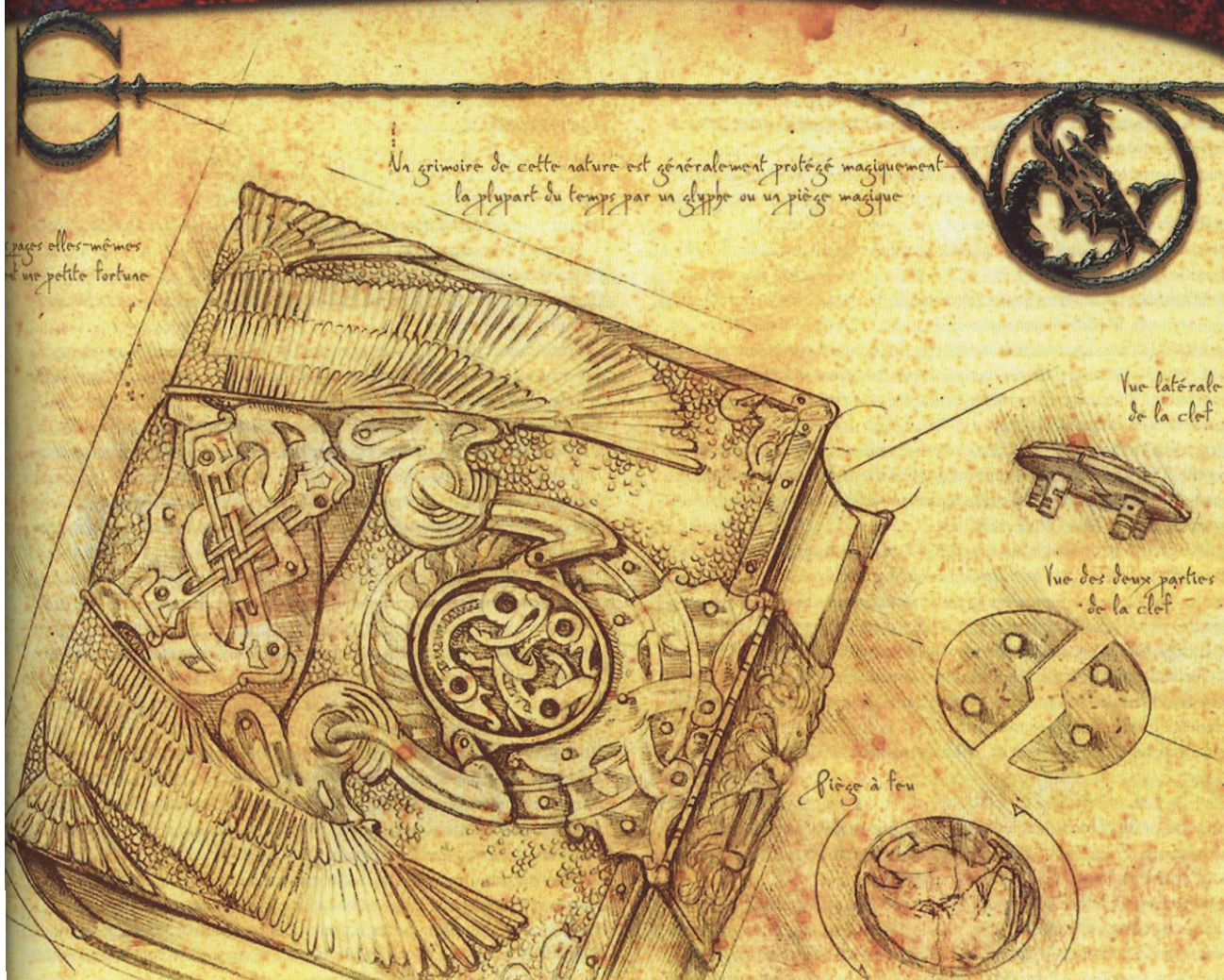
Certains monstres sont en quelque sorte des ensorceleurs. Ils jettent des sorts comme ces derniers, en utilisant les composantes normales. Quelques créatures cumulent même pouvoirs magiques et sorts d'ensorceleur (c'est le cas de certains dragons).

**Pouvoirs surnaturels.** Le souffle d'un dragon, le regard pétrifiant d'une méduse, l'absorption d'énergie accompagnant les attaques d'un spectre et l'usage qu'un prêtre fait de l'énergie positive ou négative pour repousser ou contrôler les morts-vivants sont tous des pouvoirs surnaturels. Rien ne peut empêcher la créature possédant ces aptitudes de s'en servir (contrairement aux sorts) et elles n'entraînent généralement pas d'attaque d'opportunité, sauf indication contraire. La résistance à la magie ne protège pas contre les pouvoirs surnaturels, ils ne peuvent pas être contrés et même dissipation de la magie est inefficace. En revanche, ils ne fonctionnent pas dans les secateurs où la magie ne peut pas s'exprimer (zone d'antimagie).

**Pouvoirs extraordinaires.** L'aptitude d'esquive totale d'un roublard et la faculté de régénération d'un troll sont des pouvoirs extraordinaires. Rien ne peut empêcher la créature les possédant de s'en servir au combat et ils n'entraînent pas d'attaque d'opportunité, sauf indication contraire. Sorts ou effets contrant ou annulant la magie restent sans effet contre les pouvoirs extraordinaires, qui ne peuvent pas être dissipés et fonctionnent normalement au cœur d'une zone d'antimagie. Ils n'ont en fait rien de magique, même s'ils vont parfois à l'encontre des lois physiques.

**Pouvoirs naturels.** Cette catégorie regroupe tous les pouvoirs qui n'ont rien de magique, de surnaturel ou d'extraordinaire, comme l'aptitude à voler des oiseaux. Ce sont tous les pouvoirs qui ne sont ni extraordinaires, ni surnaturels, ni magiques.





Un grimoire de cette nature est généralement protégé magiquement la plupart du temps par un glyphe ou un piège magique.

pages elles-mêmes  
et une petite fortune

Vue latérale  
de la clef

Vue des deux parties  
de la clef

Piège à feu

Illus. de A. Suetel

FIG. A

**C**e chapitre commence par donner la liste des sorts proposés à chaque classe de personnage, ainsi que celle qui accompagne chaque domaine de prêtre. Un sort suivi d'un (M) ou d'un (E) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focaliseur qui n'apparaît normalement pas dans une bourse à composantes. Un (X) dénote un coût en PX dont doit s'acquitter le lanceur de sorts.

Le reste du chapitre décrit les sorts dans leur intégralité.

**Chaines de sorts.** Certains sorts font référence à d'autres, dont ils découlent. Par exemple, *soins légers* est le sort sur lequel s'appuient tous les sorts de *soins*, alors qu'*allié majeur d'outreplan* et *allié suprême d'outreplan* découlent d'*allié d'outreplan*. Dans ce cas, le sort résultant n'est décrit que lorsqu'il change du sort de base. De même, les caractéristiques semblables à celles du sort de base ont été omises de son descriptif.

**Dés de vie.** Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage », pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

**Niveau de lanceur de sorts.** La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui le lance, et non le niveau de sort.

**Effets magiques et états préjudiciables.** Si un sort frappe un sujet de manière à ce qu'il soit soumis à plusieurs états préjudiciables (comme aveugle, intangible, invisible ou étourdi), reportez-vous au glossaire. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous également au Chapitre 8 du *Guide du Maître*.

**Créatures et personnages.** Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

## SORTS DE BARDE

### SORTS DE BARDE DU NIVEAU 0 (TOURS DE MAGIE)

**Berceuse.** Rend les sujets somnolents ; -5 aux tests de Détection et de Perception auditive, -2 aux jets de Volonté contre sommeil.

**Convocation d'instrument.** Convoque un instrument de musique au choix.

**Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

**Hébétement.** Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.

**Illumination.** Éblouit 1 créature (-1 aux jets d'attraque).

**Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.

**Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.

**Lumières dansantes.** Crée torches ou autres lueurs.

**Manipulation à distance.** Télékinésie limitée (2,5 kg max.).

**Message.** Conversation chuchotée à distance.

**Ouverture/fermeture.** Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.

**Prestidigitation.** Tours de passe-passe.

**Réparation.** Répare sommairement un objet.

**Repérage.** Le PJ sait où se trouve le nord.

**Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.

**Son imaginaire.** Sons illusoire.

### SORTS DE BARDE DU 1<sup>ER</sup> NIVEAU

**Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niv.

**Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24 heures.

Vue de la tranche

S'il est ouvert correctement, un grimoire est une véritable bibliothèque à lui seul — authentique archive d'un vaste savoir archaïque.



**Aura magique de Nystul.** Altère l'aura magique d'un objet.  
**Bouche magique (M).** Délivre un message quand on la déclenche.  
**Charme-personne.** La cible devient l'ami du PJ.  
**Compréhension des langages.** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.  
**Confusion mineure.** Une créature est confuse pendant 1 round.  
**Convocation de monstres I.** Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.  
**Corde animée.** Une corde bouge sur ordre du PJ.  
**Déguisement.** Modifie l'apparence du PJ.  
**Détection des passages secrets.** Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.  
**Dissimulation d'objet.** Dissimule un objet à la scrutation.  
**Effacement.** Efface un texte, même magique.  
**Feuille morte.** Ralentit la chute.  
**Fou rire de Tasha.** La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.  
**Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.  
**Graisse.** Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).  
**Hypnose.** Fascine 2d4 DV de créatures.  
**Identification (M).** Révèle les propriétés d'un objet magique.  
**Image silencieuse.** Crée une illusion visuelle mineure.  
**Regain d'assurance.** Supprime la terreur ou donne +4 aux jets de sauvegarde contre celle-ci (1 sujet, +1 tous les 4 niveaux).  
**Repli expéditif.** Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.  
**Serviteur invisible.** Force invisible obéissant au PJ.  
**Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).  
**Sommeil.** Endort 4 DV de créatures.  
**Ventriloquie.** Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

## SORTS DE BARDE DU 2<sup>E</sup> NIVEAU

**Apaisement des émotions.** Calme les créatures agitées.  
**Cacophonie.** Inflige 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.  
**Cécité/surdité.** Rend la cible aveugle ou sourde.  
**Convocation de monstres II.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.  
**Détection de pensées.** Permet « d'écouter » les pensées superficielles.  
**Détection faussée.** Abuse les divinations lancées sur une créature ou un objet.  
**Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.  
**Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.  
**Effroi.** Effraie les créatures ayant moins de 6 DV.  
**Flou.** Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.  
**Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.  
**Grâce féline.** Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.  
**Hébètement de monstre.** Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.  
**Héroïsme.** Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence.  
**Hypnose des animaux.** Fascine 2d6 DV d'animaux.  
**Image imparfaite.** Comme *image silencieuse*, plus sons limités.  
**Image miroir.** Crée des doubles illusoire du PJ (1d4+1 tous les 3 niveaux, max. 8).  
**Immobilisation de personne.** Immobilise un humanoïde pour 1 round/niveau.  
**Invisibilité.** Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.  
**Localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.  
**Lueurs hypnotiques.** Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.  
**Messenger animal.** Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.  
**Modification d'apparence.** Permet d'adopter la forme d'une créature.  
**Nuée grouillante.** Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.  
**Poussière scintillante.** Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.  
**Pyrotechnie.** Transforme un feu en épaisse fumée ou en vive lumière.  
**Rage.** Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.  
**Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.  
**Ruse du renard.** Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.  
**Silence.** Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.  
**Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).  
**Splendeur de l'aigle.** Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.  
**Suggestion.** Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.  
**Ténèbres.** Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

**Vent de murmures.** Transmet un court message à 1,5 kilomètre de distance/niveau.

## SORTS DE BARDE DU 3<sup>E</sup> NIVEAU

**Abri de Léomund.** Crée un abri pour dix créatures.  
**Bagou.** Confère +30 aux tests de Bluff ; résiste aux divinations censées détecter les mensonges.  
**Charme-monstre.** Le monstre croit être l'allié du PJ.  
**Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.  
**Clignotement.** Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.  
**Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.  
**Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.  
**Convocation de monstres III.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.  
**Coursier fantôme.** Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.  
**Délivrance des malédictions.** Libère une personne ou un objet d'une malédiction.  
**Déplacement.** Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.  
**Désespoir foudroyant.** Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.  
**Détection de l'invisibilité.** Révèle créatures et objets invisibles.  
**Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.  
**Espoir.** Les sujets bénéficient de +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.  
**État gazeux.** Le sujet devient intangible et peut voler lentement.  
**Image accomplie.** Comme *image silencieuse*, plus sons, odeurs et température.  
**Lenteur.** 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action/round, -1 à la CA, aux jets d'attaque et aux jets de Réflexes.  
**Lumière du jour.** Vive lumière sur 18 m de rayon.  
**Manipulation des sons.** Altère les sons ou en crée de nouveaux.  
**Mission.** Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.  
**Page secrète.** Modifie une page pour cacher son contenu.  
**Rapidité.** Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.  
**Sceau du serpent (M).** Crée un symbole immobilisant le lecteur.  
**Scrutation (F).** Permet d'espionner le sujet à distance.  
**Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).  
**Sommeil profond.** Endort 10 DV de créatures.  
**Sphère d'invisibilité.** Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.  
**Terreur.** Les sujets pris dans le cône fuient pendant 1 round/niveau.  
**Texte illusoire (M).** Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

## SORTS DE BARDE DU 4<sup>E</sup> NIVEAU

**Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.  
**Communication avec les plantes.** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.  
**Convocation d'ombres.** Reproduit les invocations de 3<sup>e</sup> niveau ou moins, 20 % sont réelles.  
**Convocation de monstres IV.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.  
**Cri.** Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son.  
**Détection de la scrutation.** Détecte l'espionnage magique.  
**Domination.** Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.  
**Immobilisation de monstre.** Immobilise n'importe quelle créature.  
**Invisibilité suprême.** Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.  
**Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.  
**Localisation de créature.** Indique la direction d'une créature connue.  
**Lueur d'arc-en-ciel.** Fascine jusqu'à 24 DV de créatures.  
**Modification de mémoire.** Change 5 minutes de souvenirs de la cible.  
**Mythes et légendes (F, M).** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.  
**Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.  
**Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ sur une courte distance.  
**Refuge de Léomund.** Crée une solide maisonnette.  
**Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.  
**Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).



**Terrain hallucinatoire.** Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).

**Zone de silence.** Empêche les espions d'entendre des conversations.

## SORTS DE BARDE DU 5<sup>E</sup> NIVEAU

**Brume mentale.** Malus de -10 aux jets de Sagesse et de Volonté.

**Cauchemar.** Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.

**Chant de discorde.** Force les cibles à s'entre-tuer.

**Convocation de monstres V.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Dissipation suprême.** Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.

**Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.

**Faux-semblant.** Modifie l'aspect de 1 personne tous les 2 niveaux.

**Héroïsme.** Confère +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.

**Image prédéterminée.** Comme *image accomplie*, mais sans concentration.

**Leurre (M).** Illusion abusant la scrutation magique.

**Magie des ombres.** Reproduit les évocations de 4<sup>e</sup> niveau ou moins ; 20 % sont réelles.

**Mirage.** Comme *terrain hallucinatoire*, plus structures artificielles.

**Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Songe.** Envoie un message à un dormeur.

**Suggestion de groupe.** Comme *suggestion*, mais 1 cible/niveau.

**Traversée des ombres.** Permet de voyager plus rapidement.

## SORTS DE BARDE DU 6<sup>E</sup> NIVEAU

**Analyse d'enchantement (F).** Révèle les aspects magiques de la cible.

**Animation d'objets.** Les objets attaquent les adversaires du PJ.

**Charme-monstre.** Comme *charme-monstre*, mais sur 9 m de rayon.

**Convocation de monstres VI.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Cri suprême.** Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.

**Danse irrésistible d'Otto.** Force le sujet à danser.

**Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau ; soigne et confère des bonus au combat.

**Grâce féline de groupe.** Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Image permanente.** Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

**Image programmée (M).** Comme *image accomplie*, mais déclenchée par condition.

**Mauvais œil.** Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.

**Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

**Projection d'image.** Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.

**Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.

**Résonance.** Inflige 2d10 points de dégâts/round aux constructions.

**Ruse du renard.** Comme *ruse du renard*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.

**Soins modérés de groupe.** Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Splendeur de l'aigle de groupe.** Comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Voile.** Change l'aspect d'un groupe de créatures.

## SORTS DE DRUIDE

### SORTS DE DRUIDE DU NIVEAU 0 (ORAISONS)

**Assistance divine.** +1 à un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.

**Création d'eau.** Crée 8 litres d'eau pure/niveau.

**Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

**Détection du poison.** Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.

**Illumination.** Éblouir la cible (-1 aux jets d'attaque).

**Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.

**Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.

**Purification de nourriture et d'eau.** Purifie 30 dm<sup>3</sup>/niveau de nourriture et d'eau.

**Réparation.** Répare sommairement un objet.

**Repérage.** Le PJ sait où se trouve le nord.

**Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.

**Soins superficiels.** Rend 1 pv à la cible.

**Stimulant.** Confère 1 pv temporaire à la cible.

### SORTS DE DRUIDE DU 1<sup>ER</sup> NIVEAU

**Apaisement des animaux.** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.

**Baie nourricière.** 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).

**Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.

**Charme-animal.** Un animal devient l'ami du PJ.

**Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.

**Convocation d'alliés naturels I.** Appelle une créature luttant pour le PJ.

**Détection de la faune ou de la flore.** Détecte espèces de plantes ou d'animaux.

**Détection des collets et des fosses.** Détecte pièges naturels ou primitifs.

**Enchevêtrement.** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.

**Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.

**Flammes.** 1d points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.

**Gourdin magique.** Transforme gourdin ou bâton en arme +1 (1d10 points de dégâts) pendant 1 minute/niveau.

**Grand pas.** Augmente la vitesse de déplacement du PJ de 3 m.

**Invisibilité pour les animaux.** Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.

**Lueur féérique.** Illumine le sujet (annule *flou*, *camouflage*, etc.).

**Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

**Passage sans traces.** Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.

**Pierre magique.** 3 projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.

**Saut.** Confère un bonus aux tests de Saut.

**Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

### SORTS DE DRUIDE DU 2<sup>E</sup> NIVEAU

**Bourrasque.** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

**Convocation d'alliés naturels II.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Distorsion du bois.** Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).

**Endurance de l'ours.** Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.

**Façonnage du bois.** Permet de modeler le bois.

**Force de taureau.** Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.

**Forme d'arbre.** Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.

**Grâce féline.** Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

**Hypnose des animaux.** Fascine 2d6 DV d'animaux.

**Immobilisation d'animal.** Immobilise un animal pour 1 round/niveau.

**Lame de feu.** Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.

**Messager animal.** Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.

**Métal brûlant.** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.

**Métal gelé.** Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.

**Nappe de brouillard.** Brume gênant la visibilité.

**Nuée grouillante.** Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.

**Patte d'araignée.** Permet de grimper aux murs.

**Peau d'écorce.** Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).

**Piège à feu (M).** L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.

**Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

**Ramollissement de la terre et de la pierre.** Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.

**Rapetissement d'animal.** Réduit la taille d'un animal consentant.

**Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

**Restauration partielle.** Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

**Sagesse du hibou.** Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

**Sphère de feu.** Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.

### SORTS DE DRUIDE DU 3<sup>E</sup> NIVEAU

**Appel de la foudre.** Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).

**Collet.** Crée un piège magique tout simple.



**Communication avec les plantes.** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

**Contagion.** Infecte la cible.

**Convocation d'alliés naturels III.** Appelle une ou plusieurs créatures lutrant pour le PJ.

**Croissance d'épines.** 1d4 points de dégâts, *lenteur* possible.

**Croissance végétale.** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

**Domination d'animal.** L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.

**Empoisonnement.** Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

**Extinction des feux.** Éteint les feux non magiques ou un objet magique.

**Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.

**Fusion dans la pierre.** Permet d'entrer dans la pierre.

**Guérison des maladies.** Guérit tous les maux du sujet.

**Lumière du jour.** Vive lumière sur 18 m de rayon.

**Morsure magique suprême.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).

**Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

**Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.

**Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

**Rabougrissement des plantes.** Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.

**Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.

**Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

**Tempête de neige.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

## SORTS DE DRUIDE DU 4<sup>E</sup> NIVEAU

**Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).

**Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.

**Convocation d'alliés naturels IV.** Appelle une ou plusieurs créatures lutrant pour le PJ.

**Coquille antiplantes.** Empêche les plantes animées d'approcher.

**Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.

**Empire végétal.** Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.

**Flétrissement végétal.** Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.

**Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.

**Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.

**Pierres acérées.** 1d8 points de dégâts, *lenteur* possible.

**Réincarnation.** Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.

**Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

**Rouille.** Fait rouiller le métal d'un simple contact.

**Scrutation (F).** Permet d'espionner le sujet à distance.

**Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

**Tempête de grêle.** 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

**Vermine géante.** Transforme les mille-pattes, scorpions et araignées en vermine géante.

## SORTS DE DRUIDE DU 5<sup>E</sup> NIVEAU

**Appel de la tempête.** Comme *appel de la foudre*, mais 5d6 points de dégâts par éclair.

**Communauté avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).

**Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.

**Convocation d'alliés naturels V.** Appelle une ou plusieurs créatures lutrant pour le PJ.

**Croissance animale.** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.

**Éveil (X).** Rend un animal ou un arbre intelligent.

**Fléau d'insectes.** Nuée de criquets attaquant des créatures.

**Métamorphose funeste.** Transforme le sujet en animal inoffensif.

**Mur d'épines.** Épines blessant quiconque tente de passer.

**Mur de feu.** 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.

**Peau de pierre (M).** Ignore 10 points de dégâts par attaque.

**Pénitence.** Permet au sujet d'expier ses fautes.

**Protection contre la mort.** Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.

**Sanctification (M).** Rend un site sacré.

**Sanctification maléfique (M).** Rend un site maudit.

**Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

**Transmutation de la boue en pierre.** Affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.

**Transmutation de la pierre en boue.** Affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.

**Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

## SORTS DE DRUIDE DU 6<sup>E</sup> NIVEAU

**Bâton à sort.** Permet de stocker un sort dans un bâton.

**Bois de fer.** Rend le bois aussi dur que le fer.

**Chêne animé.** Transforme un chêne en sylvanien.

**Convocation d'alliés naturels VI.** Appelle une ou plusieurs créatures lutrant pour le PJ.

**Coquille antivie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).

**Dissipation suprême.** Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.

**Éloignement du bois.** Repousse les objets en bois.

**Endurance de l'ours de groupe.** Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Force de taureau de groupe.** Comme *force de taureau*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.

**Glissement de terrain.** Fait apparaître tranchées ou collines.

**Grâce féline de groupe.** Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Mur de pierre.** Crée un mur qui peut être façonné.

**Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

**Pierres commères.** Permet de communiquer avec la pierre.

**Sagesse du hibou de groupe.** Comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Voie végétale.** Le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.

## SORTS DE DRUIDE DU 7<sup>E</sup> NIVEAU

**Animation des plantes.** Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.

**Bâton sylvanien.** Transforme le bâton du PJ en sylvanien.

**Contrôle du climat.** Modifie le climat local.

**Convocation d'alliés naturels VII.** Appelle une ou plusieurs créatures lutrant pour le PJ.

**Guérison suprême.** Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

**Mort rampante.** Nuée de mille-pattes tuant tout sur leur passage.

**Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.

**Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.

**Soins modérés de groupe.** Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

**Transmutation du métal en bois.** Affecte tout métal à moins de 12 m.

**Vent divin.** Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

**Vision lucide (M).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

## SORTS DE DRUIDE DU 8<sup>E</sup> NIVEAU

**Contrôle des plantes.** Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales.

**Convocation d'alliés naturels VIII.** Appelle une ou plusieurs créatures lutrant pour le PJ.

**Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.

**Doigt de mort.** Tue la cible.

**Éloignement du métal et de la pierre.** Repousse le métal et la pierre.

**Explosion de lumière.** Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.

**Inversion de la gravité.** Objets et créatures tombent vers le haut.

**Métamorphose animale.** 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.

**Mot de rappel.** Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.

**Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.

## SORTS DE DRUIDE DU 9<sup>E</sup> NIVEAU

**Attraction (M).** Objet ou lieu attire certaines créatures.

**Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.

**Changement de forme (F).** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).

**Convocation d'alliés naturels IX.** Appelle une ou plusieurs créatures lutrant pour le PJ.



Grand tertre. Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.  
Nuée d'élémentaires. Appelle plusieurs élémentaires.  
Prémonition. « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.  
Régénération. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).  
Soins intensifs de groupe. Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.  
Tempête vengeresse. Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

## SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN

### SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN DU NIVEAU 0 (TOURS DE MAGIE)

Abjur	Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Div	Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde. Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet. Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.
Ench	Hébétement. Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.
Évoc	Illumination. Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque). Lumière. Fait briller un objet comme une torche. Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs. Rayon de givre. Rayon infligeant 1d3 points de dégâts. Son imaginaire. Sons illusoire.
Illu	
Invoc	Aspersion acide. Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.
Nécro	Destruction de mort-vivant. 1d6 points de dégâts à un mort-vivant. Fatigue. Attaque de contact fatiguant la cible.
Trans	Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 kg max.). Message. Conversation à distance. Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets. Réparation. Répare sommairement un objet.
Univ	Prestidigitation. Tours de passe-passe. Signature magique. Inscrit la tumeur personnelle du PJ (visible ou non).

### SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 1<sup>ER</sup> NIVEAU

Abjur	Alarme. Protège une zone pendant 2 heures/niveau. Bouclier. Disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques. Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids. Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs. Verrouillage. Bloque une porte.
Div	Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés. Coup au but. Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque. Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à 18 m ou moins. Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m ou moins. Identification (M). Révèle les propriétés d'un objet magique.
Ench	Charme-personne. La cible devient l'ami du PJ. Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures. Sommeil. Endort 4 DV de créatures.
Évoc	Décharge électrique. 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (max. 5d6). Disque flottant de Tenser. Disque horizontal de 90 cm de diamètre portant 50 kg/niveau. Mains brûlantes. 1d4 points de dégâts de feu /niveau (max. 5d4). Projectile magique. 1d4+1 points de dégâts, 1 projectile tous les 2 niveaux au-delà du niveau 1 (max. 5).
Illu	Aura magique de Nystul. Crée une fausse aura magique.

Couleurs dansantes. Assomme, aveugle et/ou étourdit 1d6 créatures.

Déguisement. Modifie l'apparence du PJ.

Image silencieuse. Illusion visuelle mineure.

Ventriloquie. Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

Invoc Armure de mage. Confère un bonus d'armure de +4.

Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.

Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.

Graisse. Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).

Monture. Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.

Serviteur invisible. Force invisible obéissant au PJ.

Nécro Contact glacial. 1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de Force possible.

Frayeur. Une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.

Rayon affaiblissant. La cible perd 1d6 points de For, +1/2 niveaux.

Trans Agrandissement. Double la taille d'un humanoïde.

Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.

Corde animée. Une corde bouge sur ordre du PJ.

Effacement. Efface un texte, même magique.

Feuille morte. Ralentit la chute.

Rapetissement. Réduit la taille d'un humanoïde de moitié.

Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.

Saut. Confère un bonus aux tests de Saut.

### SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 2<sup>E</sup> NIVEAU

Abjur	Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation. Protection contre les projectiles. Immunise contre la plupart des attaques à distance. Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque. Verrou de mage (M). Ferme une serrure (porte, coffre) par magie.
Div	Détection de l'invisibilité. Révèle créatures et objets invisibles. Détection de pensées. Permet « d'écouter » les pensées superficielles. Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.
Ench	Fou rire de Tasha. La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau. Hébétement de monstre. Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action. Idiotie. Le sujet perd 1d6 points d'Int, de Sag et de Cha.
Évoc	Bourrasque. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste. Flamme éternelle (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur. Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines. Rayon ardent. Attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4 niveaux (max. 3). Sphère de feu. Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau. Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
Illu	Bouche magique (M). Délivre un message quand on la déclenche. Détection faussée. Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet). Flou. Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible. Image imparfaite. Comme image silencieuse, plus sons limités. Image miroir. Crée des doubles illusoire du PJ (1d4+1/3 niveaux, max. 8). Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque. Lueurs hypnotiques. Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures. Piège de Léomund (M). Confère l'impression qu'un objet est piégé.



Invoc	<p><b>Convocation de monstres II.</b> Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.</p> <p><b>Flèche acide de Melf.</b> Attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.</p> <p><b>Nappe de brouillard.</b> Brume gênant la visibilité.</p> <p><b>Nuée grouillante.</b> Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.</p> <p><b>Poussière scintillante.</b> Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.</p> <p><b>Toile d'araignée.</b> Toiles gluantes dans un rayon de 6 m.</p>
Nécro	<p><b>Baiser de la goule.</b> Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante qui le rend nauséux.</p> <p><b>Cécité/surdité.</b> Rend la cible aveugle ou sourde.</p> <p><b>Contrôle des morts-vivants.</b> Les morts-vivants obéissent au PJ.</p> <p><b>Effroi.</b> Panique les créatures ayant moins de 6 DV.</p> <p><b>Main spectrale.</b> Main désincarnée portant des attaques de contact.</p> <p><b>Simulacre de vie.</b> Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).</p>
Trans	<p><b>Corde enchantée.</b> 8 créatures peuvent se cacher dans un espace extradimensionnel.</p> <p><b>Déblocage.</b> Ouvre les portes fermées, même par magie.</p> <p><b>Endurance.</b> Confère 1d4+1 pts de Constitution pendant 1 h/niv.</p> <p><b>Endurance de l'ours.</b> Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.</p> <p><b>Force de taureau.</b> Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.</p> <p><b>Grâce féline.</b> Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.</p> <p><b>Lévitation.</b> La cible monte ou descend au gré du PJ.</p> <p><b>Modification d'apparence.</b> Permet d'adopter la forme d'une créature.</p> <p><b>Pattes d'araignée.</b> Permet de grimper aux murs.</p> <p><b>Pyrotechnie.</b> Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.</p> <p><b>Ruse du renard.</b> Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.</p> <p><b>Sagesse du hibou.</b> Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.</p> <p><b>Splendeur de l'aigle.</b> Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.</p> <p><b>Vent de murmures.</b> Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.</p> <p><b>Vision dans le noir.</b> Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.</p>

## SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 3<sup>E</sup> NIVEAU

Abjur	<p><b>Antidéttection (M).</b> Protège contre la scrutation et les divinations.</p> <p><b>Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal.</b> Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.</p> <p><b>Dissipation de la magie.</b> Annule sorts et effets magiques.</p> <p><b>Protection contre les énergies destructives.</b> Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.</p> <p><b>Runes explosives.</b> 6d6 points de dégâts à qui les lit.</p>
Div	<p><b>Clairaudience/clairvoyance.</b> Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.</p> <p><b>Don des langues.</b> Permet de parler toutes les langues.</p> <p><b>Vision magique.</b> Le PJ voit les auras magiques.</p>
Ench	<p><b>Héroïsme.</b> Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence.</p> <p><b>Immobilisation de personne.</b> Immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau.</p> <p><b>Rage.</b> Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.</p> <p><b>Sommeil profond.</b> Endort 10 DV de créatures.</p> <p><b>Suggestion.</b> Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.</p>
Évoc	<p><b>Abri de Léomund.</b> Crée un abri pour 10 créatures.</p> <p><b>Boule de feu.</b> 1d6 points de dégâts de feu/niveau, 6 m de rayon.</p> <p><b>Éclair.</b> 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.</p> <p><b>Lumière du jour.</b> Vive lumière sur 18 m de rayon.</p> <p><b>Mur de vent.</b> Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.</p>

Illu	<p><b>Déplacement.</b> Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.</p> <p><b>Image accomplie.</b> Comme <i>image silencieuse</i>, plus sons, odeurs et température.</p> <p><b>Sphère d'invisibilité.</b> Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.</p> <p><b>Texte illusoire (M).</b> Seul le sujet parvient à le déchiffrer.</p>
Invoc	<p><b>Convocation de monstres III.</b> Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.</p> <p><b>Coursier fantôme.</b> Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.</p> <p><b>Flèches enflammées.</b> Les flèches infligent 1d6 points de dégâts de feu.</p> <p><b>Nuage nauséabond.</b> Vapeurs nocives, 1 round/niveau.</p> <p><b>Sceau du serpent (M).</b> Crée un symbole immobilisant le lecteur.</p> <p><b>Tempête de neige.</b> Réduit la visibilité et gêne les déplacements.</p>
Nécro	<p><b>Baiser du vampire.</b> 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ.</p> <p><b>Immobilisation de morts-vivants.</b> Stoppe les morts-vivants pendant 1 round/niveau.</p> <p><b>Préservation des morts.</b> Préserve un cadavre.</p> <p><b>Rayon d'épuisement.</b> Un rayon épuise la cible.</p>
Trans	<p><b>Affûtage.</b> Double la zone de critique possible d'une arme.</p> <p><b>Arme magique suprême.</b> Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).</p> <p><b>Clignotement.</b> Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.</p> <p><b>État gazeux.</b> Le sujet devient intangible et peut voler lentement.</p> <p><b>Lenteur.</b> 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action partielle/round, -1 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes.</p> <p><b>Page secrète.</b> Modifie une page pour cacher son contenu.</p> <p><b>Rapidité.</b> Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.</p> <p><b>Réduction d'objet.</b> Réduit un objet (1/16<sup>e</sup> de sa taille initiale).</p> <p><b>Respiration aquatique.</b> Permet de respirer sous l'eau.</p> <p><b>Vol.</b> Le sujet vole à la vitesse de 18m/round.</p>

## SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 4<sup>E</sup> NIVEAU

Abjur	<p><b>Ancre dimensionnelle.</b> Empêche tout déplacement extradimensionnel.</p> <p><b>Délivrance des malédictions.</b> Libère des malédictions.</p> <p><b>Globe d'invulnérabilité partielle.</b> Bloque les sorts de 3<sup>e</sup> niveau ou moins.</p> <p><b>Peau de pierre (M).</b> Ignore 10 points de dégâts par attaque.</p> <p><b>Piège à feu (M).</b> L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.</p>
Div	<p><b>Détection de la scrutation.</b> Détecte l'espionnage magique.</p> <p><b>Localisation de créature.</b> Indique la direction d'une créature connue.</p> <p><b>Ceil du mage.</b> Ceil invisible avançant de 9 m/round.</p> <p><b>Scrutation (F).</b> Permet d'espionner le sujet à distance.</p>
Ench	<p><b>Charme-monstre.</b> Le monstre croit être l'allié du PJ.</p> <p><b>Confusion.</b> Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niv.</p> <p><b>Désespoir foudroyant.</b> Les sujets subissent -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.</p> <p><b>Mission.</b> Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.</p>
Évoc	<p><b>Bouclier de feu.</b> Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.</p> <p><b>Cri.</b> Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son.</p> <p><b>Mur de feu.</b> 2d4 points de dégâts de feu à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niveau, en cas de traversée.</p> <p><b>Mur de glace.</b> Mur plan ayant 15 points de résistance, +1/niveau, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.</p> <p><b>Sphère d'isolement d'Otiluke.</b> Globe de force emprisonne ou protège le sujet.</p> <p><b>Tempête de grêle.</b> 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.</p>



Illu	Assassin imaginaire. Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts. Convocation d'ombres. Reproduit les invocations de 3 <sup>e</sup> niveau ou moins ; 20 % sont réelles. Invisibilité suprême. Comme invisibilité, mais continue quand le sujet attaque. Lueur d'arc-en-ciel. Fascine jusqu'à 24 DV de créatures. Mur illusoire. Mur, plancher ou plafond illusoire. Terrain hallucinatoire. Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).
Invoc	Brouillard dense. Réduit la visibilité et gêne les déplacements. Convocation de monstres IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ. Création mineure. Crée un objet en tissu ou en bois. Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ sur une courte distance. Refuge de Léomund. Crée une solide maisonnette. Tentacules noirs d'Evard. Tentacules attaquant les créatures un rayon de 4,50 m.
Nécro	Animation des morts (M). Crée squelettes et zombis morts-vivants. Contagion. Infecte la cible. Énergie négative. La cible gagne 1d4 niveaux négatifs. Malédiction. -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action. Terreur. Les sujets fuient pendant 1 round/niveau.
Trans	Agrandissement de groupe. Agrandit plusieurs créatures. Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre. Mémorisation de Rary (F). Permet de préparer des sorts supplémentaires ou d'en récupérer un que l'on vient de lancer. Magiciens uniquement. Métamorphose. Change la forme du sujet. Rapetissement de groupe. Réduit la taille de plusieurs créatures.

## SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 5<sup>E</sup> NIVEAU

Abjur	Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification. Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan d'origine. Sanctuaire de Mordenkainen. Empêche quiconque d'observer ou de scruter une zone pendant 24 heures.
Div	Contact avec les plans. Permet d'interroger une entité extraplanaire. Lien télépathique de Rary. Permet de communiquer mentalement. Œil indiscret. 1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.
Ench	Brume mentale. Malus de -10 aux tests de Sagesse et jets de Volonté. Débilité. L'Int et le Cha de la cible tombe à 1. Domination. Permet de contrôler un humanoïde par télépathie. Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature. Symbole de sommeil (M). La rune plonge les créatures proches dans un sommeil caratonique.
Évoc	Communication à distance. Transmet un court message n'importe où. Cône de froid. 1d6 points de dégâts de froid/niveau. Main interposée de Bigby. Abri contre un adversaire. Mur de force. Mur immunisé contre les dégâts.
Illu	Cauchemar. Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv. Faux semblant. Modifie l'aspect de 1 personne tous les 2 niveaux. Image prédéterminée. Comme image accomplie, mais sans concentration. Leurre (M). Illusion abusant la scrutation magique. Magie des ombres. Reproduit les évocations de 4 <sup>e</sup> niveau ou moins ; 20 % sont réelles.

	Mirage. Comme terrain hallucinatoire, plus structures artificielles. Songe. Envoie un message à un dormeur.
Invoc	Brume mortelle. Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4-6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté ; celles de 6 DV ou plus subissent un affaiblissement temporaire de Con. Chien de garde de Mordenkainen. Chien spectral capable de combattre. Coffre secret de Léomund (F). Coffre caché dans le plan Éthéré. Contrat. Force un élémentaire ou un Extérieur de 6 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ. Convocation de monstres V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ. Création majeure. Comme création mineure, plus pierre et métal. Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné. Téléportation. Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
Nécro	Possession (F). Permet de s'emparer du corps d'un autre. Flétrissement végétal. Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale. Symbole de douleur (M). La rune inflige de terribles douleurs. Vagues de fatigue. Plusieurs cibles sont fatiguées.
Trans	Croissance animale. Double la taille de 1 animal/2 niveaux. Fabrication. Transforme les matières premières en produit fini. Métamorphose funeste. Transforme le sujet en animal inoffensif. Passe-muraille. Permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre. Télékinésie. Permet de déplacer des objets, d'attraper des créatures, de lancer des objets. Transmutation de la boue en pierre. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niveau. Transmutation de la pierre en boue. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niveau. Vol supérieur. Le PJ vole à 12 m/round et fait du « footing » sur de longues distances.
Univ	Permanence (X). Rend certains sorts permanents ; coûte des PX.

## SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 6<sup>E</sup> NIVEAU

Abjur	Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ. Défense magique. Plusieurs effets magiques protègent une zone. Dissipation suprême. Comme dissipation de la magie, mais jusqu'à +20. Globe d'invulnérabilité renforcée. Comme globe d'invulnérabilité partielle, mais bloque aussi les sorts du 4 <sup>e</sup> niveau. Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.
Div	Analyse d'enchantement (F). Révèle les propriétés magiques. Mythes et légendes (F, M). Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet. Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
Ench	Héroïsme suprême. Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires. Quête. Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature. Suggestion de groupe. Comme suggestion, mais 1 cible/niveau. Symbole de persuasion (M). La rune charme les créatures proches.
Évoc	Éclair multiple. 1d6 pts de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts. Main impérieuse de Bigby. Main repoussant les adversaires. Prévoyance (F). Déclenche un autre sort sous condition. Sphère glaciale d'Otiluke. Gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid.



Illu	<p><b>Double illusoire.</b> Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.</p> <p><b>Image permanente.</b> Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.</p> <p><b>Image programmée (M).</b> Comme <i>image accomplie</i>, mais déclenchée par condition.</p> <p><b>Traversée des ombres.</b> Permet de voyager plus rapidement.</p> <p><b>Voile.</b> Change l'aspect d'un groupe de créatures.</p>
Invoc	<p><b>Brume acide.</b> Brouillard infligeant des dégâts d'acide.</p> <p><b>Contrat intermédiaire.</b> Comme <i>contrat</i>, mais jusqu'à 12 DV.</p> <p><b>Convocation de monstres VI.</b> Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.</p> <p><b>Mur de fer (M).</b> 30 pr/4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires.</p>
Nécro	<p><b>Annihilation de mort-vivant (M).</b> Détruit 1d4 DV de morts-vivants/niveau (max. 20d4).</p> <p><b>Cercle de mort (M).</b> Tue 1d4 DV de créatures/niveau.</p> <p><b>Création de mort-vivant (M).</b> Goule, blême, momie ou mohrg.</p> <p><b>Mauvais œil.</b> Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.</p> <p><b>Symbole de terreur (M).</b> La rune frappe les créatures proches de panique.</p>
Trans	<p><b>Contrôle de l'eau.</b> Abaisse ou élève le niveau de l'eau.</p> <p><b>Désintégration.</b> Fait disparaître un objet ou une créature.</p> <p><b>Endurance de l'ours de groupe.</b> Comme <i>endurance de l'ours</i>, mais affecte 1 sujet/niveau.</p> <p><b>Force de taureau de groupe.</b> Comme <i>force de taureau</i>, mais affecte 1 sujet/niveau.</p> <p><b>Grâce féline de groupe.</b> Comme <i>grâce féline</i>, mais affecte 1 sujet/niveau.</p> <p><b>Glissement de terrain.</b> Fait apparaître tranchées ou collines.</p> <p><b>Pétrification.</b> Transforme la cible en statue.</p> <p><b>Remémoration de Mordenkainen.</b> Permet de se rappeler d'un sort du 5<sup>e</sup> niveau ou moins. <i>Magiciens uniquement.</i></p> <p><b>Ruse du renard de groupe.</b> Comme <i>ruse du renard</i>, mais affecte 1 sujet/niveau.</p> <p><b>Sagesse du hibou de groupe.</b> Comme <i>sagesse du hibou</i>, mais affecte 1 sujet/niveau.</p> <p><b>Splendeur de l'aigle de groupe.</b> Comme <i>splendeur de l'aigle</i>, mais affecte 1 sujet/niveau.</p> <p><b>Transformation de Tenser (M).</b> Le PJ gagne des bonus au combat.</p> <p><b>Transmutation de la pierre en chair.</b> Ramène une créature pétrifiée à la vie.</p>

## SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 7<sup>e</sup> NIVEAU

Abjur	<p><b>Bannissement.</b> Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.</p> <p><b>Dissimulation suprême.</b> Rend le sujet invisible, même à la scrutation.</p> <p><b>Renvoi des sorts.</b> Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.</p>
Div	<p><b>Scrutation suprême.</b> Comme <i>scrutation</i>, mais plus rapidement et plus longtemps.</p> <p><b>Vision magique suprême.</b> Comme <i>vision magique</i>, mais révèle également les effets magiques sur les créatures et les objets.</p> <p><b>Vision mystique (M, X).</b> Comme <i>mythes et légendes</i>, mais plus rapide.</p>
Ench	<p><b>Aliénation mentale.</b> La cible souffre en permanence de confusion.</p> <p><b>Immobilisation de personne de groupe.</b> Comme <i>immobilisation de personne</i>, mais dans un rayon de 9 m.</p> <p><b>Mot de pouvoir aveuglant.</b> Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.</p> <p><b>Symbole d'étourdissement (M).</b> La rune étourdit les créatures proches.</p>
Évoc	<p><b>Boule de feu à retardement.</b> 1d6 points de dégâts de feu/niveau ; l'explosion peut être retardée un max. de 5 rounds.</p>

	<p><b>Cage de force (M).</b> Cube de force emprisonnant qui se trouve à l'intérieur.</p> <p><b>Épée de Mordenkainen (F).</b> Lame d'énergie flottante.</p> <p><b>Poigne de Bigby.</b> Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.</p> <p><b>Rayons prismatiques.</b> Rayons magiques à effets variés.</p>
Illu	<p><b>Convocation d'ombres suprême.</b> Comme <i>convocation d'ombres</i>, mais jusqu'au 6<sup>e</sup> niveau et à 60 % réel.</p> <p><b>Invisibilité de groupe.</b> Comme <i>invisibilité</i>, mais multiples sujets.</p> <p><b>Projection d'image.</b> Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.</p> <p><b>Simulacre (M, X).</b> Crée un double partiellement réel du sujet.</p> <p><b>Changement de plan (F).</b> Permet de changer de plan (8 sujets max.).</p>
Invoc	<p><b>Convocation de monstres VII.</b> Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.</p> <p><b>Invocation instantanée de Drawmij (M).</b> L'objet préparé apparaît dans la main du PJ.</p> <p><b>Manoir somptueux de Mordenkainen (F).</b> Demeure extradimensionnelle.</p> <p><b>Porte de phase.</b> Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.</p> <p><b>Téléportation d'objet.</b> Comme <i>téléportation</i>, mais sur un objet.</p> <p><b>Téléportation suprême.</b> Comme <i>téléportation</i>, sans limite de portée et sans risque d'erreur.</p>
Nécro	<p><b>Contrôle des morts-vivants.</b> Les morts-vivants n'attirent pas le PJ.</p> <p><b>Doigt de mort.</b> Tue la cible.</p> <p><b>Symbole de faiblesse (M).</b> La rune affaiblit les créatures proches.</p> <p><b>Vagues d'épuisement.</b> Plusieurs cibles sont épuisées.</p>
Trans	<p><b>Contrôle du climat.</b> Modifie le climat local.</p> <p><b>Forme éthérée.</b> Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.</p> <p><b>Inversion de la gravité.</b> Objets et créatures tombent vers le haut.</p> <p><b>Statue.</b> Le sujet peut se statuer à volonté.</p>
Univ	<p><b>Souhait limité (X).</b> Modifie la réalité dans une certaine mesure.</p>

## SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 8<sup>e</sup> NIVEAU

Abjur	<p><b>Esprit impénétrable.</b> Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.</p> <p><b>Mur prismatique.</b> Mur à effets magiques variés.</p> <p><b>Protection contre les sorts (E, M).</b> Confère un bonus de résistance de +8.</p> <p><b>Verrou dimensionnel.</b> Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.</p>
Div	<p><b>Œil indiscret suprême.</b> Comme <i>œil indiscret</i>, plus vision lucide.</p> <p><b>Localisation suprême.</b> Localise précisément une créature ou un objet.</p> <p><b>Moment de prescience.</b> Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.</p>
Ench	<p><b>Attrance (F).</b> Objet ou lieu attire certaines créatures.</p> <p><b>Aversion.</b> Objet ou lieu repousse certaines créatures.</p> <p><b>Charme-monstre de groupe.</b> Comme <i>charme-monstre</i>, mais sur 9 m de rayon.</p> <p><b>Danse irrésistible d'Otto.</b> Force le sujet à danser.</p> <p><b>Entrave (M).</b> Diverses possibilités pour emprisonner une créature.</p> <p><b>Exigence.</b> Comme <i>communication à distance</i>, plus suggestion.</p> <p><b>Mot de pouvoir étourdissant.</b> Étourdit une créature de 150 pv ou moins.</p> <p><b>Symbole d'aliénation mentale (M).</b> La rune frappe les créatures proches de démente.</p>
Évoc	<p><b>Cri suprême.</b> Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.</p>



**Explosion de lumière.** Aveugle à moins de 3 m. 6d6 points de dégâts.

**Poing de Bigby.** Main géante qui abrite, pousse ou attaque.

**Rayon polaire.** Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau.

**Sphère téléguidée d'Otiluke.** Comme *sphère d'isolement d'Otiluke*, mais le PJ la déplace par télékinésie.

**Illu** **Écran.** Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.

**Magie des ombres suprême.** Comme *magie des ombres*, mais jusqu'au 7<sup>e</sup> niveau ; 60 % sont réelles.

**Motif scintillant.** Les couleurs frappent de confusion, d'étourdissement ou d'inconscience.

**Invoc** **Contrat suprême.** Comme *contrat*, mais jusqu'à 18 DV.

**Convocation de monstres VIII.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Dédale.** Enferme la cible dans un labyrinthe extradimensionnel.

**Nuage incendiaire.** Nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu/round.

**Séquestration (F, M).** Emprisonne la cible dans une gemme.

**Nécro** **Clone (F, M).** Double s'éveillant à la mort de l'original.

**Création de mort-vivant dominant (M).** Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.

**Flétrissure.** 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.

**Symbole de mort (M).** La rune tue les créatures proches.

**Trans** **Animation suspendue (M).** Met la cible en état de stase.

**Corps de fer.** Le corps du PJ se transforme en fer vivant.

**Métamorphose universelle.** Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.

## SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 9<sup>E</sup> NIVEAU

**Abjur** **Délivrance.** Libère la victime d'un emprisonnement.  
**Disjonction de Mordenkainen.** Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

**Emprisonnement.** Emprisonne la cible au centre de la Terre.  
**Sphère prismatique.** Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.

**Div** **Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

**Ench** **Domination universelle.** Comme *domination*, mais sur n'importe qui.

**Immobilisation de montre de groupe.** Comme *immobilisation de monstre*, mais sur 9 m de rayon.

**Mot de pouvoir mortel.** Tue un adversaire doté de 100 pv ou moins.

**Évoc** **Main broyeuse de Bigby.** Main géante qui abrite, pousse ou attaque.

**Nuée de météores.** Quatre sphères explosives infligeant 6d6 points de dégâts de feu chacune.

**Illu** **Reflets d'ombre.** Comme *convocation d'ombres*, mais jusqu'au 8<sup>e</sup> niveau et à 80 % réel.

**Ennemi subconscient.** Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde.

**Invoc** **Cercle de téléportation (M).** Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.

**Convocation de monstres IX.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Portail (X).** Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

**Refuge.** Enchanter un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.

**Nécro** **Absorption d'énergie.** La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.

**Capture d'âme (F).** Récupère l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.

**Plainte d'outre-tombe.** Tue 1 créature/niveau.

**Projection astrale (M).** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

**Trans** **Arrêt du temps.** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rds.

**Changement de forme (F).** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).

**Passage dans l'éther.** Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.

**Univ** **Souhait (X).** Comme *souhait limité*, mais en plus puissant.

## SORTS DE PALADIN

### SORTS DE PALADIN DU 1<sup>ER</sup> NIVEAU

**Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.

**Bénédiction.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

**Bénédiction d'arme.** Arme plus efficace contre les adversaires d'alignement mauvais.

**Bénédiction de l'eau (M).** Crée de l'eau bénite.

**Création d'eau.** Crée 8 litres d'eau pure/niveau.

**Détection des morts-vivants.** Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.

**Détection du poison.** Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.

**Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.

**Faveur divine.** Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.

**Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.

**Protection contre le Chaos/Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.

**Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.

**Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

**Stimulant.** Confère 1 pv temporaire à la cible.

### SORTS DE PALADIN DU 2<sup>E</sup> NIVEAU

**Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24 heures.

**Délivrance de la paralysie.** Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de lenteur.

**Force de taureau.** Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.

**Protection d'autrui (F).** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.

**Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

**Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

**Sagesse du hibou.** Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

**Splendeur de l'aigle.** Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.

**Zone de vérité.** Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

### SORTS DE PALADIN DU 3<sup>E</sup> NIVEAU

**Arme magique suprême.** Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).

**Cercle magique contre le Chaos.** Comme *protection contre le Chaos*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

**Cercle magique contre le Mal.** Comme *protection contre le Mal*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

**Délivrance des malédictions.** Libère une personne ou un objet d'une malédiction.

**Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.

**Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.

**Guérison de destrier.** Guérison suprême sur la monture du PJ.

**Guérison de la cécité/surdité.** Soigne la cécité ou la surdité.

**Lumière du jour.** Vise lumière sur 18 m de rayon.

**Prière.** +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

**Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

### SORTS DE PALADIN DU 4<sup>E</sup> NIVEAU

**Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

**Épée sainte.** L'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le Mal.



Marque de la justice. Définit une condition maudissant la cible.  
 Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.  
 Protection contre la mort. Immunise contre les sorts de mort.  
 Rejet du Chaos. +4 à la CA contre les attaques des créatures chaotiques.  
 Rejet du Mal. +4 à la CA contre les attaques des créatures mauvaises.  
 Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.  
 Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

## SORTS DE PRÊTRE

### SORTS DE PRÊTRE DU NIVEAU 0 (ORAISONS)

Assistance divine. +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.  
 Blessure superficielle. Attaque de contact infligeant 1 point de dégâts à la cible.  
 Création d'eau. Crée 8 litres d'eau pure/niveau.  
 Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.  
 Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.  
 Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.  
 Lumière. Fait briller un objet comme une torche.  
 Purification de nourriture et d'eau. Purifie 30 dm<sup>3</sup>/niv. de nourriture et d'eau.  
 Réparation. Répare sommairement un objet.  
 Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.  
 Soins superficiels. Rend 1 pv à la cible.  
 Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

### SORTS DE PRÊTRE DU 1<sup>ER</sup> NIVEAU

Anathème. Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.  
 Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.  
 Bénédiction. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.  
 Imprécation. Les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.  
 Bénédiction de l'eau (M). Crée de l'eau bénite.  
 Blessure légère. Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).  
 Bouclier de la foi. Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).  
 Bouclier entropique. Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.  
 Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.  
 Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.  
 Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.  
 Détection de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.  
 Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.  
 Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.  
 Faveur divine. Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.  
 Frayeur. Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.  
 Injonction. La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.  
 Invisibilité pour les morts-vivants. Les morts-vivants ne voient pas les sujets (1/niveau).  
 Malédiction de l'eau (M). Crée de l'eau maudite.  
 Perception de la mort. Révèle l'état de santé des créatures à 9 m à la ronde.  
 Pierre magique. 3 projectiles; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.  
 Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.  
 Regain d'assurance. +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 sujet, +1/4 niveaux).  
 Sanctuaire. Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.  
 Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

### SORTS DE PRÊTRE DU 2<sup>E</sup> NIVEAU

Aide. +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).  
 Alignement indétectable. Masque l'alignement pendant 24 heures.  
 Apaisement des émotions. Calme des créatures.  
 Arme alignée. Une arme devient bonne, chaotique, loyale ou mauvaise.  
 Arme spirituelle. Arme magique attaquant d'elle-même.  
 Augure (F, M). Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.  
 Blessure modérée. Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).  
 Cacophonie. 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.  
 Consécration (M). Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone.  
 Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.  
 Délivrance de la paralysie. Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de lenteur.  
 Détection des pièges. Le PJ repère les pièges comme un routlard.  
 Discours captivant. Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.  
 Endurance de l'ours. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.  
 Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.  
 Fracasement. Endommage objets ou créatures cristallines.  
 Immobilisation de personne. Immobilise une personne pendant 1 round/niveau.  
 Mise à mort. Achève une créature mourante; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau.  
 Préservation des morts. Préserve un cadavre.  
 Profanation (M). Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.  
 Protection d'autrui (F). Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.  
 Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.  
 Rapport. Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.  
 Réparation intégrale. Répare totalement un objet.  
 Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.  
 Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.  
 Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.  
 Silence. Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.  
 Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).  
 Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.  
 Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.  
 Zone de vérité. Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

### SORTS DE PRÊTRE DU 3<sup>E</sup> NIVEAU

Animation des morts (M). Crée squelettes et zombis morts-vivants.  
 Blessure grave. Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +15).  
 Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.  
 Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.  
 Communication avec les morts. Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.  
 Contagion. Infecte la cible.  
 Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.  
 Création de nourriture et d'eau. Nourrit 3 humains ou 1 cheval/niveau.  
 Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.  
 Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation.  
 Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.  
 Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.  
 Flamme éternelle (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.  
 Fusion dans la pierre. Permet d'entrer dans la pierre.  
 Glyphe de garde (M). Inscription affectant ceux qui la touchent.  
 Guérison de la cécité/surdité. Soigne la cécité ou la surdité.  
 Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.  
 Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.  
 Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.  
 Lumière brûlante. 1d8 points de dégâts/2 niveaux; plus contre les morts-vivants.  
 Main du berger. Guide le sujet jusqu'au PJ.



**Malédiction.** -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests, ou 50 % de chances de perdre chaque action.

**Marche sur l'onde.** Permet de marcher sur l'eau.

**Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

**Négation de l'invisibilité.** Dissipe l'invisibilité sur 1,50 m/niveau.

**Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.

**Prière.** +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

**Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

**Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.

**Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

**Ténèbres profondes.** Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.

## SORTS DE PRÊTRE DU 4<sup>E</sup> NIVEAU

**Allié d'outreplan.** Échange de services avec une créature extraplanaire à 6 DV.

**Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.

**Arme magique suprême.** Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).

**Blessure critique.** Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +20).

**Communication à distance.** Envoie un message quelle que soit la distance.

**Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.

**Convocation de monstres IV.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.

**Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.

**Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.

**Empoisonnement.** Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

**Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.

**Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.

**Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.

**Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.

**Protection contre la mort.** Protège contre les sorts de mort.

**Puissance divine.** Bonus à l'attaque, +6 en For et +1 pv/niveau.

**Renvoi.** Force une créature à repartir dans son plan d'origine.

**Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

**Restauration (M).** Rend niveau et points de caractéristique perdus.

**Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

**Transfert de sorts.** Transfère des sorts du PJ au sujet.

**Vermine géante.** Transforme les insectes en vermine géante.

## SORTS DE PRÊTRE DU 5<sup>E</sup> NIVEAU

**Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

**Arme destructrice.** Une arme de corps à corps détruit les morts-vivants.

**Blessure légère de groupe.** Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Changement de plan (F).** Permet de changer de plan (8 sujets max.).

**Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).

**Communion (X).** Le dieu du PJ répond par oui ou non à 1 question/niveau.

**Convocation de monstres V.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Exécution.** Attaque de contact tuant la cible.

**Fléau d'insectes.** Nuée de criquets attaquant des créatures.

**Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.

**Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Marque de la justice.** Définir une condition maudissant la cible.

**Mur de pierre.** Crée un mur qui peut être façonné.

**Pénitence (F, X).** Permet au sujet d'expier ses fautes.

**Rappel à la vie.** Ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour/niveau max.

**Rejet de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal.** Bonus de +4 contre les attaques.

**Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.

**Sanctification (M).** Rend un site sacré.

**Sanctification maléfique (M).** Rend un site maudit.

**Scrutation (F).** Permet d'espionner le sujet à distance.

**Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Symbole de douleur (M).** La rune inflige de terribles douleurs.

**Symbolisme de sommeil (M).** La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.

**Vision lucide (M).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

## SORTS DE PRÊTRE DU 6<sup>E</sup> NIVEAU

**Allié majeur d'outreplan.** Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 12 DV.

**Animation d'objets.** Les objets attaquent les adversaires du PJ.

**Bannissement.** Bannit pour 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.

**Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.

**Blessure modérée de groupe.** Inflige 2d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Convocation de monstres VI.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Coquille antvie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).

**Création de mort-vivant (M).** Goule, blême, momie ou mohrg.

**Dissipation suprême.** Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.

**Endurance de l'ours de groupe.** Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau ; confère des bonus au combat.

**Force de taureau de groupe.** Comme *force de taureau*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Glyphe de garde suprême.** Comme *glyphe de garde*, mais avec un sort du 6<sup>e</sup> niveau ou des dégâts de 10d8 max.

**Guérison suprême.** Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

**Interdiction (M).** Bloque les déplacements planaires, blesse les créatures d'un alignement différent.

**Mise à mal.** Inflige 10 points de dégâts/niveau.

**Mot de rappel.** Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.

**Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

**Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.

**Sagesse du hibou de groupe.** Comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Soins modérés de groupe.** Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Splendeur de l'aigle de groupe.** Comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet/niveau.

**Symbolisme de terreur (M).** La rune frappe les créatures proches de panique.

**Symbolisme de persuasion (M).** La rune charme les créatures proches.

**Vent divin.** Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

## SORTS DE PRÊTRE DU 7<sup>E</sup> NIVEAU

**Blasphème.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.

**Blessure importante de groupe.** Inflige 3d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

**Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.

**Contrôle du climat.** Modifie le climat local.

**Convocation de monstres VII.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

**Décret.** Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.

**Destruction (F).** Tue la cible et détruit son corps.

**Forme éthérée.** Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.

**Parole du Chaos.** Tue, cause la confusion, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.

**Parole sacrée.** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.

**Refuge (M).** Enchanter un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.

**Régénération.** Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).

**Restauration suprême (X).** Comme *restauration*, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.

**Résurrection (X).** Ramène un mort à la vie.

**Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.



Soins importants de groupe. Rend 3d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Symbole d'étourdissement (M). La rune étourdit les créatures proches.

Symbole de faiblesse (M). La rune affaiblit les créatures proches.

## SORTS DE PRÊTRE DU 8<sup>E</sup> NIVEAU

Allié suprême d'outreplan (X). Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 18 DV.

Aura maudite (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Bien.

Aura sacrée (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Mal.

Blessure critique de groupe. Inflige 4d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Bouclier de la Loi (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures du Chaos.

Convocation de monstres VIII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Création de mort-vivant dominant. Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.

Immunité contre les sorts suprême. Comme *immunité contre les sorts*, mais jusqu'au 8<sup>e</sup> niveau.

Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.

Manteau du Chaos (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts de la Loi.

Soins critiques de groupe. Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Symbole d'aliénation mentale (M). La rune frappe les créatures proches de démence.

Symbole de mort (M). La rune tue les créatures proches.

Tempête de feu. Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.

Verrou dimensionnel. Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.

Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.

## SORTS DE PRÊTRE DU 9<sup>E</sup> NIVEAU

Absorption d'énergie. La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.

Capture d'âme (F). Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.

Convocation de monstres IX. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

Guérissement suprême de groupe. Comme *guérissement suprême*, mais sur plusieurs sujets.

Implosion. Tue 1 créature/round.

Miracle (X). Intercède auprès du dieu.

Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.

Portail (X). Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.

Projection astrale (M). Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

Résurrection suprême. Comme *résurrection*, sans avoir besoin du corps.

Tempête vengeresse. Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

## DOMAINES DE PRÊTRE

### DOMAINE DE L'AIR

Dieux : Obad-Hai.

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de la terre comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de l'air comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

#### Sorts du domaine de l'Air

1. Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.
2. Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
3. État gazeux. Le sujet devient intrangible et peut voler lentement.
4. Marche dans les airs. Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.

5. Contrôle des vents. Modifie la direction et la force du vent.

6. Éclair multiple. 1d6 pts de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts.

7. Contrôle du climat. Modifie le climat local.

8. Cyclone. Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.

9. Nuée d'élémentaires\*. Appelle plusieurs élémentaires de l'Air.

\* Lancé comme un sort d'air uniquement.

### DOMAINE DU BIEN

Dieux : Corellon Larethian, Ehlonna, Garl Brilledor, Héronéus, Kord, Moradin, Pélor, Yondalla.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

#### Sorts du domaine du Bien

1. Protection contre le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
  2. Aide. +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
  3. Cercle magique contre le Mal. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
  4. Châtiment sacré. Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
  5. Rejet du Mal. Bonus de +4 contre les attaques des créatures mauvaises.
  6. Barrière de lames. Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
  7. Parole sacrée (F). Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
  8. Aura sacrée. +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
  9. Convocation de monstres IX\*. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
- \* Lancé comme un sort du Bien uniquement.

### DOMAINE DE LA CHANCE

Dieux : Eharlanghn, Kord, Olidammara.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut faire appel à sa bonne fortune. Ce pouvoir extraordinaire lui permet de rejouer un jet de dés qu'il vient d'effectuer avant que le MD ne dévoile l'issue de la situation. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

#### Sorts du domaine de la Chance

1. Bouclier entropique. Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
2. Aide. +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
3. Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
4. Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.
5. Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
6. Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
7. Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
8. Moment de prescience. Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.
9. Miracle (X). Intercède auprès du dieu.

### DOMAINE DU CHAOS

Dieux : Corellon Larethian, Érythnul, Gruumsh, Kord, Olidammara.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

#### Sorts du domaine du Chaos

1. Protection contre la Loi. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
2. Fracasement. Endommage objets ou créatures cristallines.
3. Cercle magique contre la Loi. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.



- 4 Marteau du Chaos. Blesse et fait chanceler les créatures loyales.
- 5 Rejet de la Loi. +4 à la CA contre les attaques des créatures loyales.
- 6 Animation d'objets. Les objets attaquent les adversaires du PJ.
- 7 Parole du Chaos. Tue, cause la confusion, ébourdille ou assourdit les cibles non chaotiques.
- 8 Manteau du Chaos (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures loyales.
- 9 Convocation de monstres IX\*. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
- \* Lancé comme un sort du Chaos uniquement.

## DOMAINE DE LA CONNAISSANCE

Dieux : Boccob, Vecna.

Pouvoirs accordés : le personnage lance les sorts de Divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. Connaissances (sous toutes ses formes) est une compétence de classe.

### Sorts du domaine de la Connaissance

- 1 Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.
- 2 Détection de pensées. Permet d'écouter les pensées superficielles.
- 3 Clairaudience/clairvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
- 4 Divination (M). Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 5 Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
- 6 Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- 7 Mythes et légendes (F, M). Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
- 8 Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.
- 9 Prémonition. « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

## DOMAINE DE LA DESTRUCTION

Dieux : Hextor, Saint Cuthbert.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut infliger un châtiment. Ce pouvoir surnaturel prend la forme d'une attaque de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et d'un bonus aux dégâts égal au niveau du prêtre (en cas de coup au but). Le joueur doit déclarer son intention avant de lancer le dé d'attaque.

### Sorts du domaine de la Destruction

- 1 Blessure légère. Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
- 2 Fracasement. Endommage objets ou créatures cristallines.
- 3 Contagion. Infecte la cible.
- 4 Blessure critique. Inflige 4d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +20).
- 5 Blessure légère de groupe. Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- 6 Mise à mal. Inflige 10 points de dégâts/niveau.
- 7 Désintégration. Fait disparaître un objet ou une créature.
- 8 Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
- 9 Implosion. Tue 1 créature/round.

## DOMAINE DE LA DUPERIE

Dieux : Boccob, Érythnul, Garl Brilleador, Néruil, Olidammara.

Pouvoirs accordés : Bluff, Déguisement et Discrétion sont des compétences de classe.

### Sorts du domaine de la Duperie

- 1 Déguisement. Modifie l'aspect du PJ.
- 2 Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
- 3 Antidétection (M). Protège contre la scrutation et les divinations.
- 4 Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
- 5 Leurre (M). Illusion abusant la scrutation magique.
- 6 Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
- 7 Écran. Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.
- 8 Métamorphose universelle. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
- 9 Arrêt du temps. Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds.

## DOMAINE DE L'EAU

Dieu : Obad-Hai.

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures du feu comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de l'eau comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

### Sorts du domaine de l'Eau

- 1 Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.
- 2 Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.
- 3 Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.
- 4 Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
- 5 Tempête de grêle. 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- 6 Cône de froid. 4d6 points de dégâts de froid/niveau.
- 7 Brume acide. Brouillard infligeant des dégâts d'acide.
- 8 Flétrissure. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
- 9 Nuée d'élémentaires\*. Appelle plusieurs élémentaires de l'Eau.
- \* Lancé comme un sort d'eau uniquement.

## DOMAINE DE LA FAUNE

Dieux : Ehlonna, Obad-Hai.

Pouvoirs accordés : le personnage peut lancer communication avec les animaux une fois par jour, en qualité de pouvoir magique. Connaissances (nature) est une compétence de classe.

### Sorts du domaine de la Faune

- 1 Apaisement des animaux. Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
- 2 Immobilisation d'animal. Immobilise un animal pour 1 round/niveau.
- 3 Domination d'animal. L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.
- 4 Convocation d'alliés naturels IV\*. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 5 Communion avec la nature. Permet de connaître les environs 1,5 km/niveau.
- 6 Coquille antivié. Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
- 7 Métamorphose animale. 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.
- 8 Convocation d'alliés naturels VIII\*. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- 9 Changement de forme (F). Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).
- \* Ne peut convoquer que des animaux.

## DOMAINE DU FEU

Dieu : Obad-Hai.

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'eau comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures du feu comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

### Sorts du domaine du Feu

- 1 Mains brûlantes. 1d4 points de dégâts de feu/niveau (max. 5d4).
- 2 Flammes. 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
- 3 Résistance aux énergies destructives\*. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
- 4 Mur de feu. Inflige 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m, 2d6+1/niveau, en cas de traversée.
- 5 Bouclier de feu. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
- 6 Germes de feu. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
- 7 Tempête de feu. Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- 8 Nuage incendiaire. Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts de feu/rd.
- 9 Nuée d'élémentaires\*. Appelle plusieurs élémentaires du Feu.
- \* Résistance au feu ou au froid uniquement.
- \*\* Lancé comme un sort de feu uniquement.



## DOMAINE DE LA FLORE

Dieux : Ehlonna, Obad-Hai.

Pouvoir accordé : le personnage peut intimider ou contrôler les créatures végétales comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Connaissances (nature) est une compétence de classe.

### Sorts du domaine de la Flore

- 1 Enchevêtrement. La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
- 2 Peau d'écorce. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
- 3 Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
- 4 Empire végétal. Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
- 5 Mur d'épines. Épines blessant quiconque tente de passer.
- 6 Éloignement du bois. Repousse les objets en bois.
- 7 Animation des plantes. Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.
- 8 Contrôle des plantes. Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales.
- 9 Grand tertre. Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.

## DOMAINE DE LA FORCE

Dieux : Gruumsh, Kord, Pélor, Saint Cuthbert.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut réaliser un véritable exploit physique en faisant brusquement augmenter sa valeur de Force (il bénéficie alors d'un bonus d'altération égal à son niveau de prêtre). Ce pouvoir dure 1 round. On l'active au prix d'une action libre.

### Sorts du domaine de la Force

- 1 Agrandissement. Double la taille d'un humanoïde.
- 2 Force de taureau. Confère +4 points de Force pendant 1 minute/niveau.
- 3 Panoplie magique. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
- 4 Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
- 5 Force du colosse. Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
- 6 Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts par attaque.
- 7 Poigne de Bigby. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
- 8 Poing de Bigby. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
- 9 Main broyeuse de Bigby. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

## DOMAINE DE LA GUÉRISON

Dieu : Pélor.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

### Sorts du domaine de la Guérison

- 1 Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
- 2 Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- 3 Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
- 4 Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
- 5 Soins légers de groupe. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- 6 Guérison suprême. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
- 7 Régénération. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
- 8 Soins critiques de groupe. Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- 9 Guérison suprême de groupe. Comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets.

## DOMAINE DE LA GUERRE

Dieux : Corellon Larethian, Érythnul, Gruumsh, Héronéus, Hextor.

Pouvoirs accordés : le personnage gagne les dons Maniement d'une arme de guerre (si nécessaire) et Arme de prédilection (l'arme étant celle de son dieu).

Les armes de prédilection des dieux de la guerre sont les suivantes : Corellon Larethian, épée longue ; Érythnul, morgenstern ; Gruumsh, lance (ou pique) ; Hextor, fléau d'armes (léger ou lourd) ; Héronéus, épée longue.

## Sorts du domaine de la Guerre

- 1 Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.
- 2 Arme spirituelle. Arme magique attaquant d'elle-même.
- 3 Panoplie magique. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
- 4 Puissance divine. Bonus à l'attaque, +6 en Force et +1 pv/niveau.
- 5 Colonne de feu. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
- 6 Barrière de lames. Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
- 7 Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
- 8 Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit une créature de 150 pv ou moins.
- 9 Mot de pouvoir mortel. Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.

## DOMAINE DE LA LOI

Dieux : Héronéus, Hextor, Moradin, Saint Cuthbert, Wy-Djaz, Yondalla.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

### Sorts du domaine de la Loi

- 1 Protection contre le Chaos. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
- 2 Apaisement des émotions. Calme les créatures agitées.
- 3 Cercle magique contre le Chaos. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
- 4 Courroux de l'ordre. Blesse et étourdit les créatures chaotiques.
- 5 Rejet du Chaos. +4 à la CA contre les attaques des créatures chaotiques.
- 6 Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.
- 7 Décret. Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
- 8 Bouclier de la Loi (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures chaotiques.
- 9 Convocation de monstres IX\*. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

\* Lancé comme un sort de la Loi uniquement.

## DOMAINE DE LA MAGIE

Dieux : Boccob, Vecna, Wy-Djaz.

Pouvoir accordé : le personnage peut utiliser les parchemins, baguettes et autres objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur (voir le Guide du Maître) comme un magicien de la moitié de son niveau (niveau 1 minimum). Si le PJ est également magicien, le niveau « virtuel » conféré par son dieu s'ajoute à son niveau de magicien.

### Sorts du domaine de la Magie

- 1 Aura indétectable de Nystul. Masque l'aura d'un objet magique.
- 2 Identification (M). Révèle les propriétés d'un objet magique.
- 3 Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
- 4 Transfert de sorts. Transfère des sorts du PJ au sujet.
- 5 Résistance à la magie. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
- 6 Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.
- 7 Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
- 8 Protection contre les sorts (F, M). Confère un bonus de résistance de +8.
- 9 Disjonction de Mordenkainen. Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

## DOMAINE DU MAL

Dieux : Érythnul, Gruumsh, Hextor, Nérull, Vecna.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

### Sorts du domaine du Mal

- 1 Protection contre le Bien. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
- 2 Profanation (M). Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.
- 3 Cercle magique contre le Bien. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
- 4 Ténèbres maudites. Blesse les créatures bonnes et les rend fiévreuses.
- 5 Rejet du Bien. +4 à la CA contre les attaques des créatures bonnes.
- 6 Création de mort-vivant (M). Goule, blême, momie ou mohrg.



- 7 **Blasphème.** Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
- 8 **Aura maudite (F).** ++ à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures bonnes.
- 9 **Convocation de monstres IX\*.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.

\* Lancé comme un sort du Mal uniquement.

## DOMAINE DE LA MÖRT

Dieux : Nérull, Wy-Djaz.

**Pouvoir accordé :** une fois par jour, le personnage peut utiliser un pouvoir surnaturel du nom de **caresse mortelle**. Il commence par toucher la créature vivante de son choix (en accord avec les règles concernant les attaques de contact). En cas de succès, il jette 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre de points de vie de la cible, cette dernière meurt (pas de jet de sauvegarde). Sinon, elle n'est pas affectée.

### Sorts du domaine de la Mort

- 1 **Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
- 2 **Mise à mort.** Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.
- 3 **Animation des morts (M).** Crée squelettes et zombis morts-vivants.
- 4 **Protection contre la mort.** Immunise contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
- 5 **Exécution.** Attaque de contact tuant la cible.
- 6 **Création de mort-vivant (M).** Goule, ombre, blême, momie ou mohrg.
- 7 **Destruction.** Tue la cible et détruit son corps.
- 8 **Création de mort-vivant dominant (M).** Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
- 9 **Plainte d'outre-tombe.** Tue 1 créature/niveau.

## DOMAINE DE LA PROTECTION

Dieux : Corellon Larethian, Fharlanghn, Garl Brilledor, Moradin, Saint Cuthbert, Yondalla.

**Pouvoir accordé :** une fois par jour, le personnage peut utiliser le pouvoir surnaturel de protection divine sur la créature de son choix. Ce pouvoir confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance égal au niveau du prêtre. On l'active au prix d'une action simple et dure 1 heure ou jusqu'à utilisation.

### Sorts du domaine de la Protection

- 1 **Sanctuaire.** Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
- 2 **Protection d'autrui.** Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
- 3 **Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
- 4 **Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
- 5 **Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
- 6 **Zone d'antimagie.** Réprime toute magie à moins de 3 m.
- 7 **Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.
- 8 **Esprit impénétrable.** Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutiny.
- 9 **Sphère prismatique.** Comme mur prismatique, mais protège de tous les côtés.

## DOMAINE DU SOLEIL

Dieux : Ehlonna, Pélor.

**Pouvoir accordé :** une fois par jour, le personnage peut tenter un renvoi suprême. Ce pouvoir s'utilise comme une tentative de renvoi, d'intimidation ou de contrôle des morts-vivants, sauf que les créatures affectées sont automatiquement détruites.

### Sorts du domaine du Soleil

- 1 **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.
- 2 **Métal brûlant.** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- 3 **Lumière brûlante.** 1d8 points de dégâts/2 niveau ; plus contre les morts-vivants.
- 4 **Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.

- 5 **Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
- 6 **Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
- 7 **Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
- 8 **Explosion de lumière.** Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
- 9 **Sphère prismatique.** Comme mur prismatique, mais protège de tous les côtés.

\* Endurance au feu ou au froid uniquement.

## DOMAINE DE LA TERRE

Dieu : Obad-Hai.

**Pouvoirs accordés :** le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'air comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de la terre comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

### Sorts du domaine de la Terre

- 1 **Pierre magique.** 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.
- 2 **Ramollissement de la terre et de la pierre.** Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
- 3 **Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.
- 4 **Pierres acérées.** 1d8 pts de dégâts, lenteur possible.
- 5 **Mur de pierre.** Crée un mur qui peut être façonné.
- 6 **Peau de pierre (M).** Ignore 10 points de dégâts par attaque.
- 7 **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
- 8 **Corps de fer.** Le corps du PJ se transforme en fer vivant.
- 9 **Nuée d'élémentaires\*.** Appelle plusieurs élémentaires de la Terre.

\* Lancé comme un sort de terre uniquement.

## DOMAINE DU VOYAGE

Dieu : Fharlanghn.

**Pouvoirs accordés :** le personnage peut agir normalement, même s'il est soumis à des effets magiques restreignant ses capacités de mouvement. Ce pouvoir extraordinaire semblable au sort *liberté de mouvement*, peut être utilisé à volonté, dans la limite d'un total quotidien ne dépassant pas 1 round par niveau du personnage. Il prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que le PJ n'en ait plus besoin (ou jusqu'à ce que sa durée quotidienne soit épuisée).

Sens de la nature est une compétence de classe.

### Sorts du domaine du Voyage

- 1 **Repli expéditif.** Augmente la vitesse de déplacement.
- 2 **Localisation d'objet.** Indique la direction de l'objet cherché.
- 3 **Vol.** Le sujet vole à la vitesse de 18 m.
- 4 **Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ sur de courtes distances.
- 5 **Téléportation.** Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
- 6 **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- 7 **Téléportation suprême.** Comme téléportation, sans risque d'erreur.
- 8 **Porte de phase.** Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.
- 9 **Projection astrale (M).** Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

## SORTS DE RÔDEUR

### SORTS DE RÔDEUR DU 1<sup>ER</sup> NIVEAU

- Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niveau.
- Apaisement des animaux.** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
- Charme-animal.** Un animal devient l'ami du PJ.
- Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.
- Convocation d'alliés naturels I.** Appelle une créature luttant pour le PJ.
- Détection de la faune ou de la flore.** Détecte espèces de plantes ou d'animaux.
- Détection des collets et des fosses.** Détecte pièges naturels ou primitifs.
- Enchevêtrement.** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.



**Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.

**Grand pas.** Augmente la vitesse de déplacement.

**Invisibilité pour les animaux.** Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.

**Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.

**Messager animal.** Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.

**Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

**Passage sans traces.** Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.

**Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

**Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

**Saut.** Confère un bonus aux tests de Saut.

## SORTS DE RÔDEUR DU 2<sup>E</sup> NIVEAU

**Collet.** Crée un piège magique tout simple.

**Communication avec les plantes.** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

**Convocation d'alliés naturels II.** Appelle une ou plusieurs créatures lutrant pour le PJ.

**Croissance d'épines.** 1d4 points de dégâts, lenteur possible.

**Endurance de l'ours.** Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.

**Grâce féline.** Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

**Immobilisation d'animal.** Immobilise un animal pour 1 round/niveau.

**Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

**Peau d'écorce.** Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).

**Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

**Sagesse du hibou.** Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

**Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

## SORTS DE RÔDEUR DU 3<sup>E</sup> NIVEAU

**Convocation d'alliés naturels III.** Appelle une ou plusieurs créatures lutrant pour le PJ.

**Croissance végétale.** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

**Empire végétal.** Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.

**Forme d'arbre.** Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.

**Guérison des maladies.** Guérit tous les maux du sujet.

**Marche sur l'onde.** Permet de marcher sur l'eau.

**Morsure magique suprême.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).

**Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.

**Rabougrissement des plantes.** Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.

**Rapetissement d'animal.** Réduit la taille d'un animal consentant.

**Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

**Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

**Vision dans le noir.** Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.

## SORTS DE RÔDEUR DU 4<sup>E</sup> NIVEAU

**Antidétection (M).** Protège contre la scrutation et les divinations.

**Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).

**Convocation d'alliés naturels IV.** Appelle une ou plusieurs créatures lutrant pour le PJ.

**Croissance animale.** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.

**Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.

**Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

**Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

## SORTS

Les sorts qui suivent sont présentés par ordre alphabétique.

Note. Par souci de simplification, dans la description des sorts, le terme « mage » signifie indifféremment « ensorceleur » ou « magicien ».

### Abri de Léomund

**Évocation [force]**

**Niveau :** Bard 3, Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** 6 m

**Effet :** sphère de 6 m de rayon centrée sur la position du personnage

**Durée :** 2 heures/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Lorsqu'il lance ce sort, le personnage fait apparaître autour de lui une sphère de force, opaque et immobile, de la couleur de son choix. Seule la moitié supérieure du globe est visible, le reste se trouvant sous terre. L'abri peut accueillir jusqu'à neuf créatures de taille M en plus du personnage. Tous ces invités peuvent entrer ou sortir à leur guise. Par contre, si le mage (ou le barde) sort des limites du sort, celui-ci cesse aussitôt.

Si la température extérieure est comprise entre -15° C et 35° C, la température intérieure reste stable à 20° C. En cas de température plus extrême, l'intérieur de l'abri évolue dans le même sens, à raison de 1° C pour 1° C (s'il fait -25° C dehors, il fera donc 10° C dans les

limites de la zone d'effet du sort). L'abri protège également contre les éléments (pluie, grêle, tempête de sable, etc.). Il résiste aux vents inférieurs à la force d'un ouragan (120 km/h). Au-delà, il est détruit.

L'intérieur de l'abri prend la forme d'un hémisphère que le personnage peut éclairer de manière diffuse ou éteindre sur commande. À noter que le champ de force est transparent de l'intérieur, bien qu'il soit opaque du dehors. Les projectiles, les armes et la plupart des sorts peuvent franchir la sphère, mais les occupants de cette dernière ne peuvent être vus de l'extérieur (ils bénéficient d'un camouflage total).

**Composante matérielle :** une petite perle de cristal qui éclate quand le sort s'achève ou quand le personnage y met un terme.

### Absorption d'énergie

**Nécromancie**

**Niveau :** Ens/Mag 9, Pr 9

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, partiel (voir la description d'énergie négative)

Ce sort est semblable à *énergie négative*, si ce n'est que la créature touchée gagne 2d4 niveaux négatifs et que l'effet dure plus longtemps.

Vingt-quatre heures après avoir été affectée par le sort, la victime doit effectuer un jet de Vigueur (contre le DD du sort) par niveau négatif acquis. Chaque fois qu'un jet de sauvegarde est réussi, un niveau négatif disparaît sans plus de conséquences. Par contre, en cas

d'échec, le niveau négatif se dissipe également, mais la cible perd un niveau, et ce de façon permanente.

Si le rayon touche un mort-vivant, ce dernier gagne 2d4x5 points de vie temporaires pour 1 heure.

### Affûtage

**Transmutation**

**Niveau :** Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles :** 1 arme ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif, objet)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif, objet)

Ce sort augmente le tranchant d'une arme et, du même coup, ses chances de porter des coups plus importants. Cette transmutation double la zone de critique possible de l'arme affectée. Une zone de critique possible normale devient 19-20. Une zone de 19-20, passe à 17-20. Une zone de 18-20 devient 15-20. Ce sort ne fonctionne que sur les armes tranchantes et perforantes. Si on le lance sur des flèches ou des carreaux d'arbalète, l'affûtage de chaque projectile cesse de faire effet après usage, qu'il atteigne sa cible ou non. Pour ce



qui est de ce sort, considérez les shuriken comme des flèches et non comme des armes de jet.

Différents effets augmentant la zone de critique possible d'une arme ne sont pas cumulatifs (par exemple, le sort *affûtage* et le don Science du critique). Il est impossible de lancer ce sort sur une arme naturelle, comme des griffes.

## agrandissement

**Transmutation**  
Niveau : Ens/Mag 1, Force 1  
Composantes : V, G, M  
Temps d'incantation : 1 round  
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
Cible : 1 créature humanoïde  
Durée : 1 minute/niveau (T)  
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule  
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait instantanément grossir la créature humanoïde qu'il affecte, ce qui double sa taille et multiplie son poids par huit. Cela a pour effet d'augmenter sa catégorie de taille d'un cran. La cible tient alors compte d'un bonus de taille de +2 en Force, d'un malus de taille de -2 en Dextérité (1 minimum), et d'un malus de -1 aux jets d'attaque et à la CA en raison de sa nouvelle taille.

Une créature humanoïde de taille G affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 3 mètres. Par contre, le sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement du sujet.

Si la place requise est insuffisante, la créature atteint la taille possible maximale et peut effectuer un test de Force (en tenant compte de la nouvelle valeur) pour briser toute entrave. En cas d'échec, elle est bloquée mais n'est pas blessée. Le sort ne permet donc pas de broyer une créature en la faisant grandir.

Tout ce que porte la créature affectée grandit avec elle. Les armes de corps à corps et les projectiles affectés infligent davantage de dégâts (voir la Table 2-2 du Guide du Maître). Si le sujet lâche l'un de ses objets agrandis (ce qui inclut projectiles et armes de jet), celui-ci recouvre instantanément sa taille normale. Cela veut dire que les armes de jet infligent des dégâts normaux et que les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a lancés. Les propriétés magiques des objets agrandis ne sont pas modifiées par ce sort. Ainsi, une épée +1 agrandie dispose d'un bonus d'altération de +1, une baguette aussi grosse qu'un bâton conserve les mêmes pouvoirs et une potion géante est seulement plus diluée, ce qui signifie qu'il faut en boire davantage pour obtenir le résultat souhaité.

Les effets magiques augmentant la taille du sujet ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de lancer un second *agrandissement* sur un humanoïde qui en profite déjà.

*Agrandissement* contre et dissipe rapidement. Il est possible d'user de permanence sur un sort d'agrandissement.

Composante matérielle : une pincée de poudre de fer.

## Agrandissement de groupe

**Transmutation**  
Niveau : Ens/Mag 4  
Cible : 1 créature humanoïde/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *agrandissement*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

## Aide

**Enchantement (coercition) [mental]**  
Niveau : Bien 2, Chance 2, Prê 2  
Composantes : V, G, FD  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : contact  
Cible : la créature vivante touchée  
Durée : 1 minute/niveau  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

*Aide* confère un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur, mais également 1d8 points de vie temporaires +1 par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 1d8+10 au niveau 10).

## Alarme

**Abjuration**  
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Rôd 1  
Composantes : V, G, F/FD  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon autour du point choisi  
Durée : 2 heures/niveau (T)  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non

*Alarme* fait retentir une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. C'est le joueur de sorts qui décide si la sonnerie est audible ou mentale.

*Alarme mentale*. Le personnage est le seul à prendre conscience de l'intrusion, mais il faut pour cela qu'il se trouve à moins de 1,5 kilomètre de l'endroit protégé. Il entend une brève sonnerie qui le réveille s'il dormait mais ne nuit en rien à sa concentration. L'alerte lui parvient même s'il est sous le coup d'un sort de silence.

*Alarme audible*. Un bruit de cloche retentit en cas d'intrusion et toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins l'entendent clairement (distance réduite de 3 mètres par porte close et de 6 mètres par mur épais). Si les environs sont suffisamment silencieux, on entend faiblement la sonnerie jusqu'à 54 mètres à la ronde. Elle dure 1 round. Les créatures situées dans la zone d'un sort de silence sont incapables de la percevoir.

Les créatures astrales ou éthérées ne déclenchent pas l'alarme.

Focaliseur profane : une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin.

## Aliénation mentale

**Enchantement (coercition) [mental]**  
Niveau : Ens/Mag 7  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
Cible : 1 créature vivante  
Durée : instantanée  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule  
Résistance à la magie : oui

La créature affectée souffre en permanence de l'effet du sort *confusion*.

*Délivrance des malédictions* ne suffit pas pour soigner un individu frappé d'*aliénation mentale*. Il faut un sort tel que *guérison suprême*, *miracle*, *restauration suprême*, *souhait* ou *souhait limité* pour lui permettre de recouvrer ses facultés.

## Alignement indétectable

**Abjuration**  
Niveau : Bard 1, Pal 2, Prê 2  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
Cible : 1 créature ou 1 objet  
Durée : 24 heures  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)  
Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *alignement indétectable* empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.

## Allié d'outreplan

**Invocation (appel) [voir description]**  
Niveau : Prê 4  
Composantes : V, G, FD, PX  
Temps d'incantation : 10 minutes  
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
Effet : 1 élémentaire ou Extérieur appelé de 6 DV maximum  
Durée : instantanée  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non

Le prêtre lançant ce sort demande à son dieu de lui envoyer l'aide d'un élémentaire ou d'un Extérieur de 6 DV ou moins. Si le personnage ne sert aucun dieu particulier, son appel est généralement entendu par une créature du même alignement que lui. Dans le cas où le prêtre connaît le nom d'une entité spécifique, il peut demander son assistance en la nommant lors de l'incantation (ce qui ne garantit pas que c'est bien la créature souhaitée qui répondra à l'appel).

Le prêtre peut demander un service à la créature, à condition de lui en rendre un en retour. Ce service peut être simple (« Sors-nous de ce gouffre », « Aide-nous à combattre ce monstre ») ou plus compliqué (« Surveille nos ennemis », « Protège-nous lors de notre incursion dans le donjon »). Pour marchander, il faut être capable de communiquer avec la créature en question.

Cette créature exige donc d'être payée en échange de ses services. Ce traitement peut



prendre la forme d'or ou d'objets magiques offerts à un temple allié, d'un présent, ou de quelque action allant dans le sens de l'alignement et des desseins de la créature. Dans tous les cas, le paiement doit être versé avant que la créature rende le service qu'on attend d'elle. Les négociations durent au moins 1 round, ce qui signifie que la créature ne peut commencer à agir qu'un round après son arrivée (au plus tôt).

Un service demandant jusqu'à 1 minute par niveau de lanceur de sorts engendre un paiement de 100 po par DV de créature appelée. Pour un service demandant jusqu'à 1 heure/ niveau de lanceur de sorts, la créature exige un paiement de 500 po par DV. Pour ce qui est d'un service à long terme (jusqu'à 1 jour par niveau de lanceur de sorts), le paiement exigé s'élève à 1 000 po par DV.

Si le service n'implique aucun danger, réduisez le paiement indiqué de moitié. Par contre, s'il est particulièrement dangereux, le présent devra être plus important. Peu de créatures acceptent de rendre un service qui paraît suicidaire (souvenez-vous qu'une créature appelée meurt réellement quand elle est tuée, contrairement aux créatures convoquées). Néanmoins, si la tâche en question correspond à l'alignement de la créature, le MD peut réduire le paiement exigé de moitié ou le passer à la trappe. Par exemple, une créature céleste appelée pour combattre des démons n'exigera sans doute que la moitié du paiement normal.

Une fois le service rendu, ou si la durée du marché arrive à expiration, la créature retourne dans son plan d'origine (après avoir fait son compte rendu au personnage, du moins si cela lui est possible).

Un sort d'appel convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *allié d'outreplan* est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler un élémentaire du Feu.

*Coût en points d'expérience : 100 PX.*

### Allié majeur d'outreplan

Invocation (appel) [voir description d'allié d'outreplan]

Niveau : Prê 6

Effet : 1 ou 2 élémentaires ou Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *allié d'outreplan*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 12 DV, ou deux créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 12. Agissant en groupe, elles acceptent d'accomplir une tâche pour le prêtre en échange d'un service qu'il devra à son tour leur rendre.

*Coût en points d'expérience : 250 PX.*

### Allié suprême d'outreplan

Invocation (appel) [voir description d'allié d'outreplan]

Niveau : Prê 8

Effet : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *allié d'outreplan*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 18 DV, ou plusieurs créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 18. Agissant en groupe, elles acceptent d'accomplir une tâche pour le prêtre en échange d'un service qu'il devra à son tour leur rendre.

*Coût en points d'expérience : 500 PX.*

### Analyse d'enchantement

Divination

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet par niveau de lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'identifier la magie affectant la cible, qui peut être une créature ou un objet. Un sort ou pouvoir est révélé chaque round au prix d'une action libre. Dans le cas d'un objet magique, le personnage découvre ses fonctions, comment l'activer (si nécessaire) et le nombre de charges dont il dispose (le cas échéant). Dans le cas d'un objet ou d'une créature affecté par des sorts actifs, le personnage découvre la nature de chacun, ses effets et leur niveau de lanceur de sorts.

Un objet porté peut tenter un jet de Volonté pour résister au sort si son propriétaire le souhaite. En cas de succès, le personnage n'apprend rien et l'objet ne peut plus être affecté par quelque analyse d'enchantement que ce soit pendant 24 heures.

Analyse d'enchantement ne fonctionne pas sur les artefacts (ces objets magiques très particuliers sont détaillés dans le *Guide du Maître*).

Focaliseur : une minuscule lentille taillée dans un rubis ou un saphir et sertie dans une bague d'or. La pierre précieuse doit valoir un minimum de 1 500 po.

### Anathème

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cette malédiction emplit la cible d'une vive terreur qui lui fait perdre toute confiance. Elle est secouée.

### Ancre dimensionnelle

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (objet)

Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible (créature ou objet). En cas de succès, le sujet se retrouve entouré d'une aura vert émeraude qui lui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent *changement de plan*, *di-gnotement*, *dédale*, *forme éthérée*, *passage dans l'éther*, *portail*, *porte dimensionnelle*, *projection astrale*, *téléportation* et *traverse des ombres* ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants. À noter que la victime ne peut pas non plus utiliser un *portail* ou un *cercle de téléportation*.

Ancre dimensionnelle ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se mouvait déjà dans le plan Astral ou le plan Éthéré quand elle a succombé au sort. De la même manière, elle reste sans effet sur les perceptions extradimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, elle n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées.

### Animation d'objets

Transmutation

Niveau : Bard 6, Chaos 6, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : un objet de taille P par niveau de

lanceur de sorts (voir description)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort anime les objets inertes et leur donne un semblant de vie. Le ou les objets peuvent alors attaquer les cibles désignées par le prêtre. Les objets peuvent être de n'importe quelle matière non magique (bois, métal, pierre, tissu, cuir, terre cuite, verre, etc.). Le sort peut animer un objet de taille P ou inférieure (comme une chaise) ou un nombre équivalents d'objets plus grands par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un portemanteau) vaut deux objets de taille P ou inférieure, un objet de taille G (comme une table) en vaut quatre, un objet de taille TG en vaut huit, un objet de taille Gg en vaut seize et un objet de taille C en vaut trente-deux. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif.

Les caractéristiques des objets animés sont détaillées dans le *Manuel des Monstres*.

Ce sort ne permet pas d'animer des objets portés ou tenus par une créature.

Enfin, il est possible d'user de permanence sur un sort d'animation d'objets.

### Animation des morts

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens/Mag 4, Mort 3, Prê 3



Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : le ou les cadavres touchés

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

*Animation des morts* transforme les ossements en squelettes et les cadavres en zombies, qui tous obéissent aux ordres du jeteur de sorts. Les morts-vivants peuvent suivre leur maître ou monter la garde à un endroit précis en attaquant tout ce qui bouge (ou certains types de créatures). Ils restent animés tant qu'ils ne sont pas détruits, après quoi il est impossible de les affecter de nouveau avec ce sort.

Qu'il choisisse de créer des squelettes ou des zombies, le jeteur de sorts ne peut en animer plus de 2 DV par niveau de lanceur de sorts d'un coup (le sort *profanation* double cette limite ; voir page 275).

Les morts-vivants ainsi créés restent indéfiniment sous le contrôle de leur maître, qui peut en diriger jusqu'à 4 DV par niveau de lanceur de sorts. S'il vient à dépasser cette limite, il domine bien les morts-vivants qu'il vient juste d'animer, mais d'autres, qu'il contrôlait jusque-là, lui échappent alors totalement (il décide desquels il s'agit). Si le jeteur de sorts est un prêtre canalisant l'énergie négative, les morts-vivants qu'il contrôle ou intimide ne comptent pas pour cette limite.

*Squelettes*. On ne peut animer que les squelettes ou cadavres quasiment intacts. Le corps doit posséder une ossature, ce qui interdit, par exemple, de créer un squelette de ver pourpre. Dans le cas où le cadavre est encore en assez bon état, sa chair et ses muscles tombent pour ne plus laisser que ses os. Les caractéristiques des squelettes dépendent uniquement de leur taille, et non des pouvoirs que les créatures avaient de leur vivant. Elles sont détaillées dans le *Manuel des Monstres*.

*Zombies*. Un corps presque intact est nécessaire pour animer un zombi. La créature doit avoir une véritable anatomie, ce qui exclut par exemple le cube gélatineux. Les caractéristiques des zombies dépendent elles aussi de leur taille, et non de leurs pouvoirs d'antan. Elles sont données dans le *Manuel des Monstres*.

*Composantes matérielles profanes* : le personnage doit placer un onyx noir valant au moins 25 po par dé de vie du mort-vivant dans la bouche ou l'orbite de chaque cadavre à animer. La magie libérée par le sort vide la pierre de sa substance, ce qui lui fait perdre toute valeur.

## Animation des plantes

Transmutation

Niveau : Dru 7, Flore 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : une plante de taille G par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts ou toutes les plantes situées à portée (voir description)

Durée : 1 round/niveau ou 1 heure/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort anime les plantes et leur donne un semblant de vie. Les plantes peuvent alors attaquer les cibles désignées par le druide (ou le prêtre).

Le sort peut animer une plante de taille G ou inférieure (comme un arbre) ou un nombre équivalents de plantes par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts. Une plante de taille TG vaut deux plantes de taille G ou inférieure, une plante de taille Gig en vaut quatre et une plante de taille C en vaut huit. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif.

Utilisez les caractéristiques des objets animés qui sont détaillées dans le *Manuel des Monstres*, si ce n'est que les plantes de taille M ou inférieure ne présentent pas de solidité (à moins que le MD n'en décide autrement).

Ce sort ne permet pas d'animer les créatures végétales (comme les sylvaniens) et la matière végétale inerte (comme une tunique en coton ou une corde de chanvre).

*Enchevêtrement*. De même, le personnage peut offrir aux plantes la mobilité nécessaire pour enchevêtrer les créatures situées dans la zone d'effet. L'effet est alors le même que celui d'un sort d'enchevêtrement. La résistance à la magie n'est d'aucune aide face à cette utilisation du sort, qui dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

## Animation suspendue

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts doit toucher sa cible à l'aide d'une attaque de contact au corps à corps. S'il y parvient, son adversaire se retrouve en état de stase. Le temps cesse alors de s'écouler pour lui, et plus rien ne l'affecte. Il ne vieillit pas, ses fonctions corporelles se mettent en sommeil et nulle attaque ne peut lui faire du mal. L'animation suspendue se poursuit jusqu'à ce qu'une délivrance ou une dissipation de la magie réussie vienne y mettre un terme.

*Composante matérielle* : poudre multicolore constituée de poudre de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, pour une valeur totale de 5 000 po minimum.

## Annihilation de mort-vivant

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Composantes : V, G, M/ED

Zone d'effet : plusieurs morts-vivants situés dans un rayonnement de 12 m de rayon

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *cerce de mort*, si ce n'est qu'il détruit des morts-vivants.

*Composante matérielle* : la poudre d'un diamant écrasé d'une valeur de 500 po.

## Annulation d'enchantement

Abjuration

Niveau : Bard 4, Chance 5, Ens/Mag 5, Pal 4,

Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort libère la cible des enchantements, transmutations et malédictions. *Annulation d'enchantement* peut même inverser un effet instantané, comme celui du sort *pérification*. Le personnage jette 1d20 + son niveau de lanceur de sorts (maximum +15) par effet magique, le DD à atteindre étant égal à 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet. En cas de succès, la créature est délivrée du sort, de la malédiction ou de l'effet. Pour ce qui est des objets maudits, le DD est de 25.

Si, pour une raison ou une autre, le sort n'est pas affecté par dissipation de la magie, *annulation d'enchantement* ne fonctionne que si le sort est du 5<sup>e</sup> niveau ou moins. Par exemple, *malédiction* (3<sup>e</sup> niveau) ne peut pas être contré par dissipation de la magie, mais *annulation d'enchantement* peut éventuellement y mettre un terme.

Si l'effet provient d'un objet magique permanent, comme c'est le cas pour une épée maudite, *annulation d'enchantement* permet seulement de se débarrasser de l'objet, qui reste maudit. Imaginons par exemple qu'un personnage enfiler un casque maudit modifiant son alignement. Grâce à *annulation d'enchantement*, il peut l'ôter (et retrouver son alignement d'origine), mais la magie du casque reste intacte et prête à affecter quiconque osera l'enfiler (même s'il s'agit du bénéficiaire d'*annulation d'enchantement*).

## Antidétection

Abjuration

Niveau : Duperie 3, Ens/Mag 3, Rôd 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

(inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme *clairvoyance/clairaudience*, *localisation d'objet* et autres *détentions*. *Antidétection* protège également contre les *boules de cristal*. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un



DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts du personnage qui a lancé *antidéttection*. Si ce dernier décide de bénéficier lui-même de l'abjuration (ou de protéger un objet en sa possession), le DD est égal à 15 + son niveau de lanceur de sorts.

Lorsqu'une créature bénéficie de l'effet d'*antidéttection*, tout son équipement est également protégé.

**Composante matérielle** : une pincée de poudre de diamant (valeur 50 po minimum).

## Apaisement des animaux

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 1, Faune 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : animaux distants de 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement calme les animaux, qu'il rend dociles et inoffensifs. Seuls les animaux ordinaires (ayant 1 ou 2 en Intelligence) peuvent être affectés. Tous doivent être de la même espèce et se trouver dans une sphère de 9 mètres de rayon. Le nombre de dés de vie affectés est égal à 2d4 + niveau de lanceur de sorts. Les animaux sanguinaires et ceux qui ont été dressés à l'attaque ont droit à un jet de sauvegarde, mais pas les autres (un druide peut ainsi calmer facilement un loup ou un ours normal, mais un chien de garde lui demandera de plus gros efforts de persuasion).

Les créatures affectées restent là où elles se trouvent et ne cherchent ni à attaquer ni à s'enfuir. Mais elles ne sont pas sans défense et réagissent si on les attaque. La moindre menace (incendie, prédateur affamé, attaque imminente) met immédiatement un terme à l'effet du sort.

## Apaisement des émotions

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Loi 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort calme les créatures agitées. Le prêtre ne les contrôle pas pour autant, mais il peut les empêcher de combattre si elles sont agressives, ou de faire la fête si elles se montrent trop exubérantes. Les créatures affectées ne peuvent pas faire preuve de violence ou agir de manière destructrice, sauf pour se défendre. Si on les attaque ou si elles subissent des dégâts, le sort cesse instantanément de faire effet.

Apaisement des émotions réprime également (sans pour autant les dissiper) les bonus de moral de sorts tels que *bénédiction*, *espoir* ou *rage*, ainsi que la rage de barbare ou le courage inspiré par un barde. Il réprime les effets de terreur et débarrasse les cibles de toute confusion. Tant que l'enchantement dure, les sorts réprimés restent sans effet, mais ils recommencent à agir normalement à la fin de la durée d'apaisement des émotions (s'ils ne se sont pas arrêtés d'eux-mêmes plus tôt).

## Appel de la foudre

Évocation [électricité]

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 ou plusieurs traits de foudre verticaux de 9 m de long

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Une fois l'incantation prononcée, le druide peut, 1 fois par round, faire appel à un éclair vertical de 1,50 m de large sur 9 m de long. Chacun inflige 3d6 points de dégâts d'électricité. La foudre s'abat à la verticale sur le point indiqué, dans les limites de portée (calculées à partir de l'endroit où se trouve le druide à ce moment). Toutes les créatures situées dans la case visée ou sur la trajectoire de l'éclair sont pleinement affectées.

Rien n'oblige le druide à évoquer un éclair par round. Il peut, par exemple, lancer d'autres sorts à la place. Cependant, il doit entreprendre une action simple (visant à se concentrer) pour lancer chaque éclair (hormis le premier). Le nombre d'éclairs disponibles est égal au niveau de lanceur de sorts du druide (10 maximum).

Si le personnage se trouve dehors et en plein orage — pluie battante, nuages et vent, conditions météorologiques chaudes et nuageuses, voire tornade (ce qui inclut le cyclone d'un djinn ou un élémentaire de l'Air de taille G au moins) —, chaque éclair inflige 3d10 points de dégâts d'électricité au lieu de 3d6.

Ce sort fonctionne en intérieur et sous terre, mais pas sous l'eau.

## Appel de la tempête

Évocation [électricité]

Niveau : Dru 5

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'appel de la foudre, si ce n'est que chaque éclair inflige 5d6 points de dégâts d'électricité (ou 5d10 s'il est lancé au beau milieu d'un orage) et que le druide peut en évoquer 15.

## Arme alignée

Transmutation [voir description]

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : arme touchée ou cinquante projectiles (tous devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation)

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

(inoffensif, objet)

Résistance à la magie : Oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme bonne, mauvaise, loyale ou chaotique, au choix du prêtre. Une arme dotée d'un alignement passe outre les réductions des dégâts de certaines créatures, généralement les Extérieurs d'alignement opposé. Ce sort n'a aucun effet s'il est jeté sur une arme déjà dotée d'un alignement, comme une épée sainte.

Il est impossible de jeter ce sort sur une arme naturelle, comme des poings.

L'alignement conféré à l'arme détermine la nature du registre du sort.

## Arme destructrice

Transmutation

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 arme de corps à corps

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

(inoffensif, objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme de corps à corps particulièrement meurtrière pour les morts-vivants. Tout mort-vivant doté de moins de DV que le niveau de lanceur de sorts du prêtre doit réussir un jet de Volonté ou être détruit s'il est touché par cette arme au combat. La résistance à la magie ne s'applique pas contre l'effet de destruction.

## Arme magique

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1, Guerre 1, Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

(inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître.

On ne peut pas lancer ce sort sur une arme naturelle (poings, etc. ; voir *morsure magique*). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent donc bénéficier de ce sort.

## Arme magique suprême

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD



**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible :** 1 arme ou 50 projectiles devant être au contact les uns des autres au moment de l'incantation  
**Durée :** 1 heure/niveau  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif, objet)  
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif, objet)

Ce sort est semblable à *arme magique*, si ce n'est qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum).

Il est également possible d'affecter 50 flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde. Tous les projectiles doivent être du même type et il est impératif qu'ils se touchent au moment de l'incantation (comme c'est par exemple le cas s'ils se trouvent tous dans le même carquois). Ils perdent leur magie dès qu'ils sont utilisés (ce qui n'est pas le cas d'une arme de jet affectée par ce sort). Dans le cadre de ce sort, les shuriken sont des projectiles et non des armes de jet.

**Composantes matérielles profanes :** poudre de chaux et de carbone.

## Arme spirituelle

**Évocation [force]**  
**Niveau :** Guerre 2, Prê 2  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Effet :** arme magique de force  
**Durée :** 1 round/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Une arme constituée d'énergie pure apparaît là où son créateur le souhaite et attaque ses adversaires, infligeant 1d8 points de dégâts de force à chaque coup au but, +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 15). L'arme est l'une de celles que préfère le dieu du prêtre, à moins qu'elle n'ait un sens profond pour sa foi (voir ci-contre). Les coups critiques qu'elle peut occasionner sont identiques en termes de zone et de multiplicateur à ceux de l'arme qu'elle reproduit. Elle frappe la cible désignée par le prêtre, attaquant dès le round de son apparition, puis à chaque round suivant. Son bonus de base est le même que celui du personnage + son modificateur de Sagesse et elle peut frapper à plusieurs reprises au cours d'un même round si c'est également le cas de son créateur. Cela étant, elle est considérée comme un sort, et non comme une arme, ce qui lui permet de toucher les créatures dotées d'une réduction des dégâts. Comme il s'agit d'un effet de force, elle touche les créatures intangibles sans tenir compte des 50 % de chances de rater. Elle frappe toujours dans le même sens que le prêtre et il est impossible de s'en servir pour prendre un adversaire en tenaille. Elle n'est affectée ni par les dons du

prêtre (comme Arme de prédilection), ni par ses actions de combat (charge, etc.). Si l'arme dépasse la portée du sort ou quitte le champ de vision de son créateur (ou si ce dernier cesse de se concentrer sur elle), elle revient flotter à côté de lui.

À partir du deuxième round, une action de mouvement suffit pour changer de cible. Dans le cas contraire, l'arme continue d'attaquer le même adversaire. Quand elle change d'ennemi, elle ne bénéficie que d'une seule attaque au cours du round. Le reste du temps, elle peut attaquer à plusieurs reprises si c'est également le cas du prêtre. Si l'arme spirituelle est une arme à distance, utilisez la portée du sort, pas le facteur de portée habituelle de l'arme concernée (il s'agit là encore d'une action de mouvement).

L'arme spirituelle ne peut pas être attaquée ni endommagée par des attaques physiques. Cependant, dissipation de la magie, désintégration, une sphère d'annihilation ou un sceptre d'oblitération l'affectent normalement. Contre les attaques de contact, la CA de l'arme spirituelle est égale à 12 (10 + bonus de taille d'un objet de taille TP).

Si la créature attaquée a une certaine résistance à la magie, elle la joue dès que l'arme s'approche d'elle. En cas de succès, le sort est automatiquement dissipé. Sinon, l'arme reste jusqu'à la fin de la durée indiquée et peut attaquer la créature normalement.

L'arme obtenue est bien souvent la réplique de celle du dieu du prêtre. Dans le cas où ce dernier ne prie pas de dieu en particulier, l'arme est en rapport avec son alignement. Un prêtre neutre sans dieu particulier peut créer l'arme de l'alignement de son choix, à condition qu'il soit en rapport avec les préceptes de ce dernier, ne serait-ce que temporairement. Voici les armes associées aux divers dieux et alignements :

Dieu ou alignement	Arme spirituelle
Boccob	Bâton ( <i>Bâton de Boccob</i> )
Corellon Larethian	Épée longue ( <i>Sahandrian</i> )
Ehlonna	Épée longue ( <i>Jenevière</i> )
Érythnul	Morgenstern ( <i>Agonie</i> )
Fharlanghn	Bâton ( <i>Compagnon de route</i> )
Garl Brilledor	Hache d'armes ( <i>Arumdina</i> )
Gruumsh	Lance ( <i>Pique Sanglante</i> )
Héronéus	Épée longue ( <i>Justice</i> )
Hextor	Fléau d'armes ( <i>Bourreau</i> )
Kord	Épée à deux mains ( <i>Kelmar</i> )
Moradin	Marteau de guerre ( <i>Marteau d'Âme</i> )
Nérull	Faux ( <i>Coupevie</i> )
Obad-Hai	Bâton ( <i>Cognetempête</i> )
Olidammara	Rapière ( <i>Prestelame</i> )
Pélor	Masse d'armes lourde ( <i>Brillesceptre</i> )
Saint Cuthbert	Masse d'armes lourde ( <i>Masse de Cuthbert</i> )
Vecna	Dague ( <i>Réflexion</i> )
Wy-Djaz	Dague ( <i>Discretion</i> )
Yondalla	Épée courte ( <i>Cornelame</i> )
Bien	Marteau de guerre ( <i>Marteau de justice</i> )
Chaos	Hache d'armes ( <i>Hache du Changement</i> )
Loi	Épée longue ( <i>Épée de Vérité</i> )
Mal	Fléau d'armes léger ( <i>Flagelleur d'âmes</i> )

## Armure de mage

**Invocation (création) [force]**  
**Niveau :** Ens/Mag 1  
**Composantes :** V, G, F  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** contact  
**Cible :** créature touchée  
**Durée :** 1 heure/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie :** non

Armure de mage entoure le sujet d'un champ de force invisible mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement à une armure normale, une armure de mage ne s'accompagne pas de pénalité d'armure, de risque d'échec des sorts profanes ou de réduction de la vitesse de déplacement. De plus, comme cette protection est constituée de force, les créatures intangibles sont incapables de passer au travers, comme elles le font pour les armures physiques.

**Focaliseur :** morceau de cuir tanné.

## Arrêt du temps

**Transmutation**  
**Niveau :** Duperie 9, Ens/Mag 9  
**Composantes :** V  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** personnelle  
**Cible :** le jeteur de sorts  
**Durée :** 1d4+1 rounds de temps apparent (voir description)

Ce sort semble arrêter le cours du temps, sauf pour celui qui le lance. En réalité, la vitesse du personnage s'accroît tellement que le reste de l'univers lui paraît figé. Il peut agir, seul, pendant 1d4+1 rounds de temps apparent. Qu'ils soient magiques ou non, feu, froid, gaz et autres l'affectent toujours. Tant qu'arrêt du temps dure, les autres créatures sont invulnérables aux attaques et sorts du personnage, mais ce dernier peut mettre son temps d'action à profit pour lancer des sorts (comme *brume mortelle*) qui prendront effet dès que le temps reprendra son cours normal. La plupart des lanceurs de sorts profite de ce temps qui leur est alloué pour renforcer leurs défenses, convoquer des alliés ou fuir.

Le personnage ne peut pas non plus prendre ou endommager un objet en possession d'une créature affectée par le sort. Par contre, il fait ce qu'il veut des objets qui n'appartiennent à personne.

Le jeteur de sorts est indétectable jusqu'à la fin de la durée indiquée, mais il lui est impossible de pénétrer dans une zone d'antimagie.

## Aspersion acide

**Invocation (création) [acide]**  
**Niveau :** Ens/Mag 0  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Effet :** un projectile constitué d'acide  
**Durée :** instantanée



**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Le personnage lance un petit orbe en direction de la cible. Il doit effectuer une attaque de contact à distance pour toucher celle-ci. L'orbe inflige alors 1d3 points de dégâts d'acide.

### Assassin imaginaire

**Illusion** (fantasme) [mental, terreur]  
**Niveau :** Ens/Mag 4  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Cible :** 1 créature vivante  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, dévoile (en cas d'interaction), puis Vigueur, partiel (voir description)  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet au mage de faire apparaître l'image de la créature la plus abominable qui soit pour le sujet en donnant corps aux pires craintes de ce dernier. Seule la victime voit pleinement l'assassin imaginaire, le mage ne percevant, lui, qu'une vague forme spectrale. Le sujet a droit à un jet de Volonté pour comprendre que son agresseur n'est qu'une hallucination. S'il le rate, il est touché par l'illusion et doit alors réussir un jet de Vigueur sous peine de mourir de peur. Même s'il réussit ce second jet de sauvegarde, le choc est tel qu'il perd 3d6 points de vie.

Si la cible porte un casque de télépathie et réussit son jet de Volonté, elle peut retourner l'assassin imaginaire à l'envoyeur. C'est alors le mage qui doit effectuer un ou deux jets de sauvegarde s'il ne veut pas être tué par son propre sort.

### Assistance divine

**Divination**  
**Niveau :** Dru 0, Prê 0  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** contact  
**Cible :** créature touchée  
**Durée :** 1 minute ou jusqu'à utilisation  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort fournit au sujet une assistance divine fugace, qui se traduit par un bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence. La créature doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

### Attirance

**Enchantement** (coercition) [mental]  
**Niveau :** Dru 9, Ens/Mag 8  
**Composantes :** V, G, M  
**Temps d'incantation :** 1 heure  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible :** 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet  
**Durée :** 2 heures/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)  
**Résistance à la magie :** oui

L'objet ou le lieu désigné par le personnage génère des vibrations attirant, au choix, un type donné de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les gobelinoïdes, ne sont pas assez spécifiques. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre, ou encore neutre).

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi éprouvent un vif plaisir à l'idée de se trouver dans le lieu affecté ou une envie irrépressible de toucher l'objet enchanté. Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, la magie n'a plus d'effet sur eux, mais un nouveau jet de Volonté est nécessaire au bout de 1d6x10 minutes. En cas d'échec, elles reviennent à l'endroit (ou près de l'objet) choisi par le jeteur de sorts.

**Attirance** contre et dissipe **aversion**.

**Composantes matérielles :** de la poudre de perles broyées (valeur minimale 1 500 po) et une goutte de miel liquide.

### Augure

**Divination**  
**Niveau :** Prê 2  
**Composantes :** V, G, M, F  
**Temps d'incantation :** 1 minute  
**Portée :** personnelle  
**Cible :** le jeteur de sorts  
**Durée :** instantanée

Augure révèle au prêtre si l'action que ses compagnons ou lui s'apprentent à entreprendre aura de bonnes ou de mauvaises conséquences dans un avenir proche. Par exemple, si les aventuriers se demandent s'ils doivent détruire un sceau inconnu fermant une porte, le sort peut leur dire s'il s'agit d'une bonne idée.

Les chances de recevoir une réponse compréhensible se montent à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts. Le MD effectue le jet en secret, à moins qu'il ne décide que la question est suffisamment simple pour garantir un succès automatique (ou, au contraire, qu'elle est tellement vague qu'il est impossible d'obtenir une réponse). En cas de succès, le personnage reçoit l'une des réponses suivantes :

**Fortune :** l'action a de bonnes chances d'être bénéfique.

**Péril :** l'action aura des répercussions néfastes.

**Péril et fortune :** les deux sont possibles.

**Rien :** dans le cas où l'action ne devrait pas avoir de conséquences favorables ou néfastes.

Si le sort échoue, le résultat est automatiquement « Rien ». Lorsque le prêtre obtient cette réponse, rien ne lui permet de savoir si elle est justifiée ou si son sort a échoué.

Augure ne permet de voir l'avenir que dans la demi-heure qui suit. Si quelque chose doit se

produire après, le sort est incapable de le révéler (les répercussions à long terme d'une action lui échappent donc systématiquement). Si le même prêtre lance plusieurs fois le sort au sujet de la même action, la réponse obtenue lors des augures successifs ne varie pas par rapport à la première (le résultat du jet de dé est lui aussi toujours le même).

**Composante matérielle :** de l'encens pour une valeur de 25 po.

**Focaliseur :** jeu de bâtonnets ou d'osselets couverts de runes (valeur minimale 25 po).

### Aura magique de Nystul

**Illusion** (hallucination)  
**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1, Magie 1  
**Composantes :** V, G, F  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** contact  
**Cible :** objet touché (2,5 kg/niveau maximum)  
**Durée :** 1 jour/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** aucun (voir description)  
**Résistance à la magie :** non

Soumis à un sort de détection, l'objet touché par le mage laisse croire qu'il est magique (le type de magie qu'il révèle est choisi par le personnage au moment de l'incantation). Ainsi, une épée normale pourra avoir l'air d'une épée vorpal +2 et, à l'inverse, une épée vorpal +2 pourra être « transformée » en vulgaire épée +1 ou en épée normale.

Si l'objet protégé par aura magique de Nystul est soumis à identification ou à un examen similaire, le lanceur de sorts démasque la supercherie et parvient à découvrir les propriétés de l'objet en réussissant un jet de Volonté. Sinon, il croit ce que lui révèle l'aura, et ce quels que soient les tests auxquels il se livre sur l'objet.

Si l'aura naturelle de l'objet est particulièrement puissante (comme c'est le cas pour les artefacts), aura magique de Nystul reste sans effet.

**Note.** Armes, armures ou boucliers magiques sont nécessairement des objets de maître, ce qui signifie qu'une épée grossièrement forgée dégageant une aura magique est pour le moins suspecte.

**Focaliseur :** un petit carré de soie que l'on passe devant l'objet.

### Aura maudite

**Abjuration** [Mal]  
**Niveau :** Mal 8, Prê 8  
**Composantes :** V, G, F  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** 6 m  
**Cibles :** 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre  
**Durée :** 1 round/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** voir description  
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Une aura de ténèbres se forme autour des bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts lancés par les créatures d'alignement bon, et affaiblit ces dernières quand elles



osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Bien*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures bonnes.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Bien ou jetés par des créatures d'alignement bon.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence mentale, au même titre que *protection contre le Bien*.

Enfin, lorsqu'une créature bonne réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque de subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force (jet de Vigueur, annule).

**Focaliseur** : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces du Mal. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

### Aura sacrée

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 8, Prê 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cible : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura lumineuse entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire aux sorts du Mal ou lancés par des créatures mauvaises, aveugle ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Mal*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures maléfiques.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Mal ou jetés par les créatures mauvaises.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence magique, au même titre que *protection contre le Mal*.

Enfin, lorsqu'une créature maléfique réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque de perdre la vue (effet similaire à celui de *cécité/surdité*, jet de Vigueur, annule, mais contre le DD d'aura sacrée).

**Focaliseur** : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un

bout de la robe d'un saint ou un fragment de texte sacré pour les forces du Bien. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

### Aversion

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

L'objet ou le lieu choisi par le personnage génère des ondes repoussant, au choix, une espèce donnée de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, manteleurs, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les « gobelinoïdes », ne sont pas assez précis. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre ou encore neutre).

Les créatures de la race ou de l'alignement choisi ressentent une envie presque irrépressible de s'éloigner de l'endroit ou de l'objet protégé. Une force indéfinissable les pousse à s'en aller pour ne pas revenir (du moins, tant que le sort fait effet). Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles peuvent rester sur place ou toucher l'objet affecté, mais cela ne les empêche pas de se sentir mal à l'aise, ce qui réduit fortement leur Dextérité (-4).

**Aversion contre et dissipe attirance.**

**Composante matérielle profane** : un peu d'alun trempé dans du vinaigre.

### Bagou

Transmutation

Niveau : Bard 3

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le verbe du barde est des plus faciles et persuasifs. Il bénéficie d'un bonus de +30 aux tests de Bluff visant à convaincre autrui de la véracité de ses propos. Par contre, ce bonus ne s'applique pas aux autres utilisations de la compétence Bluff, comme exécuter une feinte en combat, créer une diversion pour se cacher, ou communiquer un message via Langage secret.

Si le personnage est victime d'une divination censée déceler ses mensonges ou l'obliger à dire la vérité (comme dans le cas de *détection du mensonge* ou de *zone de vérité*), l'auteur de celle-ci doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 15 + le niveau de lanceur de sorts du barde. En cas d'échec, la divination ne fonctionne pas.

### Baie nourricière

Transmutation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 2d4 baies fraîchement cueillies

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'on lance ce sort sur des baies fraîchement cueillies, 2d4 d'entre elles deviennent magiques. Le personnage parvient immédiatement à les différencier, de même que tout autre druide de niveau 3 ou plus. Chaque baie nourrit autant qu'un repas normal (pour créature de taille M). Quiconque en mange une récupère également 1 point de vie. On ne peut recouvrer de la sorte plus de 8 points de vie par tranche de 24 heures.

### Baiser de la goule

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : humanoïde vivant touché

Durée : 1d6+2 rounds

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort transmet au mage un afflux d'énergie négative lui permettant de paralyser pendant 1d6+2 rounds le premier humanoïde qu'il touche avec une attaque de contact au corps à corps.

Si elle se trouve immobilisée (en cas de jet de Vigueur raté), la cible dégage une puanteur provoquant de violents haut-le-cœur à 3 mètres à la ronde. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (à l'exception du jeteur de sort) tombent malades (Vigueur, annule). *Neutralisation du poison* soigne les créatures malades. Celles qui sont immunisées contre le poison ne sont pas affectées par l'odeur.

**Composantes matérielles** : un bout de vêtement prélevé sur une goule ou une pincée de terre provenant de l'antré d'une goule.

### Baiser du vampire

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantané/1 heure (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Pour que ce sort prenne effet, le mage doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Alors, il inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Dans le même temps, le lanceur de sorts gagne autant de points de vie tempo-



raires, sans pour autant pouvoir dépasser un nombre égal aux pv actuels de la cible +10, ce qui tue instantanément cette dernière. Les points de vie temporaires disparaissent au bout de 1 heure.

## Bannissement

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 ou plusieurs créatures extraplanaires distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Bannissement est une version plus puissante de renvoi ayant pour effet de chasser les créatures extraplanaires du plan d'origine du personnage. Il est possible de bannir jusqu'à 2 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts. Pour augmenter ses chances de renvoyer une entité, le jeteur de sorts doit leur présenter un objet ou une substance qu'elles craignent ou détestent. Chacun de ces objets confère un bonus de +1 au test de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la créature (si elle en a) et augmente de +2 le DD du jet de sauvegarde. Par exemple, un prêtre lançant bannissement sur un démon haïssant la lumière et vulnérable à l'eau bénite et aux armes en fer se munit de fer, d'eau bénite et d'une torche allumée. Les trois objets ajoutent +3 au test permettant de dépasser la résistance à la magie du démon, et le jet de Volonté de ce dernier devient nettement plus difficile (+6 au DD).

Au gré du MD, certains objets rares peuvent bénéficier d'une efficacité doublée (+2 au test de niveau de lanceur de sorts contre la résistance à la magie et +4 au DD du jet de sauvegarde).

Focaliseur profane : tout objet que le sujet n'apprécie guère (il s'agit d'une option, voir ci-dessus).

## Barrière de lames

Évocation [force]

Niveau : Bien 6, Guerre 6, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de lames tourbillonnantes de 6 m de long/niveau, ou anneau de lames tourbillonnantes de 1,50 m de rayon/2 niveaux ; 6 m de haut dans les deux cas

Durée : 1 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 ou Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un mur de lames acérées comme des rasoirs qui tourbillonnent autour d'un point central, créant ainsi une barrière immobile et verticale. Toute créature tentant de la franchir subit 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de

15d6). Un jet de Réflexes réussi permet de réduire ces dégâts de moitié.

Les créatures prises dans la zone d'effet de la barrière de lames lorsque celle-ci apparaît subissent également les dégâts, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Réflexes (il leur faut alors choisir de quel côté elles se retrouvent).

Quelqu'un se tenant derrière une barrière de lames bénéficie d'un abri (bonus de +4 à la CA et bonus de +2 aux jets de Réflexes) contre les attaques qui la traversent.

## Bâton à sort

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : bâton en bois touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Le druide stocke un sort qu'il connaît dans un bâton en bois. Il est impossible d'avoir plus d'un bâton à sort, lequel ne peut contenir qu'un seul sort. Le personnage lance le sort comme s'il l'avait préparé, avec comme avantage qu'il vient en plus de tous ceux qu'il a mémorisés pour la journée. Les composantes matérielles sont celles requises par le sort stocké.

Focaliseur : le bâton stockant le sort.

## Bâton sylvanien

Transmutation

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : bâton touché

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de transformer un bâton préparé à l'avance en créature ressemblant à un sylvanien de taille TG de plus de sept mètres de haut. Il suffit que le druide plante le bâton dans le sol et prononce quelques paroles magiques achevant l'incantation pour le voir prendre la forme d'une entité se battant comme un sylvanien (voir le Manuel des Monstres). Cette dernière défend le personnage et obéit à tous ses ordres. Malgré son apparence, il ne s'agit pas d'un vrai sylvanien : elle ne peut ni discuter avec les sylvaniens, ni commander aux arbres. Si le pseudo-sylvanien se retrouve à 0 point de vie ou moins, il tombe en poussière et le bâton est détruit. Sinon, le bâton peut par la suite resservir comme focaliseur pour une nouvelle utilisation du sort. Le pseudo-sylvanien a toujours son maximum de points de vie lorsqu'il se forme, même s'il a subi des blessures lors de sa dernière apparition.

Focaliseur : le bâton, qui doit être spécialement préparé. Il doit provenir d'une solide branche de chêne, d'if ou de frêne, et avoir été taillé, poli et sculpté, ce qui prend un total de

28 jours. Le druide ne peut partir à l'aventure ou se livrer à des activités fatigantes tant qu'il prépare son bâton.

## Bénédiction

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 m

Zone d'effet : le lanceur de sorts et tous les alliés se trouvant dans un rayonnement de 15 m ou moins centré sur le personnage

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort procure un regain de courage aux alliés du personnage, ce qui se traduit par un bonus de moral de +1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Bénédiction contre et dissipe imprécation.

## Bénédiction d'arme

Transmutation

Niveau : Pal 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort rend l'arme ciblée particulièrement puissante contre les créatures maléfiques. Elle annule la réduction de dégâts dont bénéficient certaines créatures et frappe les êtres maléfiques intangibles comme si elle bénéficiait d'un bonus d'altération de +1 (mais le sort ne confère pas un réel bonus d'altération). L'arme est bonne, ce qui lui permet de passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures, en particulier les Extérieurs mauvais (cet effet réprime et remplace l'éventuel alignement de l'arme). Il est possible d'utiliser ce sort sur une flèche ou un carreau d'arbalète, mais une arme à projectile (arc, etc.) affectée ne transmet pas ses propriétés aux projectiles qu'elle tire.

En outre, elle réussit automatiquement les coups critiques (ce qui signifie que tout critique possible en devient un sans qu'il soit nécessaire de jeter le dé). Toutefois, cet effet ne peut pas affecter les armes bénéficiant déjà d'un effet magique lié aux coups critiques, comme c'est le cas pour les armes acérées ou les épées vorpales.

## Bénédiction de l'eau

Transmutation [Bien]

Niveau : Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Cible : flasque d'eau touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)



Ce sort transmet de l'énergie positive à une flasque d'eau (1/2 litre), la transformant ainsi en eau bénite (voir page 127).

**Composante matérielle :** 2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po).

### Berceuse

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures vivantes situées dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : concentration + 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures situées dans la zone se montrent distraites, voire somnolentes. Si elles ratent leur jet de Volonté, elles subissent un malus de -5 aux tests de Détection et de Perception auditive, ainsi qu'un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de sommeil tant que dure le sort. Berceuse dure aussi longtemps que le personnage se concentre, plus 1 round par niveau de lanceur de sorts ensuite.

### Blasphème

Évocation [Mal, son]

Niveau : Prê 7, Mal 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : créatures non mauvaises situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Toute créature non mauvaise située dans la zone d'effet d'un blasphème est victime des effets suivants :

Nombre de DV	Effet
Égale au niveau du lanceur de sorts	Hébétément
Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -1	Affaiblissement, hébétément
Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -2	Paralysie, affaiblissement, hébétément
Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -3	Mort

Tous ces effets sont cumulatifs. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.

**Hébétément.** La créature hébétée ne peut entreprendre aucune action pendant 1 round, mais elle se défend normalement si on l'attaque.

**Affaiblissement.** La valeur de Force de la créature chute de 2d6 points pour 2d4 rounds.

**Paralysie.** La créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

**Mort.** La créature périt sur le champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, elle est détruite.

En outre, si le prêtre se trouve dans son plan d'origine durant l'incantation, toutes les créatures extraplanaire d'alignement autre que mauvais comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer le blasphème. Pour annuler l'effet de bannissement, il faut réussir un jet de Volonté (avec un malus de -4).

Les créatures dont le nombre de dés de vie dépasse le niveau de lanceur de sorts ne sont pas affectées.

### Blessure critique

Nécromancie

Niveau : Destruction 4, Prê 4

Ce sort est semblable à blessure légère, si ce n'est qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

### Blessure critique de groupe

Nécromancie

Niveau : Prê 8

Ce sort est semblable à blessure légère de groupe, si ce n'est qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

### Blessure grave

Nécromancie

Niveau : Prê 3

Ce sort est semblable à blessure légère, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15).

### Blessure grave de groupe

Nécromancie

Niveau : Prê 7

Ce sort est semblable à blessure légère de groupe, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

### Blessure légère

Nécromancie

Niveau : Destruction 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'il pose ses mains sur une créature, le prêtre génère un transfert d'énergie négative faisant perdre 1d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué (1d8 points, +1 par niveau de lanceur de sorts du prêtre, jusqu'à +5).

### Blessure légère de groupe

Nécromancie

Niveau : Destruction 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25), à toutes les créatures vivantes situées alentour.

À l'instar des autres sorts de blessure, blessure légère de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les sorts de blessure de façon spontanée peut en faire de même à l'égard des sorts de blessure de groupe.

### Blessure modérée

Nécromancie

Niveau : Prê 2

Ce sort est semblable à blessure légère, si ce n'est qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

### Blessure modérée de groupe

Nécromancie

Niveau : Prê 6

Ce sort est semblable à blessure légère de groupe, si ce n'est qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

### Blessure superficielle

Nécromancie

Niveau : Prê 0

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à blessure légère, si ce n'est qu'il fait perdre 1 point de vie seulement et qu'un jet de Volonté réussi permet d'annuler ce point de dégât.

### Bois de fer

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute/500 g

Portée : 0 m

Cible : un objet en bois de fer pesant jusqu'à 2,5 kg/niveau

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non



Le bois de fer est une matière magique obtenue par les druides à partir du bois normal. Bien que conservant la quasi-totalité des propriétés du bois, il est aussi lourd et aussi dur que l'acier (et aussi résistant au feu). Les sorts qui affectent le métal ou le fer (tels que *métal brûlant*) restent sans effet sur lui, au contraire des sorts affectant le bois (comme *façonnage du bois*), si ce n'est qu'il ne brûle pas. En combinant ce sort avec *façonnage du bois* ou *Artisanat* (à condition qu'il s'agisse d'une profession liée au travail du bois), on peut obtenir des objets en bois aussi solides que leurs équivalents en acier. Il est ainsi possible de créer un harnois ou une épée en bois, que le druide peut utiliser à son gré.

Enfin, si le personnage restreint volontairement la quantité de bois travaillé à la moitié du poids auquel il a droit (ou moins), tout bouclier, arme ou armure transmuté de la sorte est considéré comme un objet magique (+1).

**Composante matérielle :** objet en bois ayant la forme de l'objet que l'on souhaite obtenir.

## Bouche magique

**Illusion (hallucination)**

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort fixe sur la créature ou l'objet choisi une bouche enchantée qui apparaît et délivre un message dès que se produit l'événement spécifié au cours de l'incantation. Ce message ne peut contenir plus de 30 mots. Il doit être déclamé dans une langue parlée par son créateur et peut prendre jusqu'à 10 minutes. La bouche ne peut prononcer d'incantation ou de mot de commande, ni activer le moindre effet magique. Par contre, elle bouge les lèvres en fonction de ce qu'elle dit. Par exemple, placée sur une statue, on pourrait avoir l'impression que celle-ci se met à parler. Cela n'empêche bien évidemment pas de lancer le sort sur un arbre, un rocher, une porte, ou tout autre objet ou créature.

L'illusion est déclenchée dès que les conditions spécifiées lors de l'incantation se réalisent. Elles peuvent être aussi simples ou complexes que souhaité, à condition qu'elles soient purement visuelles ou auditives (par exemple : « Parle dès qu'une humaine d'âge vénérable portant un sac s'assiera dans la position du lotus à une vingtaine de centimètres de toi. »). La bouche s'exprime dès qu'elle a l'impression que les conditions se réalisent ; elle peut donc être abusée par un déguisement ou une illusion. L'obscurité naturelle n'empêche pas la réalisation d'une condition visuelle, mais les sorts ténébreux et invisibilité, oui. De même, déplacements silencieux et sorts de silence contiennent les conditions auditives. Celles-ci peuvent être liées à des sons courants (bruits de pas, tintement métallique) ou, au

contraire, à un mot ou un bruit caractéristique (tel que celui que fait une épingle en tombant, ou quelqu'un criant « Bouh ! » à proximité). Notez que les actions ne peuvent servir de condition que si elles sont visibles ou audibles. Par exemple, pour qu'une bouche magique ayant reçu comme instruction « Parle dès qu'une créature touche la statue » s'exprime, il faut que la créature en question soit visible. La bouche est incapable de distinguer l'alignement, le niveau, le nombre de dés de vie ou la classe des créatures passant à proximité ; tout au plus peut-elle les déduire en se basant sur leur apparence.

La portée maximale jusqu'à laquelle une condition déclenche l'apparition de la bouche est de 4,50 mètres par niveau, ce qui fait qu'un magicien de niveau 6 pourra ordonner à sa bouche magique de parler si les conditions sont réalisées dans un rayon de 27 mètres. Quelle que soit la portée choisie, la bouche ne répond qu'aux stimuli visuels ou auditifs se manifestant à portée de vue ou d'ouïe.

Il est possible d'utiliser de permanence sur un sort de bouche magique.

**Composantes matérielles :** un morceau de rayon de miel et 10 po de poudre de jade.

## Bouclier

**Abjuration [force]**

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Bouclier génère un disque de force mobile flottant devant son créateur. Il absorbe les projectiles magiques prenant ce dernier pour cible. Il procure également un bonus de bouclier de +4 à la CA. Comme il s'agit d'un effet de force, ce bonus agit face aux attaques de contact à distance intangibles. Il ne présente ni malus d'armure aux tests ni risque d'échec des sorts profanes. Contrairement à un pavois normal, bouclier n'offre pas d'abri.

## Bouclier de feu

**Évocation [feu ou froid]**

Niveau : Ens/Mag 4, Feu 5, Soleil 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort entoure le personnage d'un rideau de flammes infligeant des dégâts à quiconque le touche au corps à corps. Elles le protègent également contre les attaques à base de froid ou de feu (le choix devant être fait au moment de l'incantation).

Toute créature touchant le lanceur de sorts à l'aide d'une arme naturelle ou de corps à corps lui cause des dégâts normaux, mais elle-même perd 1d6 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (+15 maximum). Ce sont des dégâts de

feu ou de froid, selon la version de bouclier choisie. La résistance à la magie de la créature la protège normalement contre cette attaque. À noter que les armes bénéficiant d'une allonge exceptionnelle, telles que la pique, n'exposent pas leur utilisateur aux effets de bouclier de feu.

Au terme de l'incantation, le personnage s'embrase, mais les flammes qui l'entourent sont petites, presque intangibles, et éclairent deux fois moins qu'une torche (3 mètres). Leur couleur est déterminée aléatoirement (50 % de chances) : elles sont vertes ou bleues en cas de bouclier froid, et bleues ou violettes pour un bouclier chaud. Les pouvoirs spéciaux de chaque version sont les suivants :

**Bouclier chaud.** Les flammes sont chaudes au toucher. Contre les attaques basées sur le froid, le personnage encaisse des dégâts réduits de moitié. Si ces attaques autorisent un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le personnage y échappe totalement en cas de jet réussi.

**Bouclier froid.** Les flammes sont froides et protègent contre les attaques à base de feu (dégâts réduits de moitié). Là encore, si les attaques autorisent un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le personnage y échappe totalement en cas de jet réussi.

**Composantes matérielles profanes :** un peu de phosphore pour bouclier chaud, une luciole vivante pour bouclier froid (ou quatre lucioles desséchées).

## Bouclier de la foi

**Abjuration**

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante qui repousse les attaques. Bouclier de la foi confère un bonus de parade de +2 à la CA, +1 tous les six niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un bonus maximum de +5 au niveau 18).

**Composante matérielle :** un petit parchemin sur lequel a été rédigé un bout de texte sacré.

## Bouclier de la Loi

**Abjuration [Loi]**

Niveau : Loi 8, Prê 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cible : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura bleutée entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts



du Chaos lancés par les créatures chaotiques, et ralentit ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Chaos*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures chaotiques.

Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Chaos ou jetés par des créatures chaotiques.

Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence mentale, au même titre que *protection contre le Chaos*.

Enfin, lorsqu'une créature chaotique réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle court le risque d'être ralentie (effet similaire à celui de *lenteur*, jet de Volonté annulé, mais contre le DD de bouclier de la Loi).

**Focaliseur** : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces de la Loi. Le reliquaire doit au moins valoir 500 po.

## Bouclier entropique

Abjuration

Niveau : Chance 1, Pré 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Un champ d'énergie magique et multicolore apparaît autour du prêtre. Il détourne les projectiles, rayons et autres attaques à distance. Grâce à lui, chaque attaque à distance prenant le personnage pour cible a 20 % de chances de le rater (comme si le PJ bénéficiait d'un camouflage). Ce pourcentage s'applique à toutes les attaques à distance dont la précision est déterminée par un jet de dé (flèches ou carreaux ordinaires ou magiques, flèche acide de Melf, rayon affaiblissant, etc.). Le sort reste sans effet contre les autres attaques à distance, comme par exemple le souffle d'un dragon.

## Boule de feu

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : érendue de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort prend la forme d'une boule de feu explosant dans un bruit sourd et infligeant 1D6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (jusqu'à un

maximum de 10d6). Les objets n'appartenant à personne sont également touchés. La déflagration ne génère aucune pression.

Le personnage désigne la cible du doigt et choisit l'endroit où il souhaite que l'explosion se produise (distance et hauteur par rapport au niveau du sol). À ce moment, une bille luisante jaillit de son index et fuse jusqu'à cet endroit, où elle donne naissance à la boule de feu (à moins qu'elle ne rencontre un obstacle en chemin, auquel cas l'explosion se produit plus tôt que prévu). Si le mage jette cette bille par un passage extrêmement étroit, comme par exemple une meurtrière, il doit réussir une attaque de contact à distance, sans quoi le projectile heurte l'obstacle, provoquant ainsi la déflagration.

La boule de feu embrase les matériaux combustibles et endommage les objets pris dans sa zone d'effet. Elle peut faire fondre les métaux dont la température de fusion est suffisamment basse, comme c'est le cas pour le plomb, l'or, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à un obstacle le détruisent, la boule de feu s'étend au-delà si sa zone d'effet le lui permet. Sinon, elle est arrêtée par la barrière, comme n'importe quel autre sort.

Composantes matérielles : du soufre et une petite boule de fiente de chauve-souris.

## Boule de feu à retardement

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 7

Durée : jusqu'à 5 rounds (voir description)

Ce sort est semblable à *boule de feu*, si ce n'est que les dégâts qu'il inflige sont plus importants et que son explosion peut être retardée jusqu'à 5 rounds après le moment de l'incantation. L'explosion s'accompagne d'un bruit sourd et inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6).

La bille luisante peut exploser instantanément si le personnage le souhaite, mais il est également possible de retarder l'explosion (jusqu'à un maximum de 5 rounds). Le mage choisit le moment du déclenchement durant l'incantation, après quoi il n'est plus possible de le modifier (sauf si quelqu'un touche la bille ; voir ci-dessous). La bille reste immobile jusqu'à l'instant choisi. N'importe qui peut s'en saisir et la lancer comme une arme de jet (facteur de portée de 3 mètres). Si quelqu'un saisit la bille dans le round précédent l'explosion, il y a 25 % de chances pour que la boule de feu à retardement explose avant qu'elle n'ait pu être jetée.

## Bourrasque

Évocation [air]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Effet : violente rafale de vent en forme de ligne émanant de la main tendue du personnage et atteignant la limite de portée

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une violente rafale de vent (75 km/h environ) émanant de la main tendue du personnage et qui affecte toutes les créatures situées sur son chemin.

Une créature terrestre de taille TP ou inférieure est renversée et repoussée de 1d4x3 mètres, subissant 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres ainsi parcourue. Les créatures volantes de taille TP ou inférieure sont repoussées de 2d6x3 mètres et subissent 2d6 points de dégâts non-létaux en raison des chocs.

Les créatures de taille P sont mises à terre ou repoussées de 1d6x3 mètres si elles volent.

Les créatures de taille M sont incapables d'avancer contre le vent, ou repoussées de 1d6x1,50 mètres si elles volent.

Les créatures de taille G ou supérieure évoluent normalement au sein d'un effet de *bourrasque*.

*Bourrasque* ne peut repousser une créature au-delà de ses limites de portée.

Quelle que soit sa taille, toute créature présente dans la zone d'effet d'une *bourrasque* subit un malus de -4 aux attaques à distance et aux tests de Perception auditive.

La force de la *bourrasque* est telle qu'elle éteint instantanément torches, bougies et autres flammes non protégées. Même celles qui sont protégées (comme c'est le cas pour les lanternes) se mettent à danser follement et ont 50 % de chances d'être soufflées.

*Bourrasque* peut produire les mêmes effets qu'un coup de vent soudain : soulever le sable ou la poussière, propager un incendie, faire tomber ou arracher un auvent, retourner une barque, ou pousser gaz ou brume jusqu'en limite de portée.

On peut user de *permanence* sur *bourrasque*.

## Brouillard dense

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Durée : 1 minute/niveau

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *nappe de brouillard*, mais le banc de brume constitué est si dense que les créatures tentant de se frayer un passage au travers voient leur vitesse de déplacement réduite à 1,50 mètre et que leurs jets d'attaque et de dégâts au corps à corps subissent un malus de -2. La brume rend toute attaque à distance impossible (sauf pour les rayons magiques). Une créature tombant dans une nappe de brouillard dense est fortement ralentie et les dégâts dus à la chute sont réduits de 1d6 points tous les 3 mètres parcourus dans la zone d'effet du sort. Une créature située dans un brouillard dense ne peut réaliser de pas de placement.

Ces nuées sont bien plus tenaces que celles d'un brouillard normal, à tel point qu'il faut un vent violent (au moins 50 km/h) pour les dissi-



per. Soumises à une telle bourrasque, elles sont dispersées en 1 round.

**Composantes matérielles :** une pincée de pois cassés séchés mêlée à de la poudre de sabor d'animal.

### Brume acide

Invocation (création) [acide]

Niveau : Ens/Mag 6, Eau 7

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : brouillard s'étendant sur 6 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une nappe de brume semblable à celle générée par **brouillard dense** (voir page 207). Elle ralentit les créatures qui s'y trouvent et limite leur champ de vision. Mais étant très acide, elle inflige 2d6 « points de dégâts d'acide par round aux créatures et objets présents dans sa zone d'effet.

**Composantes matérielles profanes :** une pincée de pois concassés et séchés mêlée à de la poudre de sabor d'animal.

### Brume de dissimulation

Invocation (création)

Niveau : Air 1, Dru 1, Eau 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Effet : brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. Une fois constituée, la nappe reste stationnaire. Elle limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue).

Un vent modéré (plus de 15 km/h), comme celui généré par **bourrasque**, disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que **boule de feu** ou **colonne de feu** fait disparaître la brume dans sa zone d'effet. **Mur de feu** la disperse dans toute la zone où il inflige des dégâts.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

### Brume mentale

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : brouillard occupant une étendue de 6 m de rayon et de 6 m de haut

Durée : 30 minutes et 2d6 rounds (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une nappe de brouillard affaiblissant la résistance mentale de ceux qui y entrent. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent un malus d'aptitude de -10 aux tests de Sagesse et aux jets de Volonté (si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles ne sont pas affectées, même si elles décident de rester dans la brume). Les créatures affectées le sont tant qu'elles restent dans la zone d'effet, et pour 2d6 rounds après qu'elles en sont sorties. Le brouillard est stationnaire et persiste durant 30 minutes (à moins que le vent ne le disperse).

Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse la brume en 4 rounds ; un vent important (au moins 30 km/h) la disperse en 1 round.

Cette brume est suffisamment fine pour ne pas constituer un obstacle à la vision.

### Brume mortelle

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de côté et 6 m de haut

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort génère une nappe de brouillard semblable à celle créée par **brouillard dense**, si ce n'est que ses volutes sont d'une inquiétante couleur vert jaune et hautement toxiques. Toute créature vivante de 3 DV ou moins qui les respire meurt aussitôt (sans jet de sauvegarde), tandis que celles qui ont entre 4 et 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur si elles ne veulent pas connaître le même sort (auquel cas elles subissent tout de même un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution). Les créatures vivantes ayant plus de 6 DV subissent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round passé dans la brume (un jet de Vigueur réussi permet de réduire ces dégâts de moitié). Retenir son souffle ne constitue pas une protection suffisante, mais les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées par le sort.

Contrairement à **brouillard dense**, la **brume mortelle** s'éloigne du mage à la vitesse de 3 mètres par round (calculez l'étendue de la nappe chaque round en partant du principe que son point d'origine se déplace de 3 mètres par round).

Les vapeurs étant plus lourdes que l'air, elles restent au niveau du sol, et s'enfoncent même dans les trous et fissures. Ce sort est donc très approprié pour dévaster un nid de fourmis

géantes. La **brume mortelle** ne peut pas se mêler aux liquides ; il est impossible de la faire apparaître sous l'eau.

### Cacophonie

Évocation [son]

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort déclenche une véritable cacophonie dans la zone d'effet. Toutes les créatures touchées par cette attaque sonique perdent 1d8 points de vie et doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdies pendant 1 round.

Les créatures sourdes ne risquent pas d'être étourdies, mais elles subissent tout de même les dégâts indiqués.

**Focaliseur profane :** petit instrument de musique.

### Cage de force

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : cage à barreaux (cube de 6 m d'arête) ou cellule aveugle (cube de 3 m d'arête)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce puissant sort fait apparaître une prison immobile et invisible dont les murs (ou les barreaux, au choix du personnage) sont constitués de force magique.

Les créatures prises dans la zone d'effet sont automatiquement emprisonnées, à moins qu'elles ne soient trop grandes pour la cage, auquel cas le sort échoue automatiquement. Il est possible de s'enfuir par téléportation ou par le biais du plan Astral, mais les barreaux de la cage existent également dans le plan Éthéré, ce qui empêche de passer par là pour s'échapper.

Tout comme le mur de force, la cage de force résiste à dissipation de la magie, mais elle est vulnérable à la désintégration et peut être détruite par une sphère d'annihilation ou un sceptre d'oblitération.

**Cage.** Cette cage prend la forme d'un cube de 6 mètres d'arête dont les barreaux sont constitués de force (le même type d'énergie qui constitue un mur de force). Ils font un peu plus de 1 centimètre de large et sont séparés d'autant. Les créatures capables de se faufiler peuvent s'en échapper, mais les autres sont prises au piège. Il est impossible d'attaquer une créature située dans la cage à l'aide d'une arme, sauf si celle-ci passe entre les barreaux. Face à de telles armes (ce qui inclut flèches et autres



attaques à distance), la créature prisonnière dispose d'un abri. Les sorts et souffles agissent normalement.

**Cellule.** La cellule est un cube de 3 mètres d'arête sans la moindre issue. Ses parois sont six plans de force ne présentant pas le plus petit interstice.

**Composante matérielle :** poudre de rubis (1 500 po minimum) que le mage lance en l'air et qui disparaît au moment de l'incantation.

## Capture d'âme

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : cadavre

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Ce puissant sort permet de capturer l'âme d'un individu venant de mourir et de l'enfermer dans un saphir noir. Le sujet doit être décédé depuis moins de 1 round par niveau de lanceur de sorts. Une fois emprisonnée dans la gemme, l'âme ne peut plus être libérée par des sorts tels que *clone*, *rappel à la vie*, *réincarnation*, *résurrection* ou *résurrection suprême*, ni même *miracle* ou *souhait*. Ce n'est qu'en détruisant la pierre ou en dissipant le sort que l'on peut la délivrer (à noter que cela ne ramène nullement le mort à la vie).

**Focaliseur :** un saphir noir valant au moins 1 000 po par dé de vie de la créature que l'on cherche à capturer. Si la gemme ne vaut pas suffisamment cher, elle éclate au terme de l'incantation. (Même s'il est impossible de déterminer précisément le niveau ou le nombre de dés de vie de la cible, la valeur de la pierre, elle, peut être obtenue à force de recherches. Notez toutefois qu'elle peut évoluer si le sujet gagne un ou plusieurs dés de vie.)

## Cauchemar

Illusion (fantasme) [Mal, mental]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : illimitée

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'envoyer une vision terrifiante à une créature nommée ou désignée par le personnage. Le *cauchemar* empêche la victime de plonger dans un sommeil réparateur et lui fait perdre 1d10 points de vie. Quand elle se réveille, elle n'est pas reposée et incapable de renouveler ses sorts profanes pendant 24 heures.

Le degré de difficulté du jet de sauvegarde dépend de ce que le lanceur de sorts sait du

sujet et du lien physique dont il dispose (le cas échéant).

## Connaissances Modificateur au jet de Volonté

Aucune\* +10

Le personnage a entendu parler du sujet +5

Le personnage a déjà rencontré le sujet +0

Le personnage connaît bien le sujet -5

\* Il est nécessaire de posséder un lien avec une créature que l'on ne connaît pas.

## Lien Modificateur au jet de Volonté

Portrait -2

Possession ou vêtement -4

Dent, mèche de cheveux, -10

rognures d'ongles, etc.

Si *rejet du Mal* est lancé sur le sujet alors que le personnage lance *cauchemar*, celui-ci est automatiquement dissipé et le mage (ou barde) est étourdi pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de celui qui a lancé *rejet du Mal*.

Si la cible du *cauchemar* est éveillée au moment de l'incantation, le personnage peut choisir de tout arrêter (ce qui met un terme prématuré au sort) ou d'entrer en transe jusqu'à ce que le sujet s'endorme, après quoi il redevient alerte et peut terminer l'incantation. Si le PJ est dérangé durant la transe, il doit réussir un test de Concentration, comme s'il était au beau milieu d'une incantation (voir la page 70), sans quoi le sort est perdu.

Dans le cas où le personnage choisit d'entrer en transe, il ne se rend plus compte de ce qui se passe autour de lui. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement ses jets de sauvegarde, par exemple).

Les créatures qui ne dorment pas ou ne rêvent jamais (comme les elfes, mais pas les demi-elfes) sont immunisées contre *cauchemar*.

## Cécité/surdité

Nécromancie

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 3

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

La cible du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur qui fait appel aux forces de la mort.

## Cercle de mort

Nécromancie [mort]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

**Cercle de mort souffle l'étincelle de vie** des créatures prises dans la zone d'effet, pour qui la mort est instantanée.

Le sort tue 1d4 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d4). Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. En cas de DV identiques, ce sont les cibles les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les créatures ayant au moins 9 DV sont immunisées contre ce sort. Si les DV restants ne sont pas suffisants pour affecter la cible suivante, ils sont perdus.

**Composante matérielle profane :** une perle noire de 500 po minimum réduite en poudre.

## Cercle de téléportation

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : cercle de 1,50 m de rayon téléportant ceux qui l'activent

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tracer par terre (ou sur n'importe quelle surface horizontale) un cercle transportant, avec l'équivalent de *téléportation suprême*, toute créature se tenant à l'intérieur. Une fois la destination du cercle définie, il est impossible de la changer. Le sort échoue automatiquement si la destination est un objet solide, un autre plan ou un lieu que le mage ne connaît pas (une description précise suffit néanmoins dans ce cas).

Le cercle est presque indétectable. Si le personnage souhaite éviter que d'autres que lui l'actionnent accidentellement, il a intérêt à le signaler, par exemple en le plaçant sur une plate-forme surélevée.

On peut user de *permanence* sur le sort *cercle de téléportation*. S'il est mis hors service d'une manière ou d'une autre, il reste inactif pendant 10 minutes avant d'être de nouveau opérationnel.

**Note.** Les pièges magiques tels que *cercle de téléportation* sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roubillard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour les repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour les mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 34 pour *cercle de téléportation*.

**Composante matérielle :** suffisamment de poudre d'ambre pour recouvrir toute la surface du cercle (1 000 po).

## Cercle magique contre la Loi

Abjuration [Chaos]

Niveau : Chaos 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de protection contre la Loi plutôt que de protection contre le Mal et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas chaotique.



### Cercle magique contre le Bien

Abjuration [Mal]

Niveau : Ens/Mag 3, Mal 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre le Bien* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas mauvaise.

### Cercle magique contre le Chaos

Abjuration [Loi]

Niveau : Ens/Mag 3, Loi 3, Pal 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre le Chaos* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas loyale.

### Cercle magique contre le Mal

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 3, Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon à partir de la créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non (voir description)

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, mais les créatures convoquées qui ne sont pas d'alignement bon ne sauraient y pénétrer. Pour venir à distance une telle créature, il faut vaincre sa résistance à la magie (comme dans le cas de la troisième fonction de *protection contre le Mal*). Toutefois, les bonus de parade et de résistance, ainsi que la protection contre toute forme de contrôle mental, s'appliquent quelle que soit la résistance à la magie de l'adversaire.

Le *cercle magique* bénéficie également d'une fonction supplémentaire à *protection contre le Mal* : il est en effet possible de diriger son action vers l'extérieur ou vers l'intérieur. Si c'est cette seconde formule qui est retenue, il sert de prison immobile et temporaire pour une créature appelée d'alignement autre que bon (comme celles issues des sorts de *contrat*, *contrat intermédiaire* et *contrat suprême*) pour une durée maximale de 24 heures par niveau de lanceur de sorts, du moins si le personnage lance le sort de convocation dans le round qui suit l'incantation du *cercle magique*. L'entité est incapable de sortir du cercle. Lorsque la créature choisie comme sujet est trop imposante pour tenir dans le *cercle magique*, le sort se transforme en *protection contre le Mal* pour le sujet en question.

En tant que piège, *cercle magique* laisse quelque peu à désirer. Si le cercle de poudre d'argent tracé durant l'incantation est brisé, l'effet prend fin sur-le-champ. De son côté, la créature piégée ne peut rien faire contre le cercle, que ce soit directement ou indirectement, mais les autres le peuvent. Si la créature appelée possède une résistance à la magie, elle peut effec-

tuer un test par jour. Si le personnage ne parvient pas à la vaincre, la créature se libère, détruisant le cercle au passage. Une créature dotée de facultés de déplacement dimensionnel (*changement de plan*, *clignotement*, *passage dans l'éther*, *portail*, *porte dimensionnelle*, *projection astrale*, *téléportation*, *traversée des ombres* et autres pouvoirs similaires) peut quitter le cercle par ce simple moyen. Le personnage peut empêcher toute fuite extradimensionnelle en lançant *ancres dimensionnelles*, mais il doit jeter le sort avant que la créature agisse. En cas de réussite, l'ancre dure aussi longtemps que le *cercle magique*. Le sujet est incapable de traverser le *cercle magique*, mais ce n'est pas le cas de ses attaques à distance (armes à distance, sorts, pouvoirs magiques et autres). Il peut donc attaquer toute cible située à portée de ses attaques à distance, à l'exception du cercle lui-même.

Pour rendre le *cercle magique* plus sûr encore, le personnage peut y ajouter un *diagramme spécial* (une image en deux dimensions dont la circonférence est continue et affublée de divers sceaux magiques). Pour dessiner le diagramme à la main, il faut prendre 10 minutes et effectuer un test d'Art de la magie (DD 20). Le MD effectue ce jet en secret. En cas d'échec, le diagramme est inefficace. Si le personnage n'est soumis à aucune contrainte de temps, il peut faire 10 (voir la page 65) pour tracer le diagramme. Cela lui prend également 10 minutes. Si le temps n'est décidément pas un souci, il peut y consacrer 3 heures et 20 minutes pour faire 20.

Grâce au diagramme, le personnage peut lancer *ancres dimensionnelles* sur le *cercle magique* durant le round précédant le sort de convocation. L'ancre retient les créatures appelées dans le *cercle magique* pendant 24 heures par niveau de lanceur de sorts. Une créature ne peut pas user de sa résistance à la magie contre un *cercle magique* préparé à l'aide d'un diagramme, et aucun de ses pouvoirs ou attaques ne peut le traverser. Si elle tente un test de Charisme pour se libérer du piège (voir la description du sort *contrat*), le DD augmente de 5 points. Par contre, elle est instantanément libérée si quelque chose perturbe le diagramme (comme un simple brin de paille se posant dessus). Ceci dit, elle ne peut rien entreprendre, que ce soit directement ou indirectement, contre celui-ci (voir ci-dessus).

*Cercle magique contre le Mal* et *protection contre le Mal* ne sont pas cumulatifs.

Composante matérielle profane : un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le personnage trace un cercle de 3 mètres de diamètre autour de la créature dont il souhaite se protéger.

### Champ de force

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 7, Protection 7

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : jusqu'à 3 m/niveau

Zone d'effet : émanation de 3 m de

rayon/niveau maximum, centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage se retrouve entouré d'un champ de force invisible empêchant les autres créatures d'approcher. Il décide de la taille du champ de force au moment de l'incantation, dans les limites autorisées par son niveau. Les créatures se trouvant dans la zone définie ou tentant d'y pénétrer doivent effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, elles sont incapables de progresser en direction du personnage tant que dure le sort. Elles peuvent continuer d'agir comme elles le souhaitent, et rien ne les empêche par exemple de combattre d'autres adversaires (ou même d'attaquer le personnage à l'aide de sorts ou d'armes à distance). Si le jeteur de sorts se rapproche d'une créature ayant raté son jet de sauvegarde, celle-ci n'est pas repoussée davantage par le champ de force. Les créatures repoussées sont libres d'attaquer le personnage au corps à corps s'il s'approche à portée de leur allonge. Enfin, si une créature s'éloigne un tant soit peu du personnage, elle est par la suite incapable de regagner le terrain perdu au sein de la zone d'effet du sort.

*Focaliseur profane* : deux petites barres de fer attachées à deux statuettes de chiens, l'une noire, l'autre blanche (l'ensemble vaut 50 po).

### Changement de forme

Transmutation

Niveau : Dru 9, Ens/Mag 9, Faune 9

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de prendre la forme de n'importe quelle créature non unique (quel que soit leur type), de taille I à C. La forme choisie ne peut pas avoir un nombre de dés de vie supérieur à deux fois le niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 50 DV). Contrairement à *métamorphose*, *changement de forme* permet de se transformer en entité intangible ou d'adopter un état gazeux.

Le personnage acquiert les pouvoirs extraordinaires et surnaturels (attaques et particularités) de la créature copiée, mais pas ses pouvoirs surnaturels. Il prend également le type du monstre (par exemple, dragon ou créature magique) à la place du sien. La nouvelle forme ne le désoriente en rien. Si une partie de son corps ou de son équipement est séparée de lui, elle ne reprend pas son apparence initiale.

Le personnage peut prendre la forme de tout ce qu'il connaît. Il peut se transformer une fois par round, ce qui est considéré comme une action libre. La modification d'apparence a lieu juste avant ou juste après l'action normale, mais jamais pendant. Par exemple, en plein combat, un magicien se transforme en feu follet. Quand



cela ne lui sert plus à rien, il devient un golem de pierre et s'en va tranquillement. Remarquant qu'on le traque, il prend l'apparence d'une puce et se pose sur un cheval, attendant que ses poursuivants soient passés. À ce moment, il peut devenir un dragon, un orque, ou n'importe quelle créature qu'il connaît.

Utiliser cet enchantement pour se déguiser confère un bonus de +10 au test de Déguisement.

**Focaliseur** : un serre-tête en jade valant au moins 1 500 po, dont le personnage doit ceindre son front au moment de l'incantation (le focaliseur fusionne avec toutes les formes prises par la suite).

## Changement de plan

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée, ou jusqu'à 8 créatures consentantes se tenant par la main

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage de partir (ou d'envoyer quelqu'un) dans une dimension ou un plan différent. Si plusieurs personnes consentantes se tiennent par la main et forment un cercle, *changement de plan* peut en transporter jusqu'à huit d'un coup. Il est quasiment impossible d'apparaître à l'endroit exact où l'on souhaite arriver. Depuis le plan Matériel, on peut atteindre la quasi-totalité des autres plans, mais on se matérialise à 8-800 kilomètres (8d100) du lieu choisi.

**Note**. *Changement de plan* transporte instantanément le ou les sujets, après quoi son effet cesse aussitôt. Il faut trouver un autre moyen pour revenir dans le plan Matériel.

**Focaliseur** : une petite baguette métallique fourchue, semblable à une baguette de sorcier. Sa taille et le métal qui la compose déterminent le plan ou la dimension d'arrivée. Au gré du MD, il peut être particulièrement difficile de se procurer la baguette liée à tel ou tel plan.

## Chant de discorde

Enchantement (coercition) [mental, son]

Niveau : Bard 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort pousse les créatures situées dans la zone à s'entre-tuer plutôt qu'à s'en prendre à leurs adversaires. Chaque round, toute créature affectée a 50 % de chances d'attaquer la cible la plus proche (déterminez le comportement de chacune au début de leur tour de jeu). Une créature

qui n'attaque pas son voisin le plus proche est libre d'agir comme bon lui semble pour le round en cours.

Les créatures qui attaquent leurs camarades emploient tous les moyens dont elles disposent, usant de leurs sorts les plus meurtriers et de leurs techniques de combat les plus avantageuses. Cependant, elles ne s'en prennent pas aux cibles inconscientes.

## Charme-animal

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Cible : 1 animal

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte une créature de type animal (voir le *Manuel des Monstres* pour de plus amples détails sur les types de créatures).

## Charme-monstre

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature, sans considération de taille ou de type.

## Charme-monstre de groupe

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8

Composantes : V

Cibles : une ou plusieurs créatures, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-monstre*, si ce n'est qu'il affecte un nombre de créatures dont le total de DV n'excède pas deux fois le niveau du personnage, ou encore une créature, quels que soient ses dés de vie. Si le nombre de cibles est trop élevé, le personnage les choisit une par une, jusqu'à ce qu'il atteigne la limite de DV.

## Charme-personne

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature humanoïde

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

*Charme-personne* ne s'applique qu'aux humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son ami fidèle (la cible est amicale ; reportez-vous à *Influencer l'attitude des PNJ*, page 74). Si toutefois elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.

L'enchantement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme un automate, mais celui-ci perçoit néanmoins tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le PJ peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un individu charmé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction en lui expliquant, par exemple, que lui seul peut sauver son ami s'il accepte de retenir le dragon rouge « pendant quelques secondes ». Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort. Notez qu'il faut parler la langue de la créature charmée (ou être fort en mime) pour se faire comprendre d'elle.

## Châtiment sacré

Évocation [Bien]

Niveau : Bien 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée (1 round) (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre de faire appel à la puissance du Bien pour châtier ses ennemis. Seules les créatures neutres ou mauvaises sont affectées : celles qui sont d'alignement bon ne risquent rien.

Le sort aveugle les créatures mauvaises pour 1 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux extérieurs mauvais, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule la cécité.

Pour leur part, les créatures neutres ne risquent pas d'être aveuglées et les dégâts qu'elles subissent sont automatiquement réduits de moitié (ils tombent donc au quart en cas de jet de Volonté réussi).

## Chêne animé

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : arbre touché

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette transmutation transforme un chêne en gardien. On ne peut affecter qu'un arbre à la fois, il faut donc attendre que le premier arbre redevienne inerte pour lancer le sort sur un autre. Le chêne doit se trouver à 3 mètres ou moins du logement du druide, dans un lieu



sacré pour ce dernier, ou à 90 mètres ou moins d'un endroit que le personnage désire protéger.

**Chêne animé** doit être lancé sur un chêne adulte et en bonne santé (de taille TG ou plus). L'incantation doit nécessairement s'accompagner d'une phrase de commande ne dépassant pas un mot par niveau de lanceur de sorts du druide. Par exemple, « Attaque aussitôt qui-conque pénètre dans la clairière sans dire " gui sacré " », est une phrase de onze mots pouvant servir d'instruction dès le niveau 11. Le sort transforme l'arbre en sylvanien, dont les caractéristiques sont détaillées dans le *Manuel des Monstres* (au gré du MD, ces caractéristiques peuvent varier si le druide lance le sort sur un chêne plus modeste.).

Si le sort est dissipé, l'arbre s'enracine aussitôt, où qu'il se trouve. Par contre, si le druide le libère, il tente de retourner à son emplacement habituel avant de s'enraciner.

### Chien de garde de Mordenkainen

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : chien de garde spectral

Durée : 1 heure/niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à appatition, puis 1 round/niveau de lanceur de sorts (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un chien spectral que son créateur est le seul à voir. L'animal garde l'endroit où il se manifeste. Il se met à aboyer dès qu'une créature de taille P (ou supérieure) approche à 9 mètres ou moins de lui (les personnes se trouvant déjà à moins de 9 mètres du chien quand il est convoqué peuvent se déplacer sans déclencher la moindre réaction de sa part, mais si elles s'éloignent, il se met à aboyer dès qu'elles pénètrent de nouveau dans

la zone gardée). Le chien voit les créatures invisibles ou éthérées. Il ne réagit pas aux chimères, mais aux illusions de type ombre, oui.

Si un intrus approche à 1,50 mètre ou moins du chien, ce dernier cesse d'aboyer pour mordre (bonus de +10 au jet d'attaque, 2d6+3 points de dégâts perforants) une fois par round. Il bénéficie de tous les bonus appliqués aux créatures invisibles. Le chien est toujours prêt à mordre, ce qui signifie qu'il délivre sa première morsure lorsque vient le tour de jeu de la cible. Sa morsure est l'équivalent d'une arme magique pour ce qui est d'une éventuelle réduction de dégâts. On ne peut pas l'attaquer, mais il est par contre possible de le dissiper.

Le sort dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts, mais dès que le chien commence à aboyer sa durée restante passe à 1 round par niveau de lanceur de sorts. Il cesse aussitôt si le mage s'éloigne de plus de 30 mètres de l'endroit où il l'a appelé.

Composantes matérielles : un minuscule sifflet en argent, un morceau d'os et un bout de ficelle.

### Clairaudience/clairvoyance

Divination (scrutation)

Niveau : Bard 3, Connaissance 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, F, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : capteur magique

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

**Clairaudience/clairvoyance** crée un capteur magique invisible qui permet au personnage de se concentrer sur le lieu de son choix et de voir ou d'entendre (au choix) ce qui s'y passe comme s'il se trouvait sur place. La distance ne constitue pas un problème, mais l'endroit observé doit être connu (le personnage doit s'y être déjà rendu auparavant, à moins qu'il ne s'agisse d'un lieu évident, comme par exemple de l'autre côté d'une porte close ou au cœur d'un bosquet d'arbres). Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut tourner dans n'importe quelle direction. Contrairement à d'autres sorts de scrutation, celui-ci ne permet pas l'utilisation des sens accrus par magie. Si l'endroit choisi est obscurci magiquement, le personnage ne voit rien. Si cette obscurité est naturelle, il distingue ce qui se passe dans un rayon de 3 mètres autour du point d'effet du sort. Clairaudience/clairvoyance ne fonctionne que dans le plan d'existence où le personnage se trouve actuellement.

Focaliseur : un petit cornet acoustique (pour clairaudience) ou un œil de verre (pour clairvoyance).

### Clignotement

Transmutation

Niveau : Bard 3,

Ens/Mag 3

Composantes :

V, G

Temps

d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Effet : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Tout comme les chiens esquiveurs (voir le *Manuel des Monstres*), le personnage passe rapidement du plan Matériel au plan Éthéré, ce qui donne une impression de clignotement (d'où le nom du sort).

Clignotement a les effets suivants :

Les attaques physiques prenant le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater et le don Combat en aveugle n'y change rien (le PJ passe dans le plan Éthéré, il n'est pas invisible). Si l'attaque peut atteindre les créatures intangibles ou se trouvant dans le plan Éthéré, elle n'a que 20 % de chances de rater (ce qui correspond à un camoufflage). Enfin, si l'adversaire est capable de voir et de toucher les

Jozan jette châtiment sacré sur un succube.



entités du plan Éthéré, il attaque normalement. De la même manière, les attaques du personnage ont 20 % de chances d'échouer, car il lui arrive de disparaître au moment où il s'apprêtait à frapper.

Les sorts prenant directement le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, à moins que le lanceur de sorts ne puisse voir les créatures invisibles ou évoluant dans le plan Éthéré. De leur côté, les sorts du PJ ont 20 % de chances de se déclencher au moment où il disparaît, auquel cas ils n'affectent pas le plan Matériel.

Les dégâts infligés par les sorts de zone sont réduits de moitié pour un individu sous l'effet de *dignotement* (à moins que les sorts en question n'affectent également le plan Éthéré).

Le personnage bénéficie également des avantages réservés aux créatures invisibles (+2 au jet d'attaque, pas de bonus de Dextérité à la CA de l'adversaire). Enfin, les chutes deviennent bien moins dangereuses pour lui (dégâts réduits de moitié, car il ne tombe que tant qu'il se trouve dans le plan Matériel, c'est-à-dire la moitié du temps).

Pendant que le personnage évolue dans le plan Éthéré, il peut traverser les solides (mais pas voir au travers). Toutefois, pour chaque tranche de 1,50 mètre de matière traversée, il a 50 % de chances de redevenir tangible. Dans ce cas, il en est violemment expulsé en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte. Sa vitesse de déplacement est réduite de 25 % (on se déplace en effet deux fois moins vite dans le plan Éthéré, et il y passe la moitié de son temps).

Le personnage peut bien évidemment voir et attaquer les créatures du plan Éthéré. Les règles concernant le combat dans ces conditions sont les mêmes que celles détaillées ci-dessus. Par exemple, ses sorts ont 20 % de chances de prendre effet au moment où il repart pour le plan Matériel. Les créatures éthérées sont invisibles, intangibles et capables de se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou le bas. Lorsqu'il est intangible, le personnage peut traverser les solides et les êtres vivants. Il voit et entend ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force (tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force*) l'affectent normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures et objets qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui.

## Clone

Nécromancie  
Niveau : Ens/Mag 8  
Composantes : V, G, M, F  
Temps d'incantation : 10 minutes  
Portée : 0 m  
Effet : 1 clone  
Durée : instantanée  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non

Ce sort crée une copie parfaite, mais inerte, du sujet. Si l'individu reproduit est mort, son âme passe automatiquement dans le clone, ce qui le ramène à la vie (il faut pour cela que l'âme soit libre et qu'elle veuille revenir d'entre les morts ; voir *Ramener les morts à la vie*, page 171). Le corps original n'est plus alors qu'un amas de chairs mortes et il devient impossible de le ressusciter. Si le défunt avait atteint sa limite d'âge, le clonage échoue automatiquement.

Pour créer le double, il faut posséder l'équivalent d'un cube de 30 centimètres de côté de chair prélevée sur le sujet (cheveux, ongles, écailles, etc., ne font pas l'affaire). Ce lambeau de chair n'a pas besoin d'être frais, mais il faut l'empêcher de se décomposer (par exemple, à l'aide du sort *préservation des morts*). Une fois l'incantation achevée, le clone doit incuber en laboratoire, ce qui prend 2d4 mois.

Quand le corps est totalement formé, l'âme du sujet vient l'occuper (à condition que ce dernier soit mort, bien entendu). Physiquement, le clone est semblable à l'original. En outre, il a sa personnalité et ses souvenirs. En d'autres termes, traitez le clone comme l'original revenu d'entre les morts (ce qui inclut la perte de niveau ou de 2 points de Constitution si le personnage était de niveau 1). Si cela doit l'amener à 0 de Constitution, le sort échoue automatiquement. Si le sujet a perdu un ou plusieurs niveaux entre le moment où on lui a prélevé un peu de chair et celui où il est décédé, le clone a un niveau de moins qu'à l'instant de sa mort.

Le sort reproduit seulement le corps et l'esprit du sujet, pas son équipement.

Il est possible de faire incuber un double alors que l'original vit encore mais, une fois achevé, ce n'est qu'un amas de chairs inertes qui pourrissent rapidement si l'on ne fait pas le nécessaire pour les préserver.

Composantes matérielles : le lambeau de chair et diverses substances chimiques (1 000 po minimum).

Focaliseur : matériel de laboratoire très spécifique (valeur 500 po).

## Coffre secret de Léomund

Invocation (convocation)  
Niveau : Ens/Mag 5  
Composantes : V, G, F  
Temps d'incantation : 10 minutes  
Portée : voir description  
Cible : 1 coffre et jusqu'à 30 dm<sup>3</sup> de possessions/niveau de lanceur de sorts  
Durée : 60 jours ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de cacher un coffre dans le plan Éthéré pendant 60 jours et de le récupérer à volonté. Il peut contenir 30 dm<sup>3</sup> par niveau du mage (sans tenir compte de ses dimensions, qui sont de l'ordre de 90 cm x 60 cm x 60 cm). Si l'on met un être vivant dans le coffre, le sort a 75 % de chances d'échouer purement et simplement. Une fois le coffre parti, le personnage peut le récupérer en se concentrant (ce qui compte pour une action simple) ; le coffre apparaît alors à côté de lui.

Le coffre doit être confectionné sur commande par des maîtres artisans. Si sa matière principale est le bois, il faut impérativement qu'il s'agisse d'un bois coûteux (ébène, palissandre, bois de santal, teck, etc.), tandis que ses coins, ses clous et sa serrure seront en platine. Si on préfère le tailler dans l'ivoire, toutes les pièces métalliques doivent être en or. Enfin, si on le fabrique en bronze, cuivre ou argent, coins et autres doivent être en argent ou en électrum (ou tout autre métal précieux). Quoi qu'il en soit, le coût total du coffre ne peut être inférieur à 5 000 po. Une fois ce coffre achevé, il faut en effectuer une réplique parfaite (utilisant les mêmes matériaux et fidèle jusque dans ses moindres détails), ce qui nécessite une dépense supplémentaire de 50 po. Il est impossible de posséder plusieurs exemplaires de ce type de coffre en même temps (même un souhait ne permet pas de contourner cette règle absolue). Le coffre n'est pas magique ; on peut le barder de cadenas, le piéger, etc.

Pour cacher le coffre, on lance le sort en touchant l'original et sa réplique. Le coffre disparaît alors dans le plan Éthéré. La copie est nécessaire pour le rappeler. Au bout de 60 jours, il y a 5 % de chances (cumulatives) par jour que le coffre soit irrévocablement perdu. Si la réplique est détruite, même un souhait ne permet pas de récupérer l'original. Il reste toutefois possible de lancer une expédition dans le plan Éthéré pour aller le rechercher.

Les êtres vivants contenus dans le coffre continuent de vieillir. Ils doivent manger et dormir, et risquent de mourir de faim ou de soif (voire de périr étouffés si le coffre ne laisse pas passer assez d'air).

Focaliseur : le coffre et sa réplique.

## Collet

Transmutation  
Niveau : Dru 3, Rôd 2  
Composantes : V, G, FD  
Temps d'incantation : 3 rounds  
Portée : contact  
Cible : cercle de corde, liane ou ficelle non magique de 60 cm de diamètre + 60 cm/niveau  
Durée : jusqu'à ce qu'il se referme ou soit cassé  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non



Ce sort permet de confectionner un collier fonctionnant comme un piège magique. Il peut être obtenu à partir d'une liane souple, d'une ficelle ou d'une corde. Une fois l'incantation achevée, le piège se fond dans le décor, ce qui le rend extrêmement difficile à repérer (seul un roubleur peut y parvenir, sur un test de Détection, DD 23). Une des extrémités du collier s'achève par un nœud coulant, qui se referme autour de la jambe ou de la patte de la première créature marchant dans le cercle (à noter qu'il est également possible de saisir la tête d'un ver ou d'un reptile).

On peut fixer le collier à un arbre souple et résistant. Dans ce cas, l'arbre, plié lors de l'installation, se détend quand le piège se déclenche, ce qui soulève violemment la créature capturée en lui infligeant 1d6 points de dégâts. En l'absence d'arbre, le nœud coulant se contente de se refermer sur sa proie, qu'il immobilise sans lui occasionner le moindre dégât.

Le collier est magique. Pour s'en débarrasser, il faut réussir un test d'Évasion ou de Force (DD 23 dans les deux cas). Quelle que soit l'option choisie, c'est une action complexe. Le collier a 5 points de vie et une CA égale à 7. Si sa proie parvient à s'échapper, le nœud coulant se défait, mettant ainsi un terme au sort.

### Colonne de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 4, Guerre 5, Prê 5, Soleil 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre de 12 m de haut sur 3 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une colonne de flammes semblant tomber du ciel. Il inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). La moitié est occasionnée par le feu, mais le reste prend la forme d'énergie divine. On ne peut donc pas s'en protéger à l'aide de sorts tels que *protection contre les énergies destructives (feu)* ou *bouclier de feu* (bouclier froid).

### Communication à distance

Évocation

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : voir description

Cible : 1 créature

Durée : 1 round (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de contacter, à n'importe quelle distance, une créature connue du personnage et de lui envoyer un message ne dépassant pas 30 mots. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut répondre immédiatement au message reçu. Les

créatures ayant une Intelligence extrêmement limitée (Int 1) peuvent comprendre le message, même si leurs capacités de réaction sont nécessairement réduites. Le sujet n'est pas obligé de répondre au message qu'on lui envoie.

Si le destinataire ne se trouve pas dans le même plan que l'expéditeur, il y a 5 % de chances pour que le message ne lui parvienne pas (au gré du MD, les conditions en vigueur dans certains plans peuvent augmenter ce risque de façon considérable).

Composante matérielle : un petit bout de fil de cuivre fin.

### Communication avec les animaux

Divination

Niveau : Bard 3, Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Cette incantation permet de comprendre les animaux et de communiquer avec eux. Le personnage peut leur poser des questions et saisir le sens de leurs réponses, même si le sort ne les rend pas plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les animaux prudents et sournois sont souvent évasifs dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si l'animal se montre amical, il peut rendre service au personnage (au gré du MD).

### Communication avec les morts

Nécromancie [langage]

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 3 m

Cible : 1 créature morte

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Ce sort prête un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre, ce qui lui permet de répondre à quelques questions posées par le prêtre. Le personnage a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts, sachant que celles qu'il n'a pas posées au terme de la durée sont perdues. Les connaissances du cadavre se limitent à ce que la créature savait de son vivant, et il en va de même de la ou des langues qu'il parle. Ses réponses sont généralement brèves, difficilement compréhensibles et répétitives. Si l'alignement de la créature diffère de celui du prêtre, le cadavre a droit à un jet de Volonté pour se soustraire aux effets du sort (il l'effectue comme s'il était encore vivant).

Si le défunt a déjà été soumis à communication avec les morts au cours de la semaine écoulée, la nouvelle tentative échoue automatiquement. La date de la mort n'a aucune importance, mais le cadavre doit être en relativement bon état bon

pour pouvoir répondre. Même abîmé, il peut donner des réponses partielles (ou en partie correctes), à condition qu'il ait encore sa bouche pour s'exprimer.

Le sort ne permet pas de parler directement avec le défunt (dont l'âme a quitté le corps). Par contre, il met le prêtre en contact avec son savoir. Le cadavre conserve en effet la trace de l'âme qui l'occupait autrefois, ce qui lui permet, une fois partiellement animé, de répondre aux questions. Il est incapable d'apprendre quoi que ce soit de nouveau et ne peut rien savoir de ce qui s'est passé après sa mort (il ne se souvient même pas avoir été questionné par le prêtre).

Il est impossible de communiquer avec un cadavre transformé en mort-vivant.

### Communication avec les plantes

Divination

Niveau : Bard 4, Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Cette divination permet de comprendre les plantes (ce qui inclut les créatures végétales) et de communiquer avec elles. Le personnage peut poser des questions et recevoir des réponses. Les plantes ne possédant qu'une perception très limitée de leur environnement, elles sont incapables de répondre à ce qui n'a pas trait à leur voisinage direct.

Le sort ne rend pas les végétaux plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les plantes prudentes et sournoises sont souvent évasives dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si une créature végétale se montre amicale, elle peut rendre service au personnage (au gré du MD).

### Communion

Divination

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G, M, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Ce sort permet au prêtre de contacter son dieu (ou un serviteur de ce dernier) et de lui poser des questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non (si le personnage ne prie aucun dieu spécifique, il contacte une divinité de même alignement que lui). Il a droit à une question par niveau de lanceur de sorts. Les réponses fournies sont justes, dans les limites des connaissances du dieu. « Inconnu » est une réponse tout à fait légitime, car les entités des plans extérieurs ne sont pas nécessairement omniscientes. Dans le cas où une réponse en un seul mot pourrait être trompeuse ou contraire aux intérêts du dieu, le MD peut la rallonger (cinq mots maximum).



Communion aide simplement le prêtre à prendre des décisions. Les entités contactées répondent en fonction de leurs intérêts. Si le personnage proteste ou perd du temps, le sort s'achève aussitôt.

Composantes matérielles : de l'encens et de l'eau bénite (ou maudite).

Coût en points d'expérience : 100 PX.

## Communion avec la nature

Divination

Niveau : Dru 5, Faune 5, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Le personnage ne fait plus qu'un avec la nature qui l'entoure, ce qui lui permet de connaître intimement les environs. Il apprend instantanément tout ce qu'il y a à savoir sur trois des sujets suivants : sol ou milieu, végétation, minéraux, étendues et cours d'eau, habitants, population animale, présence ou non de créatures des bois ou de puissantes créatures surnaturelles, ou encore état de la nature environnante. Le sort peut par exemple lui apprendre où se trouvent les puissants morts-vivants, les sources d'eau potable et les bâtiments (qui lui apparaissent comme des vides dans sa perception de la nature qui l'entoure).

En extérieur, ce sort a une portée de 1,5 kilomètre par niveau de lanceur de sorts. Dans des lieux naturels mais souterrains (grottes, galeries, etc.), elle est nettement plus limitée (30 mètres par niveau de lanceur de sorts). Communion avec la nature ne fonctionne pas dans les endroits où la nature a été remplacée par une importante série de constructions (par exemple en ville ou au cœur d'un donjon).

## Compréhension des langages

Divination

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de lire des textes qui resteraient sinon indéchiffrables. Le personnage doit toucher la créature ou le texte qu'il souhaite comprendre. Notez que le fait de savoir lire un passage n'implique pas nécessairement qu'on saisisse sa teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d'écrire le langage qu'il traduit.

Un texte peut être lu à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. Si le document est magique, compréhension des langages le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est particulièrement utile pour déchiffrer les cartes au trésor. Il peut être abusé par certaines protections magiques (telles que page secrète et texte

illusoire) et ne permet pas de décrypter les codes ou d'apercevoir les messages secrets cachés dans des textes anodins.

On peut user de permanence sur compréhension des langages.

Composantes matérielles : un peu de suie et une pincée de sel.

## Cône de froid

Évocation [froid]

Niveau : Eau 6, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Cône de froid génère une vague de froid intense débutant à la main rendue du magicien et prenant la forme d'un cône. Toutes les créatures comprises dans la zone d'effet voient leur chaleur corporelle chuter, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6).

Composante matérielle : un tout petit cône en verre ou en cristal.

## Confusion

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 3, Duperie 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : toutes les créatures comprises dans un rayonnement de 9 m de diamètre

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Les cibles de ce sort sont confuses, ce qui les empêche de prendre la moindre décision. Lancez 1d100 au début du tour de chaque sujet pour voir ce qu'il fera pendant le round à venir.

### 1d100 Comportement

01-10 Attaque le lanceur de sorts avec une arme de corps à corps ou à distance (ou en vient aux mains si cela n'est pas possible).

11-20 Agit normalement.

21-50 Ne fait rien et babille de manière incohérente.

51-70 Fuit le lanceur de sorts aussi vite que possible.

71-100 Attaque la créature la plus proche (dans ce cas, un familier fait partie du sujet).

Un personnage confus qui ne peut accomplir l'action indiquée ne fait rien d'autre que babiller de manière incohérente. Les assaillants n'ont pas d'avantage particulier face à un personnage confus. Par contre, ce dernier riposte automatiquement lors de son tour de jeu suivant, du moins s'il est toujours confus. Veuillez noter

qu'un personnage confus ne porte pas d'attaque d'opportunité contre une créature qui elle-même n'attaque pas.

Composantes matérielles : trois coquilles de noix.

## Confusion mineure

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 1

Composantes : V, G

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round

Ce sort rend une cible confuse pendant 1 round. Reportez-vous à la description du sort confusion, ci-dessus, pour déterminer l'effet dont est victime le sujet.

## Consécration

Évocation [Bien]

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon

Durée : 2 heures/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort bénit un lieu en l'inondant d'énergie positive. Tous les tests de Charisme effectués pour repousser les morts-vivants dans cet endroit bénéficient ensuite d'un bonus de sainteté de +3. Les morts-vivants pénétrant dans la zone d'effet sont légèrement gênés, ce qui se traduit par un malus de sainteté de -1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Il est impossible d'animer ou de convoquer des morts-vivants dans un lieu consacré.

Si l'endroit consacré contient un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié au dieu du prêtre (ou à son panthéon ou à une divinité alliée), les modificateurs indiqués ci-dessus sont doublés (bonus de sainteté de +6 aux tests de renvoi, malus de -2 aux jets des morts-vivants). Il est impossible de consacrer un lieu qui est déjà dédié à un dieu autre que celui du prêtre.

Si l'endroit abrite un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié à un dieu ou panthéon autre que celui du prêtre, la consécration le maudit, rompant ainsi tout lien avec la divinité ou puissance qui lui est associée. Cette fonction n'accorde pas les bonus et malus relatifs aux morts-vivants indiqués ci-dessus.

Consécration contre et dissipe profanation.

Composantes matérielles : un peu d'eau bénite et 2,5 kilos de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à consacrer.

## Contact avec les plans

Divination

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : concentration



## CONTACT AVEC LES PLANS

Plan contacté	Int/Cha	Réponse exacte	Réponse inconnue	Réponse Mensonge	Réponse aléatoire
Plan élémentaire	DD 7/1 semaine	01-34	35-62	63-83	84-00
(directement concerné)	(DD 7/1 semaine)	(01-68)	(69-75)	(76-98)	(99-00)
Plan positif/négatif	DD 8/1 semaine	01-39	40-65	66-86	87-00
Plan Astral	DD 9/1 semaine	01-44	45-67	68-88	89-00
Plan extérieur, demi-dieu	DD 10/2 semaines	01-49	50-70	71-91	92-00
Plan extérieur, dieu mineur	DD 12/3 semaines	01-60	61-75	76-95	96-00
Plan extérieur, dieu intermédiaire	DD 14/4 semaines	01-73	74-81	82-98	99-00
Plan extérieur, dieu supérieur	DD 16/5 semaines	01-88	89-90	91-99	00

**Int/Cha.** Le personnage doit réussir un test d'Intelligence contre le DD indiqué pour éviter de perdre de l'Intelligence et du Charisme. En cas d'échec, ces deux valeurs tombent à 8 et le PJ ne peut plus lancer le moindre sort de magie profane pendant la durée indiquée. Si un tel incident se produit, il a lieu dès la première question posée et le personnage ne reçoit pas la moindre réponse (les données entre parenthèses concernent le plan élémentaire concerné).

**Résultat en cas de test d'Intelligence réussi.** Le MD jette 1d100 et se conforme à la table.

**Réponse exacte.** Le personnage reçoit une réponse exacte, d'un mot. S'il est impossible de répondre aussi brièvement, la réponse devient aléatoire.

**Réponse inconnue.** L'entité avoue qu'elle ignore la réponse.

**Mensonge.** L'entité ment intentionnellement.

**Réponse aléatoire.** L'entité ne connaît pas la réponse, mais en donne tout de même une au hasard, dans le but d'abuser le personnage.

Ce sort permet de se projeter mentalement dans un autre plan d'existence afin d'aller y chercher des conseils (voir la table ci-dessous pour les conséquences du voyage). Les dieux de ces plans répondent dans un langage que le mage comprend, mais ils détestent être dérangés et leurs réponses sont toujours extrêmement brèves (le MD répond aux questions posées par « oui », « non », « possible », « jamais », etc.). Le personnage doit se concentrer (action simple), ce qui lui permet de poser une question par round. La réponse lui parvient avant la fin du round. Il a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts.

Il est possible de contacter un plan élémentaire ou un autre situé au-delà. Plus la distance est grande, plus la forme d'intelligence contractée est différente du personnage, ce qui entraîne un risque toujours plus grand de perdre temporairement de l'Intelligence et du Charisme. Dans le même temps, les dieux lointains ont davantage de connaissances (et de chances de dire la vérité). Une fois les plans extérieurs atteints, c'est la puissance de la divinité qui conditionne les effets (au gré du MD, les résultats indiqués sur la table peuvent être modifiés en fonction de la personnalité du dieu et d'autres facteurs pouvant influencer sur le résultat).

Il arrive (mais très rarement) que ce sort soit bloqué par certains dieux.

## Contact glacial

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : créature ou créatures touchées (jusqu'à 1/niveau)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, la main du mage se met à luire d'un éclat bleuté qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1d6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles ratent un jet de Vigueur, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Force, récupéré au rythme normal. Le personnage peut user de cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par niveau.

Ce sort a un effet étrange sur les morts-vivants : ils ne perdent ni points de vie ni points de Force, mais doivent réussir un jet de Volonté sous peine de s'enfuir, paniqués, pendant 1d4 rounds +1 par niveau de lanceur de sorts.

## Contagion

Nécromancie [Mal]
Niveau : Destruction 3, Dru 3, Ens/Mag 4, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le sujet contracte une maladie tirée de la table ci-dessous, qui le frappe sur-le-champ, sans la moindre période d'incubation. Le DD mentionné sert dans le cas des jets de sauvegarde ultérieurs (par contre, utilisez le DD normal de la contagion pour résister au sort).

Maladie	DD	Dégâts
Bouille-crâne	12	1d4 Int
Croupissure	16	1d4 For *
Fièvre des marais	12	1d3 Dex et 1d3 Con
Fièvre gloussante	16	1d6 Sag
Mal rouge	15	1d6 For
Mort vauseuse	14	1d4 Con
Tremblote	13	1d8 Dex

\* Chaque fois que la victime subit un affaiblissement temporaire de 2 points de

Force ou plus en raison de la croupissure, il doit effectuer un autre jet de sauvegarde (en utilisant le DD de la maladie) sans quoi il devient définitivement aveugle.

Toutes ces maladies (et leurs effets) sont décrites dans le Guide du Maître.

## Contrat

Invocation (appel) [voir description]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (voir description)
Cible : 1 élémentaire ou Extérieur de 6 DV maximum
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : non et oui (voir description)

Cette dangereuse incantation permet d'appeler une créature d'un autre plan pour la piéger jusqu'à ce qu'elle accepte de rendre un service au personnage en échange de sa liberté.

Le piège en question prend la forme d'un cercle magique, lancé par le PJ et dont l'énergie est dirigée vers l'intérieur. Le mage doit indiquer le type exact d'entité qu'il appelle, ainsi que son nom s'il le connaît.

La cible a droit à un jet de Volonté. Si elle le réussit, elle résiste à l'appel. Dans le cas contraire, elle est instantanément attirée dans le piège (sans test de résistance à la magie). Elle peut en sortir si elle possède des pouvoirs de déplacement dimensionnel (téléportation, etc.) ou en réussissant un test de résistance à la magie ou de Charisme (DD 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du mage + modificateur de Charisme du mage). La créature peut faire appel à chacune de ces trois méthodes une fois par jour. Si elle parvient à se libérer, elle a le choix entre s'enfuir ou attaquer le mage. Autre dimensionnelle l'empêche de se libérer du cercle à l'aide de sorts de déplacement dimensionnel. Le personnage peut rendre le piège plus sûr en y ajoutant un diagramme d'appel (voir cercle magique contre le Mal, page 210).

Si l'entité n'arrive pas à s'échapper, le mage peut la garder enfermée aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut l'inciter à lui rendre un service en lui décrivant et en lui offrant éventuellement quelque chose en échange. Le personnage et l'entité effectuent alors un test de Charisme. Le MD attribue un bonus de +0 à +6, en fonction du type de service et de la récompense promise, qui s'ajoute au résultat du test du mage. Si la créature l'emporte, elle refuse. Il est possible de lui faire une nouvelle offre (ou de renouveler la même) 24 heures plus tard. La procédure peut être répétée jusqu'à ce que l'entité accepte ou parvienne à se libérer, à moins que le personnage ne décide de se débarrasser d'elle à l'aide d'un autre sort. La créature n'accepte jamais de rendre un service impossible ou déraisonnable. Si le mage obtient un 1 (avant modification) au



test de Charisme, son prisonnier s'échappe du cercle magique, ce qui lui permet de s'enfuir ou d'attaquer.

Une fois le service rendu, la créature prévient le personnage qu'elle s'est acquittée de sa tâche et repart instantanément chez elle, mais rien ne l'empêche de se venger par la suite. Si on lui assigne une mission illimitée dans le temps (comme « Attends ici » ou « Protège cet endroit contre toute attaque »), le sort dure 1 jour par niveau du mage et la créature a la possibilité d'y échapper instantanément (en utilisant l'une des trois méthodes indiquées plus haut). Notez qu'une entité suffisamment intelligente peut déformer les instructions de son « maître » en les interprétant comme cela l'arrange.

Un sort d'appel convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *contrat* est un sort d'eau quand on s'en sert pour appeler un élémentaire de l'Eau.

### Contrat intermédiaire

Invocation (appel) [voir description de *contrat*]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Cibles : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *contrat*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 12 DV, ou plusieurs créatures du même type dont la somme des DV ne dépasse pas 12. Chacune a droit à un jet de sauvegarde et à la possibilité de s'échapper, et le mage doit les convaincre une par une de lui rendre service.

### Contrat suprême

Invocation (appel) [voir description de *contrat*]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Cibles : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *contrat*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 18 DV, ou plusieurs créatures du même type dont la somme des DV ne dépasse pas 18. Chacune a droit à un jet de sauvegarde et à la possibilité de s'échapper, et le mage doit les convaincre une par une de lui rendre service.

### Contrôle de l'eau

Transmutation [eau]

Niveau : Dru 4, Eau 4, Ens/Mag 6, Pré 4

Composantes : V, G, M/ED

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute l'eau comprise dans une zone de 3 m/niveau x 3 m/niveau x 60 cm/niveau (E)

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

En fonction de la version choisie, ce sort permet d'augmenter ou de diminuer la quantité d'eau affectée.

**Abaissement des eaux.** Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) baisse de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un minimum de deux ou trois centimètres). La zone affectée prend la forme d'un parallépipède rectangle dont les côtés font jusqu'à 3 mètres de long par niveau. Sur une vaste étendue d'eau (océan, grand lac, etc.), le sort génère un tourbillon attirant les embarcations vers le bas, ce qui risque de les renverser et les empêche de s'arracher à la zone affectée par leurs propres moyens. Lancé directement sur un élémentaire de l'Eau ou une autre créature à base d'eau, abaissement des eaux fonctionne comme un sort de lenteur. Il reste sans effet sur les autres créatures.

**Élévation des eaux.** Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) s'élève de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts. Les embarcations soulevées de la sorte redescendent naturellement le long des pentes du monticule d'eau ainsi créé. Si la zone d'effet se trouve tout près d'une plage ou du bord d'une rivière, l'eau peut provoquer une inondation lorsqu'elle retombe.

Quelle que soit la version choisie, il est possible de doubler l'une des dimensions horizontales en réduisant l'autre de moitié.

**Composantes matérielles profanes :** une gourde d'eau (pour élévation des eaux) ou une pincée de poussière (pour abaissement des eaux).

### Contrôle des morts-vivants

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 2 DV de morts-vivants/niveau, distants de moins de 9 m les uns des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les morts-vivants pour un temps limité. Il leur donne ses ordres oralement. La communication télépathique est impossible, mais les morts-vivants le comprennent quelle que soit la langue qu'il parle. Même s'il lui est impossible de s'exprimer (par exemple, à cause d'un sort de silence), les créatures affectées ne l'attaquent pas. Quand le sort cesse de faire effet, les morts-vivants recommencent à agir normalement. Ceux qui sont intelligents se souviennent que le personnage les a temporairement contrôlés.

**Composantes matérielles :** un fragment d'os et un petit bout de viande crue.

### Contrôle mineur des morts-vivants

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 mort-vivant

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de contrôler un mort-vivant dans une certaine mesure. Si celui-ci est intelligent, il perçoit tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit (son attitude est amicale) et ne l'attaquera pas avant la fin du sort. Le PJ peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un mort-vivant ainsi contrôlé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction (voir *charme-personne*).

Un mort-vivant inintelligent (comme un squelette ou un zombi) n'a droit à aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Lorsque le personnage contrôle un être dénué de conscience, il ne peut lui donner que des ordres simples, comme « Viens ici », « Va là-bas », « Combats », « Reste là », etc. Ce type de mort-vivant ne résiste même pas aux ordres suicidaires ou simplement nuisibles.

Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort (quelle que soit l'Intelligence du mort-vivant).

Les ordres ne sont pas donnés via télépathie. Le mort-vivant doit donc être capable de comprendre le personnage.

**Composantes matérielles :** un petit morceau de viande crue et un fragment d'os.

### Contrôle des plantes

Transmutation

Niveau : Dru 8, Flore 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 2 DV de créatures végétales/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Le personnage exerce un contrôle sur les actions de créatures végétales. Il leur donne des ordres de vive voix et elles les comprennent, quelle que soit la langue utilisée. Si toute forme de communication vocale est impossible (dans la zone d'effet d'un sort de silence, par exemple), les plantes contrôlées n'attaquent pas le personnage. Au terme du sort, les sujets recouvrent leur comportement habituel.

Les ordres suicidaires ou destructeurs sont tout bonnement ignorés.

### Contrôle des vents

Transmutation [air]

Niveau : Air 5, Dru 5



**Composantes :** V, G

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

**Portée :** 12 m/niveau

**Zone d'effet :** cylindre de 12 m de rayon/niveau et de 12 m de hauteur

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule

**Résistance à la magie :** non

Cette incantation permet de contrôler le vent dans la zone d'effet. Le personnage peut modifier sa vitesse, mais aussi la direction dans laquelle il souffle. Une fois ces changements apportés, ils se maintiennent jusqu'au terme du sort, à moins que le druide (ou prêtre) ne désire les modifier de nouveau, ce qu'il peut faire sur simple concentration. Il est possible de créer une zone de calme faisant jusqu'à 24 mètres de diamètre au centre de la zone d'effet, mais aussi de limiter l'effet du sort à une zone circulaire se conformant aux limites de portée (par exemple, une tornade de 6 mètres de diamètre apparaissant à 30 mètres du personnage).

**Direction du vent.** Le joueur de sorts a le choix entre l'une des quatre options suivantes :

Une brise partant du centre de l'effet et soufflant dans toutes les directions avec une force égale.

Une brise provenant de toutes les directions et soufflant vers le centre, puis vers le haut au contact de la zone de calme.

Des vents tourbillonnants, tournant autour du centre dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire.

Une rafale de vent soufflant dans une direction donnée et balayant la zone.

**Force du vent.** Le personnage peut augmenter ou diminuer la force du vent d'un cran tous les trois niveaux de lanceur de sorts (les effets du vent sont détaillés dans le Guide du Maître). Les créatures présentes dans la zone concernée doivent réussir un jet de Vigueur par round si elles ne veulent pas subir les effets du vent.

Un vent important (30 km/h) rend la navigation à voile difficile.

S'il est violent (50 km/h), navires et bâtiments subissent de légers dégâts.

Une tempête (80 km/h) empêche la plupart des créatures de voler, déracine les petits arbres, détruit les bâtiments en bois léger, arrache les toits et met les navires en péril.

Un ouragan (120 km/h) détruit les bâtiments en bois massif, déracine parfois les gros arbres et coule la plupart des navires.

Enfin, une tornade (280 km/h) détruit tous les bâtiments non fortifiés et déracine même les plus gros arbres.

## Contrôle du climat

**Transmutation**

**Niveau :** Air 7, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7

**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 10 minutes (voir description)

**Portée :** 3 km

**Zone d'effet :** zone de 3 km centrée sur le joueur de sorts (voir description)

**Durée :** 4d12 heures (voir description)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de modifier radicalement le climat dans la zone choisie. L'incantation demande 10 minutes, après quoi il faut attendre 10 minutes supplémentaires pour que les effets se manifestent. Les conditions climatiques en vigueur sont déterminées par le MD. Le personnage peut les modifier en fonction de la saison et de la région dans laquelle il se trouve.

Saison	Climat possible
Printemps	Tornade, orage, tempête de neige ou temps chaud
Été	Pluie torrentielle, vague de chaleur ou grêle
Automne	Temps chaud ou froid, brouillard ou neige fondue
Hiver	Froid glacial, blizzard ou fonte des neiges
Fin de l'hiver	Ouragan ou printemps précoce (zones côtières)

Le personnage contrôle les tendances générales définissant le climat désiré, comme par exemple la force et la direction du vent. Par contre, il ne lui appartient pas de décider les points plus précis (tels que les endroits où la foudre frappe, le tracé suivi par une tornade, etc.). Une fois l'effet du sort choisi, le climat local se modifie graduellement jusqu'à obtenir le résultat souhaité au bout de 10 minutes. À partir de ce moment, le climat se maintient jusqu'au terme du sort, à moins que le personnage ne décide de le changer de nouveau, ce qui lui demande une action simple (auquel cas le nouveau climat se manifeste 10 minutes plus tard). Les manifestations contradictoires (un épais brouillard et un vent violent, par exemple) ne peuvent exister en même temps.

**Contrôle du climat** permet également de dissiper les manifestations climatiques indiquées, qu'elles soient naturelles ou non.

Lancé par un druide, le sort voit sa durée doublée et sa zone d'effet passe à 4,5 kilomètres de rayon.

## Convocation d'alliés naturels I

**Invocation (convocation)** [voir description]

**Niveau :** Dru 1, Rôd 1

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 round

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet :** 1 créature convoquée

**Durée :** 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort convoque une créature naturelle qui attaque ensuite les ennemis du personnage du mieux qu'elle peut. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour du PJ. Si le druide (ou le rôdeur) est capable de communiquer avec elle, il peut lui dire qui combattre, qui laisser en paix, ou même lui donner d'autres instructions.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont d'alignement neutre.

## Convocation d'alliés naturels II

**Invocation (convocation)** [voir description]

**Niveau :** Dru 2, Rôd 2

**Effet :** 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent toutes être du même type).

## Convocation d'alliés naturels III

**Invocation (convocation)** [voir description]

**Niveau :** Dru 3, Rôd 3

**Effet :** 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *convocation d'alliés naturels III* est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler une salamandre.

## Convocation d'alliés naturels IV

**Invocation (convocation)** [voir description]

**Niveau :** Dru 4, Rôd 4

**Effet :** 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

## Convocation d'alliés naturels V

**Invocation (convocation)** [voir description]

**Niveau :** Dru 5

**Effet :** 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres



Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

### CONVOCACTION D'ALLIÉS NATURELS

#### Niveau 1

Aigle (animal)  
Chouette (animal)  
Marsouin\* (animal)  
Pieuvre\* (animal)  
Rat sanguinaire  
Serpent venimeux, taille P (animal)  
Singe (animal)

#### Niveau 2

Blaireau sanguinaire  
Calmar\* (animal)  
Chauve-souris sanguinaire  
Crocodile (animal)  
Élémentaire (au choix), taille P  
Glouton (animal)  
Hippogrieffe  
Ours noir (animal)  
Requin, taille M\* (animal)  
Serpent venimeux, taille P (animal)

#### Niveau 3

Aigle géant [NB]  
Belette sanguinaire  
Gorille (animal)  
Hibou géant [NB]  
Lion  
Loup sanguinaire  
Requin, taille G\* (animal)  
Satyre [CN ; sans flûte de Pan]  
Serpent constricteur (animal)  
Serpent venimeux, taille G (animal)  
Thoqqua

#### Niveau 4

Arrawak, jeune  
Crocodile géant (animal)  
Deinonychus (dinosaur)  
Élémentaire (au choix), taille M  
Félin marin\*  
Glouton sanguinaire  
Gorille sanguinaire  
Licorne [CB]  
Requin, taille TG (animal)  
Salamandre, flamion [NM]  
Sanglier sanguinaire  
Serpent venimeux, taille TG (animal)  
Tigre (animal)  
Tojanida, jeune  
Xorn, petit

### Convocation d'alliés naturels VI

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 6

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le

#### Niveau 5

Arrawak, adulte  
Élasmosaure\* (dinosaur)  
Élémentaire (au choix), taille G  
Griffon  
Jann (génie)  
Lion sanguinaire  
Nixe (esprit follet)  
Orque épaulard (animal)  
Ours polaire (animal)  
Rhinocéros (animal)  
Satyre [CN ; avec flûte de Pan]  
Serpent constricteur géant (animal)  
Tojanida, adulte\*

#### Niveau 6

Élémentaire (au choix), taille TG  
Éléphant (animal)  
Girallon  
Mégaraptor (dinosaur)  
Ours sanguinaire  
Pieuvre géante\* (animal)  
Pixie (esprit follet) [NB ; pas de flèches spéciales ; incapable de lancer *danse irrésistible d'Otto*]  
Salamandre commune [NM]  
Baleine\*  
Xorn, moyen

#### Niveau 7

Arrawak, ancien  
Cachalot\* (animal)  
Calmar, géant\* (animal)  
Djinn (génie) [NB]  
Élémentaire (au choix), noble  
Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil ; incapable de lancer *danse irrésistible d'Otto*]  
Tigre sanguinaire  
Traqueur invisible  
Tricératops (dinosaur)  
Tyrannosaure (dinosaur)  
Xorn, grand

#### Niveau 8

Requin sanguinaire\*  
ruk  
Salamandre, noble [NM]  
Tojanida, ancien

#### Niveau 9

Élémentaire, seigneur  
Grig (esprit follet) [NB ; avec violon]  
Licorne, destrier céleste  
Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil et de perte de mémoire ; capable de lancer *danse irrésistible d'Otto*]

personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

### Convocation d'alliés naturels VII

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 7

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

### Convocation d'alliés naturels VIII

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 8

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

### Convocation d'alliés naturels IX

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Dru 9

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

### Convocation d'instrument

Invocation (convocation)

Niveau : Bard 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 0 m

\* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.





Mialyé convoque un couatl

**Effet :** 1 instrument portable convoqué

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort convoque un instrument de musique portable, au choix du personnage. Cet instrument apparaît dans ses mains ou à ses pieds (la décision lui revient). Il s'agit d'un instrument normal de son type. Un seul instrument apparaît par utilisation du sort, et seul le barde peut en jouer. Il est impossible de convoquer un instrument qu'on ne peut tenir à deux mains (comme une harpe, un piano ou un orgue).

### Convocation d'ombres

**Illusion (ombre)**

**Niveau :** Bard 4, Ens/Mag 4

**Composantes :** V, C

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

**Portée :** voir description

**Effet :** voir description

**Durée :** voir description

**Jet de sauvegarde :** Volonté, dévoile (en cas d'interaction) ; variable (voir description)

**Résistance à la magie :** oui (voir description)

Ce sort permet d'invoquer la matière même du plan de l'Ombre afin de donner naissance à un

ou plusieurs êtres, objets ou effets magiques. *Convocation d'ombres* permet ainsi de reproduire l'effet de n'importe quel sort d'invocation (convocation) ou d'invocation (création) de magicien ou d'ensorceleur du 3<sup>e</sup> niveau ou moins. L'efficacité du résultat est fortement réduite (20 % de l'original seulement), mais les créatures persuadées de la réalité de l'illusion sont affectées normalement.

Tout individu ayant la moindre interaction avec l'objet, l'effet magique ou la créature d'ombre a droit à un jet de Volonté. En cas de succès, il prend conscience qu'il a affaire à une ombre.

Les sorts d'attaque, tels que *flèche acide de Melf*, ont leur effet normal à moins que leur cible ne réussisse un jet de Volonté (auquel cas les dégâts infligés se montent seulement à 20 % du total normal). Si le sort ne cause pas de dégâts, l'effet généré est cinq fois moins puissant (le cas échéant) ou n'a que 20 % de chances de se manifester. Les sorts reproduits à l'aide de *convocation d'ombres* autorisent les jets de sauvegarde et de résistance à la magie correspondant à l'effet simulé. Toutefois, le DD du jet de sauvegarde est fixé conformément au niveau de la *convocation d'ombres* (5<sup>e</sup>) plutôt qu'à celui du sort normal.

Objets et substances d'ombre, comme *brume*

de dissimulation, ont leur effet normal, sauf pour qui n'y croit pas. Contre les créatures qui les reconnaissent pour des illusions, ils n'ont qu'un cinquième de leur puissance ou 20 % de chances de fonctionner.

Les créatures d'ombre n'ont que 20 % de leurs points de vie habituels (et ce, qu'on les reconnaisse pour ce qu'elles sont ou non). Elles infligent des dégâts normaux et leurs pouvoirs (et faiblesses spécifiques) sont eux aussi normaux. Mais pour peu que l'on s'aperçoive qu'il ne s'agit que d'ombres, les dégâts qu'elles infligent diminuent (20 % du total habituel) et leurs pouvoirs spéciaux n'occasionnant pas de dégâts n'ont que 20 % de chances de fonctionner (jetez les dés à chaque utilisation du pouvoir concerné). De plus, leur bonus d'armure est cinq fois moins important qu'habituellement, en arrondissant à l'entier inférieur (par exemple, un bonus de +7 conférant une CA totale de 17 tomberait à +1, pour une CA de 11).

Les personnes qui réussissent leur jet de sauvegarde voient les créatures, objets ou effets magiques convoqués comme des silhouettes translucides superposées sur de vagues zones d'ombre.

Les objets réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre ce sort.



## Convocation d'ombres suprême

Illusion (ombre)

Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort est semblable à *convocation d'ombres*, si ce n'est qu'il permet de reproduire les invocations d'ensorceleur ou de magicien jusqu'au 6<sup>e</sup> niveau et que les créatures, objets ou effets magiques qu'il permet de créer ont 60 % de leur potentiel habituel (au lieu de 20 % seulement).

## Convocation de monstres I

Invocation (convocation) [voir description]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G, F/ED

### CONVOCATION DE MONSTRES

#### Niveau 1

Chien céleste	LB
Chouette céleste	LB
Marsouin céleste*	NB
Punaise de feu géante céleste	NB
Blaireau céleste	CB
Singe céleste	CB
Corbeau fiélon	LM
Rat sanguinaire fiélon	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille M	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille P	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille P	CM
Faucon fiélon	CM
Pieuvre fiélonne*	CM
Serpent venimeux fiélon, taille P	CM

#### Niveau 2

Abeille géante céleste	LB
Chien de selle céleste	NB
Scarabée géant céleste	NB
Aigle céleste	CB
Calmar fiélon*	LM
Lémure (diable)	LM
Loup fiélon	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille G	NM
Requin fiélon, taille M	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille M	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille M	CM
Serpent venimeux fiélon, taille M	CM

#### Niveau 3

Ours noir céleste	LB
Bison céleste	NB
Blaireau sanguinaire céleste	CB
Hippogriffe céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille P	N
Belette sanguinaire fiélonne	LM
Gorille fiélon	LM
Molosse satanique	LM
Serpent constricteur fiélon	LM
Chauve-souris sanguinaire fiélonne	NM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille TG	NM
Sanglier fiélon	NM
Crocodile fiélon	CM
Dretch (démon)	CM
Glouton fiélon	CM
Serpent venimeux fiélon, taille G	CM

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)

Effet : 1 créature convoquée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation convoque une entité originaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique), qui attaque ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du PJ. Elle se bat en faisant appel à tous ses pouvoirs. Si le person-

nage est capable de communiquer avec elle, il est possible de lui demander de ne pas attaquer, de ne s'en prendre qu'à certaines créatures, ou encore d'obéir à d'autres ordres.

Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Pour de plus amples renseignements sur ces créatures, reportez-vous au *Manuel des Monstres*.

Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie.

#### Niveau 4

Archon lumineux	LB
Hibou géant céleste	NB
Aigle géant céleste	CB
Lion céleste	CB
Méphite (au choix)	N
Guêpe géante fiélonne	LM
Loup sanguinaire fiélon	LM
Chien de Yeth	NM
Mante religieuse géante fiélonne	NM
Requin fiélon, taille G*	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille G	CM
Hurlleur	CM
Serpent venimeux fiélon, taille TG	CM

#### Niveau 5

Archon canin	LB
Ours brun céleste	LB
Charançon géant céleste	NB
Félin marin céleste*	NB
Griffon céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille M	N
Achaïraï	LM
Deinonychus fiélon	LM
Diable barbu	LM
Gorille sanguinaire fiélon	LM
Requin sanguinaire, taille TG	NM
Sanglier sanguinaire fiélon	NM
Molosse d'ombre	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille G	NM
Crocodile géant fiélon	CM
Glouton sanguinaire fiélon	CM
Tigre fiélon	CM

#### Niveau 6

Ours polaire céleste	LB
Orque épaulard*	NB
Bralani (éladrin)	CB
Lion sanguinaire céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille G	N
Jann (génie)	N
Chaosien	CN
Diable à chaînes	LM
Xill	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille Gig	NM
Rhinocéros fiélon	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille TG	CM
Élasmosaure fiélon*	CM
Serpent constricteur géant fiélon	CM

#### Niveau 7

Éléphant céleste	LB
Avoral (guardinal)	NB
Baleine céleste*	NB
Djinn (génie)	CB
Élémentaire (au choix), taille TG	N
Traqueur invisible	N
Slaad rouge	CN
Diable osseux	LM
Mégaraptor fiélon	LM
Scorpion monstrueux fiélon, taille TG	NM
Babau (démon)	CM
Girallon fiélon	CM
Pieuvre géante fiélonne*	CM

#### Niveau 8

Ours sanguinaire céleste	LB
Cachalot céleste	NB
Tricératops céleste	NB
Lilende	CB
Élémentaire (au choix), noble	N
Slaad bleu	CN
Calmar géant fiélon	LM
Chat d'enfer	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille C	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille Gig	CM
Tigre sanguinaire fiélon	CM
Tyrannosaure fiélon	CM
Vrock (démon)	CM

#### Niveau 9

Couatl	LB
Léonal (guardinal)	NB
Rukh céleste	CB
Élémentaire (au choix), seigneur	N
Slaad vert	CN
Diable barbelé	LM
Requin sanguinaire fiélon*	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille Gig	NM
Tormante	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille C	CM
Bébélith (démon)	CM
Hezrou (démon)	CM

\* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.



Par exemple, un marsouin céleste ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *convocation de monstres I* est un sort du Mal quand on s'en sert pour appeler un rat sanguinaire infernal.

*Focaliseur profane* : un sac minuscule et une petite bougie (qui n'a pas besoin d'être allumée).

### Convocation de monstres II

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent tous être du même type). Voir la table de convocation des monstres.

### Convocation de monstres III

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

### Convocation de monstres IV

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4, Prê 4

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

### Convocation de monstres V

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5, Prê 5

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

### Convocation de monstres VI

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

### Convocation de monstres VII

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

### Convocation de monstres VIII

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

### Convocation de monstres IX

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]

Niveau : Bien 9, Chaos 9, Ens/Mag 9, Loi 9, Mal 9, Prê 9

Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

### Coquille antiplantes

Abjuration

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon centrée sur le joueur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une barrière invisible et mobile qui protège quiconque se trouve à l'intérieur contre les attaques des créatures végétales et des plantes animées. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection disparaît aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature (voir *Abjuration*, page 172).

### Coquille antijvie

Abjuration

Niveau : Dru 6, Faune 6, Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le joueur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère un champ d'énergie hémisphérique, invisible et mobile, interdisant à la plupart des créatures vivantes d'entrer à l'intérieur. Il barre le passage aux animaux, aberrations, créatures magiques, dragons, fées, géants, humanoïdes, humanoïdes monstrueux, plantes, vases, ainsi qu'à la vermine. Par contre, créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et mortsvivants ne sont pas gênés (voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est de la définition des différents types de monstres).

Le sort a uniquement des vertus défensives. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection disparaît aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature (voir *Abjuration*, page 172).

### Corde animée

Transmutation

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 corde (ou objet assimilé) ne dépassant pas une longueur de 15 m + 1,50 m/niveau (voir description)

Durée : 3 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'animer tout objet ressemblant à une corde (fil, ficelle, câble, etc.). La longueur maximale indiquée correspond à une corde de 2,5 centimètres de diamètre. Diminuez-la de 50 % chaque fois que le diamètre est doublé, ou augmentez-la d'autant s'il est réduit de moitié.

Les ordres que le personnage peut donner à la corde sont « Enroule-toi » (elle se range par terre en un joli tas), « Enroule-toi et noue-toi », « Forme une boucle », « Forme une boucle et noue-toi », « Attache » et toutes les



instructions inverses (« Déroule-toi », etc.). Le mage peut donner un ordre par round au prix d'une action de mouvement, comme s'il dirigeait un sort actif.

La corde peut uniquement s'enrouler autour des objets ou créatures se trouvant à moins de 30 centimètres d'elle. Elle est incapable de se déplacer par elle-même et, si l'on souhaite s'en servir à distance, il faut la lancer sur la cible choisie, ce qui nécessite une attaque de contact à distance (facteur de portée de 3 mètres). La plupart des cordes ont 2 points de résistance, une CA de 10 et peuvent être cassées via un test de Force (DD 23). La corde n'inflige pas le moindre point de dégâts, mais il est possible de l'utiliser pour faire tomber une créature ou pour l'immobiliser en l'entortillant autour de ses jambes. Dans les deux cas, la cible échappe à l'attaque en réussissant un jet de Réflexes. Si la créature enchevêtrée désire lancer un sort, il lui faut réussir un test de Concentration (DD 15). Elle peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20).

La corde elle-même n'est pas magique, pas plus que les nœuds qu'elle fait.

Ce sort confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes.

Enfin, il ne saurait animer des objets tenus ou portés par une créature.

## Corde enchantée

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 corde faisant entre 1,50 m et 9 m de long

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Lorsque ce sort est jeté sur une corde longue de 1,50 mètre à 9 mètres, l'une de ses extrémités se dresse à la verticale, comme si elle était accrochée à quelque chose de solide. En fait, elle se fixe dans un espace extradimensionnel se trouvant en bordure du multivers (l'infinité des plans). Les créatures comprises dans cet espace sont à l'abri des sorts (y compris les divinations), à moins que ceux-ci ne fonctionnent d'un plan à l'autre. L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures, quelle que soit leur taille. Quiconque se trouve à l'intérieur peut remonter la corde, qui donne alors l'impression de disparaître. Dans ce cas, la corde compte comme une créature pour ce qui est de la place qu'elle occupe. Elle peut soutenir jusqu'à 8 tonnes ; un poids plus important l'arrache.

Aucun sort ne peut être lancé vers l'espace dimensionnel (ou en sortir), et ce dernier n'est pas non plus affecté par les sorts de zone. Quiconque est monté se réfugie à l'intérieur peut regarder au dehors par une fenêtre de 1,50 mètre x 90 centimètres, centrée sur la corde. Cette fenêtre est présente dans le plan Matériel mais est invisible. Une créature

détectant l'invisible peut la voir, mais pas ce qui se trouve au-delà. Tout ce qui se trouve dans l'espace dimensionnel retombe à la fin du sort. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Notez que si l'on ne rejoint pas l'espace extradimensionnel, le sort permet de monter jusqu'à 9 mètres de hauteur dans le plan où l'on se trouve.

Note. Il est extrêmement dangereux de créer (ou d'amener) un espace extradimensionnel à l'intérieur d'un autre.

Composantes matérielles : de l'extrait de poudre de maïs et un bout de parchemin torsadé.

## Corps de fer

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 8, Terre 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort transforme le corps du personnage en fer organique, ce qui lui confère plusieurs résistances et capacités particulièrement puissantes.

Le jeteur de sorts gagne une réduction des dégâts de (15/adamantium). Il devient immunisé contre la cécité, les coups critiques, les affaiblissements temporaires de caractéristique, la surdité, les maladies, la noyade, l'électricité, le poison, l'étourdissement et tous les sorts ou attaques qui affectent son métabolisme ou sa respiration, pour la bonne et simple raison que son organisme cesse de fonctionner normalement tant que dure le sort. L'acide et le feu (sous toutes ses formes) ne lui infligent que des dégâts réduits de moitié. Par contre, il devient vulnérable aux attaques spéciales affectant les golems de fer.

Dans le même temps, le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +6 en Force, contrebalancé par un malus équivalent (-6) en Dextérité (sans que cette caractéristique puisse toutefois tomber en dessous de 1). Sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. S'il est mage, il a 50 % de chances de rater ses sorts profanes et subit l'équivalent d'une pénalité d'armure de -8 (comme s'il portait un harmonis complet). Il ne peut rien boire (ce qui l'empêche d'utiliser les potions) et il lui est également impossible de jouer d'un instrument à vent.

Ses attaques à mains nues infligent des dégâts égaux à un gourdin conçu pour un individu de sa taille (1d4 pour les personnages de taille P et 1d6 pour les personnages de taille M), et l'on considère alors qu'il est armé.

Le poids du personnage est décuplé, ce qui fait qu'il coule à pic s'il est plongé dans un liquide. Son organisme modifié lui permet toutefois de résister à la plus terrible pression qui soit... du moins, jusqu'à la fin du sort.

Composantes matérielles profanes : un petit bout de fer ayant fait partie d'un golem de fer, de l'armure d'un héros ou d'une machine de guerre.

## Couleurs dansantes

Illusion (mirage) [mental]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 4,50 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Un cône de couleurs vives et tourbillonnantes jaillit de la main tendue du personnage, provoquant étourdissement, cécité temporaire ou perte de connaissance chez les créatures affectées. Le sort affecte chaque cible en fonction de ses DV :

Jusqu'à 2 DV. Perte de connaissance, cécité et étourdissement pendant 2d4 rounds, puis cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds et étourdissement pendant 1 round (seules les créatures vivantes peuvent perdre connaissance).

3 ou 4 DV. Cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds, et étourdissement pendant 1 round.

5 DV ou plus. Étourdissement pendant 1 round.

Les êtres dénués de vision ne sont pas affectés par couleurs dansantes.

Composantes matérielles : trois pincées de poudre ou de sable (une rouge, une jaune et une bleue).

## Coup au but

Divination

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : voir description

Le personnage lançant ce sort sait intuitivement comment frapper pour que son attaque soit la plus efficace possible. Son prochain jet d'attaque (qui doit avoir lieu au plus tard le round suivant l'incantation) bénéficie d'un bonus d'intuition de +20. De plus, il n'a aucune chance de rater une cible camouflée.

Focaliseur : la reproduction en miniature d'une cible d'archer en bois.

## Courroux de l'ordre

Évocation [Loi]

Niveau : Loi 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : toutes les créatures non loyales atteintes par un rayonnement emplissant un cube de 9 m d'arête

Durée : instantanée (1 round ; voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Le prêtre canalise et libère la puissance de la Loi contre ses ennemis. Le sort prend la forme d'une grille tridimensionnelle d'énergie pure. Il



affecte toutes les créatures d'alignement neutre ou chaotique (mais pas loyal).

Les créatures chaotiques atteintes perdent 1d8 points de vie tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts pour les Extérieurs chaotiques, jusqu'à un maximum de 10d6), et sont hébétées pendant 1 round. Un jet de Réflexes réussi annule l'hébetement et réduit les dégâts de moitié.

Les créatures neutres sont moins affectées (dégâts réduits de moitié, pas d'hébetement). Si elles réussissent leur jet de Volonté, les dégâts qu'elles subissent tombent au quart du total indiqué par les dés.

### Coursier fantôme

Invocation (création)

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : 1 équidé quasi réel

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une créature quasi réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la monter. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, une crinière et une queue grises, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui ressemble à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui sont incapables de l'attaquer.

Le cheval a une CA de 18 (-1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts. Il disparaît dès qu'il perd tous ses points de vie. Sa vitesse de déplacement est de 6 mètres par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 72 mètres au niveau 12. Il peut porter son cavalier plus 5 kilos par niveau de lanceur de sorts.

Le coursier acquiert certains pouvoirs en fonction du niveau de lanceur de sorts, toutes les facultés qui suivent étant cumulatives (un cheval créé par un ensorceleur de niveau 12 possèdera donc les pouvoirs correspondant aux niveaux 8, 10 et 12).

Niveau 8 : le cheval peut avancer dans le sable, la boue ou les marécages sans que sa vitesse de déplacement en souffre.

Niveau 10 : il use de marche sur l'onde à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir).

Niveau 12 : il use de marche dans les airs à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir). Après 1 round de déplacement aérien, il tombe.

Niveau 14 : le coursier peut voler en conservant la même vitesse de déplacement. Sa manœuvrabilité est moyenne.

### Création d'eau

Invocation (création) [eau]

Niveau : Dru 0, Pal 1, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : jusqu'à 8 litres d'eau/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort génère une eau pure et potable, semblable à l'eau de pluie. Elle apparaît dans n'importe quel récipient capable de la recevoir, ou au-dessus d'une zone trois fois plus large (ce qui permet de créer une fine pluie ou de remplir plusieurs récipients de taille moindre).

Note. Les sorts d'Invocation ne peuvent pas faire apparaître de substance ou d'objet à l'intérieur d'une créature. L'eau pèse 1 kilo par litre.

### Création de mort-vivant

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens/Mag 6, Mal 6, Mort 6, Prê 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 cadavre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort bien plus puissant qu'animation des morts permet de créer des morts-vivants autrement plus dangereux : goules, blêmes, momies et mohrgs (pour de plus amples informations concernant les types de morts-vivants, reportez-vous au Manuel des Monstres). Le type de morts-vivants pouvant être animé dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage :

Niveau de lanceur de sorts	Mort-vivant créé
11 ou moins	Goule
12-14	Blême
15-17	Momie
18 ou plus	Mohrg

S'il le souhaite, le personnage peut donner naissance à des morts-vivants plus faibles que ce que son niveau autorise. Par exemple, un prêtre de niveau 16 peut créer une goule ou un blême plutôt qu'une momie. Une telle tactique est peut-être souhaitable, car le mort-vivant qui se forme n'est pas automatiquement sous le contrôle de son créateur. Celui-ci peut tenter de lui imposer sa volonté au moment où il se constitue (voir Prêtres mauvais et morts-vivants, page 159).

Ce sort ne peut être lancé que de nuit.

Composantes matérielles : deux pots en argile contenant, l'un, de la terre prélevée sur une tombe, et l'autre, de l'eau croupie. Le sort doit être jeté sur un cadavre, et le MD peut imposer

certaines restrictions en fonction du type de mort-vivant que l'on souhaite obtenir. Quoi qu'il en soit, le prêtre doit glisser un onyx noir valant au moins 50 po par DV de mort-vivant créé dans la bouche ou l'orbite de chaque cadavre à animer. La magie libérée par le sort vide la pierre de sa substance, ce qui lui fait perdre toute valeur.

### Création de mort-vivant dominant

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens-Mag 8, Mort 8, Prê 8

Ce sort fonctionne sur le même principe que création de mort-vivant, si ce n'est qu'il permet d'animer des créatures plus puissantes : ombres, âmes-en-peine, spectre et dévoreurs d'âme (pour de plus amples informations concernant les types de morts-vivants, reportez-vous au Manuel des Monstres). Le type de mort-vivant créé dépend du niveau du prêtre, comme indiqué sur la table ci-dessous :

Niveau de lanceur de sorts	Mort-vivant créé
15 ou moins	Ombre
16-17	Âme-en-peine
18-19	Spectre
20 ou plus	Dévoreur d'âme

### Création de nourriture et d'eau

Invocation (création)

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : assez de nourriture et d'eau pour

3 humains ou 1 cheval/jour et/niveau

Durée : 24 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une nourriture simple choisie par le prêtre. Les aliments sont nourrissants, mais sans grand intérêt sur le plan gastronomique. Ils pourrissent rapidement et deviennent imangeables au bout de 24 heures, sauf si on les conserve à l'aide de purification de la nourriture et de l'eau (qui prolonge leur durée de vie de 24 heures supplémentaires). L'eau est aussi pure que de l'eau de pluie. Contrairement à la nourriture, elle ne risque pas de grouper.

### Création majeure

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 5

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Durée : voir description

Ce sort est semblable à création mineure, si ce n'est qu'il permet également de créer des objets minéraux (pierre, métaux, cristaux, etc.). La durée d'existence de l'objet dépend de sa durabilité et de sa rareté :



Exemples de matériaux	Durée d'existence
Matière végétale	2 heures/niveau
Pierre, cristal, métal vulgaire	1 heure/niveau
Métal précieux	20 minutes/niveau
Pierre précieuse	10 minutes/niveau
Métal rare*	1 round/niveau

\* Inclut l'adamantium, l'argent alchimique et le mithral. Il est impossible d'user de *création majeure* pour créer un objet en fer froid. Pour de plus amples détails, reportez-vous au *Guide du Maître*.

## Création mineure

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 0 m
Effet : objet non magique de matière inerte et végétale de 30 dm <sup>3</sup> /niveau
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un objet non magique de matière inerte et d'origine végétale : des habits en lin, une corde de chanvre, une échelle en bois, etc. Le volume de l'objet créé ne peut en aucun cas excéder 30 dm<sup>3</sup> par niveau (ce qui correspond approximativement à un cube de 30 centimètres d'arête). Si l'objet désiré est assez complexe, il faut réussir un jet de la compétence appropriée ; par exemple, Artisanat (fabrication d'arcs) pour créer des flèches bien droites.

Si l'on tente d'utiliser un objet créé grâce à cette incantation comme composante matérielle d'un autre sort, ce dernier échoue automatiquement.

**Composante matérielle :** un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer (un peu de chanvre pour obtenir une corde, etc.).

## Cri

Évocation [son]
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 9 m
Zone d'effet : rayonnement en forme de cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort libère un cri terrible qui assourdit et meurtrit les créatures se trouvant sur le chemin de l'onde sonore. Quiconque se tient dans la zone d'effet perd l'ouïe pendant 2d6 rounds et subit 5d6 points de dégâts de son. Un jet de sauvegarde réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié. Objets fragiles et créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Ces créatures ont droit à un

jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié, tandis que les individus tenant des objets fragiles peuvent les protéger en réussissant un jet de Réflexes.

Les ondes sonores de *cri* ne pénètrent pas dans la zone d'effet d'un sort de *silence*.

## Cri suprême

Évocation [son]
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8
Composantes : V, G, F
Portée : 18 m
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

Ce sort est semblable à *cri*, si ce n'est que le cône inflige 10d6 points de dégâts de son (ou 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d6, contre les objets fragiles et les créatures cristallines). En outre, il étourdit les créatures pendant 1 round et les assourdit pendant 4d6 rounds. Toute créature située dans la zone d'effet du cône peut annuler l'étourdissement, mais également réduire de moitié les dégâts et la durée de l'assourdissement, si elle réussit un jet de Vigueur. Une créature tenant des objets vulnérables a droit à un jet de Réflexes pour annuler les dégâts infligés à celui-ci.

**Focaliseur profane :** une petite orne en métal ou en ivoire.

## Croissance animale

Transmutation
Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5, Rôd 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : jusqu'à 1 animal/2 niveaux, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Les animaux affectés par ce sort doublent de taille, ce qui multiplie leur poids par huit. L'animal passe dans la catégorie de taille suivante (taille TG à taille Gig, par exemple), bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force et de +4 en Constitution (et donc de 2 points de vie supplémentaires par DV), mais subir un malus de taille de -2 en Dextérité. Le bonus d'armure naturelle existant de la créature augmente de 2 points. Le changement de taille affecte également le modificateur de l'animal à la CA et aux jets d'attaque, ainsi que ses dégâts de base (voir la Table 2-2 du *Guide du Maître*). Son espace occupé et son allonge changent comme le montre la Table 8-4 (page 149), mais il n'en est rien pour sa vitesse de déplacement.

Le sort confère également à chaque sujet une réduction des dégâts (10/magie) et un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde.

S'il n'y a pas suffisamment de place pour accueillir la forme désirée, la créature atteint la taille possible maximale et effectue un test de

Force (en utilisant sa nouvelle valeur) pour faire éclater l'espace confiné. En cas d'échec, elle est enfermée mais pas blessée. En effet, on ne peut pas utiliser ce sort pour écraser une créature en augmentant sa taille.

Tout l'équipement porté ou tenu par l'animal est également agrandi, même si cela n'affecte pas les propriétés magiques de l'objet. Si la créature lâche ou se défait d'un tel objet, il recouvre instantanément sa taille normale.

Ce sort ne permet pas de contrôler ou d'influencer un animal affecté.

Plusieurs effets magiques qui augmentent la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter ce sort une seconde fois pour augmenter la taille d'un animal qui se trouve encore sous l'effet de la première incantation.

## Croissance d'épines

Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : un carré de 6 m de côté/niveau
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel
Résistance à la magie : oui

La végétation couvrant le sol dans la zone d'effet durcit et se hérisse d'épines invisibles. Si on lance le sort sur une zone de terre nue, les racines sous la surface se comptent de la même manière. *Croissance d'épines* peut normalement être jeté presque partout en extérieur, sauf sur l'eau, la glace, une épaisse couche de neige, le sable (désert) ou la roche. Toute créature traversant la zone affectée subit 1d4 points de dégâts perforants tous les 1,50 mètre.

Quiconque est blessé par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touché aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement terrestre de moitié. Cette pénalité dure pendant 24 heures, à moins que le blessé ne bénéficie d'un sort de soins (qui lui permet également de récupérer les points de vie habituels). Un compagnon peut également le soigner, mais il faut panser ses plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

*Croissance d'épines* est un piège magique impossible à désamorcer à l'aide de la compétence Désamorçage/sabotage.

**Note.** Les pièges magiques tels que *croissance d'épines* sont extrêmement durs à détecter. Seul un roubleur peut y parvenir en faisant appel à sa compétence Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour *croissances d'épines*, ou 27 dans le cas d'un rôdeur).

## Croissance végétale

Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 3, Flore 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : voir description



**Cible ou zone d'effet :** voir description  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

*Croissance végétale* a des effets différents selon la version choisie.

*Jungle.* Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) contenue dans la zone d'effet (qui doit être choisie dans une limite de portée de 120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sorts) pousse de manière démesurée, à tel point que la zone se retrouve envahie. Les plantes tissent un réseau si dense que les créatures désirant avancer doivent se frayer un passage à l'aide de leurs armes ou de leurs attaques naturelles. Leur vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre, ou 3 mètres pour les entités de taille G ou plus (le MD peut toutefois autoriser les créatures de taille très réduite ou très importante à se déplacer plus rapidement). La zone d'effet doit comprendre des arbres et des buissons pour que cette version du sort serve à quelque chose.

Au choix du personnage, la zone d'effet peut prendre la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, d'un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou d'un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est également possible de désigner des points non affectés au cœur de la zone d'effet.

*Engrais.* L'autre effet du sort enrichit la sève des plantes comprises dans un rayon d'un kilomètre, ce qui augmente d'un tiers leur productivité au cours de l'année à venir.

Dans nombre de communautés agricoles, prêtres et druides lancent ce sort au moment des semailles ou lors des festivals de printemps.

*Croissance végétale* contre *rabougrissement* des plantes.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

## Cyclone

**Évocation [air]**  
**Niveau :** Air 8, Dru 8  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)  
**Effet :** cyclone haut de 9 m et large de 3 m à sa base, contre 9 m à son extrémité  
**Durée :** 1 round/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** Réflexes, annule (voir description)  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort fait apparaître un puissant cyclone qui se déplace dans les airs, sur la terre ferme ou sur l'eau, à la vitesse de 18 mètres par round. Le personnage peut le diriger en se concentrant, à moins qu'il ne préfère lui ordonner de décrire un mouvement assez simple (cercle, zigzag, etc.). Diriger le cyclone ou modifier son programme constitue une action simple. Il se déplace toujours au tour de jeu de son créateur. S'il sort des limites de portée, il se met à bouger au hasard pendant 1d3 rounds, constituant éventuellement un danger pour le lanceur de sorts et

ses alliés, après quoi il se dissipe. (Dans ce cas de figure, il est impossible de reprendre le contrôle du cyclone, même s'il revient à portée.)

Toute créature de taille G ou moins entrant en contact avec le cyclone doit réussir un jet de Réflexes sous peine de subir 3d6 points de dégâts. Les créatures de taille M ou moins ayant raté leur premier jet de sauvegarde doivent en effectuer un second (toujours de Réflexes). Si elles le ratent également, elles sont soulevées et ballottées par les vents violents, qui leur infligent 1d8 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde. Le jeteur de sorts peut demander au cyclone de libérer ses victimes, auquel cas il les dépose au sol à l'endroit où il se trouve.

## Danse irrésistible d'Otto

**Enchantement (coercition) [mental]**  
**Niveau :** Bard 6, Ens/Mag 8  
**Composantes :** V  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** contact  
**Cible :** créature vivante touchée  
**Durée :** 1d4+1 rounds  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Le sujet se sent pris d'une irrépressible envie de danser et le fait en se démenant comme un beau diable. Il multiplie pirouettes et entrechats, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre. Sa classe d'armure est pénalisée de -4, ses jets de Réflexes de -10 et il ne peut même plus se servir de son bouclier pour se protéger. Le sujet suscite des attaques d'opportunité tous les rounds, à son tour de jeu.

## Débilité

**Enchantement (coercition) [mental]**  
**Niveau :** Ens/Mag 5  
**Composantes :** V, G, M  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Cible :** 1 créature  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)  
**Résistance à la magie :** oui

Si la cible rate son jet de Volonté, ses valeurs d'Intelligence et de Charisme tombent à 1, ce qui la rend à peu près aussi futée qu'un lézard. Elle devient incapable de lancer des sorts, de faire appel à ses compétences liées à l'Intelligence ou au Charisme, de comprendre ce qu'on lui dit ou même de s'exprimer de manière cohérente. Elle sait toutefois reconnaître ses amis, qu'elle peut suivre et même protéger. Elle reste dans cet état tant qu'elle n'est pas soignée à l'aide d'un des sorts suivants : guérison suprême, souhait limité, miracle ou souhait. Les créatures capables de lancer des sorts profanes (ce qui inclut magiciens et ensorceleurs) et celles qui disposent de pouvoirs magiques similaires à des sorts profanes subissent un malus de -4 au jet de sauvegarde pour se prémunir contre débilité.

*Composantes matérielles :* une poignée de sphères en argile, verre, cristal ou minéral quelconque.

## Débloçage

**Transmutation**  
**Niveau :** Ens/Mag 2  
**Composantes :** V  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Cible :** 1 porte, coffre ou boîte ne faisant pas plus de 1 m<sup>3</sup>/niveau  
**Durée :** instantanée (voir description)  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Débloçage ouvre les portes coincées, fermées à clé ou à l'aide d'une barre, ou encore protégées par des sorts tels que verrouillage ou verrou du mage. Il ouvre également les passages secrets, de même que les boîtes ou les coffres. Enfin, il défait les soudures, ouvre les menottes et dénoue les chaînes (pour peu que ces dernières servent à maintenir quelque chose fermé). Si on l'utilise sur une porte défendue par un verrou du mage, le sort ne dissipe pas le verrou mais le rend inopérant pendant 10 minutes, après quoi il réapparaît. Dans tous les autres cas de figure, la porte reste telle que débloçage la laisse (elle ne se referme pas d'elle-même). Débloçage ne permet pas de soulever une herse, ni d'affecter les cordes, lianes et autres plantes grimpantes. À noter que la puissance du sort est limitée par la zone d'effet. Un mage de niveau 3 peut le lancer sur une porte de 3 m<sup>2</sup> maximum (par exemple, une porte normale de 2,10 mètres de haut par 1,20 mètre de large). Chaque utilisation du sort permet de débloquer deux moyens de fermeture différents. Autrement dit, si une porte est défendue par une serrure, une barre et un sort de verrouillage (ou par quatre verrous différents), il faudra deux sorts de débloçage pour l'ouvrir.

## Décharge électrique

**Évocation [électricité]**  
**Niveau :** Ens/Mag 1  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** contact  
**Cible :** créature ou objet touché  
**Durée :** permanente jusqu'à utilisation  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Le personnage effectue une attaque de contact au corps à corps pour infliger à son adversaire 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (maximum 5d6). Le mage bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'attaque si son ennemi porte une armure métallique (ou majoritairement métallique).

## Décret

**Évocation [Loi, son]**  
**Niveau :** Loi 7, Prê 7  
**Composantes :** V  
**Temps d'incantation :** 1 action simple



Portée : 12 m

Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les créatures d'alignement autre que loyal entendant le décret sont affectées en fonction du nombre de leurs DV :

DV	Effet
Égaux au niveau de lanceur de sorts	Assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1	Lenteur, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5	Paralysie, lenteur, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10	Mort, paralysie, lenteur, assourdissement

Tous ces effets sont cumulatifs et il n'est pas possible d'effectuer un jet de sauvegarde pour les annuler.

**Assourdissement** : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

**Lenteur** : la créature est ralentie (voir *lenteur*) pendant 2d4 rounds.

**Paralysie** : la créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

**Mort** : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.

Si le prêtre se trouve dans son plan d'origine, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que loyal comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 1 jour. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer le décret. On peut effectuer un jet de Volonté (accompagné d'un malus de -4) pour résister à cet effet.

Les créatures possédant davantage de DV que le prêtre ne sont pas affectées par décret.

## Dédale

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

**Dédale** crée un labyrinthe de force extradimensionnel et y envoie la cible. Chaque round, à son tour de jeu, elle peut effectuer un test d'Intelligence (DD 20) pour tenter de le fuir (action complexe). Si la créature ne cherche pas à s'enfuir, le labyrinthe disparaît au bout de 10 minutes, ce qui la renvoie d'où elle vient.

Une fois ressorti de sa prison, le sujet réapparaît à l'endroit où il se trouvait lorsqu'il est

rombée sous l'emprise du sort. Si l'endroit en question est désormais occupé par un solide, la créature se matérialise juste à côté.

Les sorts et pouvoirs permettant de se déplacer instantanément au sein d'un même plan (tels que *téléportation* et *porte dimensionnelle*) ne permettent pas de sortir du *dédale*. Par contre, *changement de plan* permet d'échapper au labyrinthe, pour apparaître dans le plan déterminé lors de l'incantation. Les minotaures sont immunisés contre *dédale*.

## Défense magique

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 30 minutes

Portée : n'importe où dans la zone défendue

Zone d'effet : jusqu'à 20 m<sup>2</sup>/niveau (F)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Ce puissant sort sert principalement à défendre la place forte du personnage. Il défend jusqu'à 20 m<sup>2</sup> par niveau de lanceur de sorts. La zone protégée peut faire jusqu'à 6 mètres de haut et le mage la façonne à son gré. Il est possible d'affecter plusieurs étages en divisant la zone d'effet totale en plusieurs tranches. Le personnage doit se trouver dans le lieu à défendre au moment où il lance le sort, qui génère les effets magiques suivants :

**Brouillard**. Tous les couloirs s'emplissent d'un épais brouillard qui empêche d'y voir au-delà de 1,50 mètre (même avec la vision dans le noir). Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut repérer sa cible à vue). Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

**Verrous du mage**. Toutes les portes de la zone défendue sont fermées par un verrou du mage. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

**Toiles d'araignées**. Tous les escaliers s'emplissent de toiles d'araignées similaires à celles que génère le sort du même nom, si ce n'est qu'elles se reconstituent en 10 minutes si on les déchire ou si on les brûle tant que *défense magique* fait effet. Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir la description de *toile d'araignée*). Résistance à la magie : non.

**Confusion**. Chaque fois que plusieurs directions sont proposées aux intrus (embranchement, nouveau couloir, etc.), un effet magique mineur semblable à *confusion* prend effet : les intrus ont 50 % de chances de croire qu'ils vont dans la direction opposée à celle qu'ils empruntent en réalité. Cet effet est un enchantement mental. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : oui.

**Portes cachées**. Une porte par niveau de lanceur de sorts est défendue par une image silen-

cieuse lui donnant l'aspect d'un pan de mur normal. Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction). Résistance à la magie : non.

Enfin, le personnage peut choisir l'un des cinq effets magiques suivants :

1. **Des lumières dansantes dans quatre couloirs**. Il est possible de concevoir un programme de déplacement relativement simple que les lumières reproduisent tant que dure *défense magique*. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

2. **Deux bouches magiques à deux endroits différents**. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.

3. **Deux nuages nauséabonds à deux endroits différents**. Les vapeurs se forment là où le mage le décide. Elles se reconstituent en 10 minutes si on les disperse tant que *défense magique* dure. Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir la description de *nuage nauséabond*). Résistance à la magie : non.

4. **Une bourrasque dans une pièce ou un couloir**. Jet de sauvegarde : Vigueur, annule. Résistance à la magie : oui.

5. **Une suggestion à un endroit de 1,50 mètre de côté**. Toutes les créatures passant par la zone désignée entendent mentalement la suggestion. Jet de sauvegarde : Volonté, annule. Résistance à la magie : oui.

La zone protégée dégage une puissante aura magique de type abjuration. En cas de succès, un sort de dissipation de la magie prenant un effet bien précis pour cible le fait disparaître, sans pour autant affecter le reste du sort. À l'inverse, une disjonction de Mordenkainen réussie dissipe totalement *défense magique*.

**Composantes matérielles** : de l'encens que l'on fait brûler, une pincée de soufre, quelques gouttes d'huile aromatique, une ficelle nouée à plusieurs reprises et un peu de sang d'ombre des roches.

**Focaliseur** : un bâtonnet en argent.

## Déguisement

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 1, Duperie 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage se donne une apparence différente (ce qui inclut vêtements, armure, armes et équipement). Il peut ôter ou ajouter 30 centimètres à sa taille, avoir l'air plus gros ou plus mince. Par contre, il doit conserver le même type de corps. Par exemple, un lanceur de sorts humain pourra se faire passer pour un humain, un humanoïde ou quelque autre bipède de forme humaine. Pour le reste, les changements dépendent des souhaits du personnage. Il est possible d'ajouter ou de cacher une caractéristique physique mineure, comme un grain de beauté ou une moustache, ou de se faire passer entièrement pour quelqu'un d'autre.



Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et audibles (son) du personnage ou de son équipement. Ainsi, une hache d'armes ressemblant à une dague fera toujours autant de ravages.

Si le personnage use de ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.

Tout créature interagissant avec l'hallucination a droit à un jet de Volonté pour percer le voile de l'illusion. Par exemple, si une créature touche le personnage et réalise que la sensation qu'il en tire ne correspond pas à ce qu'elle voit, elle a droit à un tel jet.

## Délivrance

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Le sujet est automatiquement libéré de tous les sorts et effets restreignant ses capacités de mouvement, ce qui inclut *animation suspendue*, *dédale*, *emprisonnement*, *enchevêtrement*, *entrave*, *l'étourdissement*, *l'immobilisation*, *lenteur*, la *paralyse*, la *pétrification*, *sommeil* et *toile d'araignée*. Pour délivrer une victime de *dédale* ou *emprisonnement*, il faut connaître son nom et son passé, puis lancer le sort à l'endroit où elle a été enfermée ou bannie.

## Délivrance de la paralysie

Invocation (guérison)

Niveau : Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : proche (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 4 créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de rendre leur liberté de mouvement aux créatures affectées par un enchantement ou un pouvoir paralysant (ou similaire), tels que l'attaque d'une goule ou un sort de *lenteur*. Si le sort est lancé sur un seul individu, ce dernier est automatiquement délivré. Si les sujets sont au nombre de deux, ils ont chacun droit à un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet qui les a paralysés, assorti d'un bonus de résistance de +4. Enfin, s'ils sont trois ou quatre, le nouveau jet de sauvegarde s'accompagne d'un bonus de résistance de +2 seulement.

Ce sort ne permet pas de retrouver la pleine valeur d'une caractéristique, quel que soit l'effet à cause duquel elle a été amoindrie.

## Délivrance des malédictions

Abjuration

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4, Pal 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligeant le sujet. Si on jette le sort sur un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas vaincue, mais elle cesse de faire effet le temps que le personnage se débarrasse de l'objet. Certaines malédictions ne peuvent pas être contrées par ce sort (ou ne peuvent l'être que si le lanceur de sorts a atteint un niveau suffisant).

Délivrance des malédictions contre et dissipe malédiction.

## Déplacement

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort reproduit le pouvoir naturel de la bête éclipseante (voir le *Manuel des Monstres*), en ce sens qu'il donne l'impression que le sujet se trouve à 60 centimètres de l'endroit où il se tient réellement. Les attaques qui devraient donc normalement le toucher le rattrapent dans 50 % des cas, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (sauf que ses adversaires peuvent le frapper normalement). *Vision lucide* indique l'endroit où il se trouve vraiment.

Composante matérielle : un lambeau de cuir de bête éclipseante tanné et torsadé.

## Désespoir foudroyant

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Un cône de désespoir inspire une grande tristesse aux sujets du sort. Toutes les créatures affectées subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristiques, tests de compétences et jets de dégâts des armes.

Désespoir foudroyant contre et dissipe espoir.

Composante matérielle : un flacon rempli de larmes.

## Désintégration

Transmutation

Niveau : Destruction 7, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (objet)

Résistance à la magie : oui

Un mince rayon vert émeraude jaillit du doigt rendu du personnage. Le jeteur de sorts doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Toute créature touchée par le rayon subit 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 40d6). Les créatures dont le nombre de points de vie est réduit à 0 ou moins sont entièrement désintégrées, ne laissant derrière elles qu'une fine couche de poussière. L'équipement d'une créature désintégrée n'est pas affecté.

Utilisé sur un objet, *désintégration* n'affecte au maximum qu'un cube de 3 mètres d'arête (et ne fait donc disparaître qu'une partie d'un objet ou d'une structure de plus grande taille). Le rayon désintègre également les objets constitués de force (main interposée de Bigby ou mur de force), mais pas les effets magiques (comme globe d'invulnérabilité renforcée ou zone d'antimagie).

Une créature ou un objet réussissant son jet de Vigueur n'est que partiellement affecté. Il subit 5d6 points de dégâts. Si ces derniers réduisent le nombre de points de vie de la créature (ou les points de résistance de l'objet) à 0 ou moins, la cible est entièrement désintégrée.

Seule la première cible touchée par le rayon est affectée (il est donc impossible de désintégrer plusieurs créatures ou objets d'un seul coup).

Composantes matérielles profanes : un peu de magnétite et une pincée de poussière.

## Destruction

Nécromancie [mort]

Niveau : Mort 7, Prê 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort abominable tue instantanément la cible et l'enveloppe d'un feu sacré (ou maudit) consumant son corps (mais ni son équipement ni ses possessions). Si la victime réussit son jet de Vigueur, elle perd tout de même 10d6 points de vie. Un individu annihilé par ce sort ne peut être ramené à la vie que par une *résurrection suprême*, ou un *souhait* énoncé avec le plus grand soin et suivi de *résurrection*, ou un *miracle*.



**Focaliseur** : un symbole sacré (ou maudit) bien spécifique, en argent et orné de symboles d'antithème (valeur 500 po).

## Destruction de mort-vivant

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une onde d'énergie positive. Le personnage doit toucher le mort-vivant à l'aide d'une attaque de contact à distance. S'il y parvient, le mort-vivant subit 1d6 points de dégâts.

## Détection de l'invisibilité

Divination

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage voit normalement les objets et créatures invisibles, ainsi que ceux qui évoluent dans le plan Astral ou le plan Éthéré. De telles créatures prennent la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de faire la différence entre les sujets visibles, invisibles et éthérés.

Le sort ne dévoile pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, pas plus qu'il ne permet de voir au travers des objets opaques. De la même manière, il n'aide pas à repérer les créatures cachées, camouflées ou difficiles à remarquer.

On peut user de permanence sur un sort de détection de l'invisibilité.

Composantes matérielles : une pincée de talc et un peu de poudre d'argent.

## Détection de la faune ou de la flore

Divination

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 10

minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter un type de plante ou d'animal bien précis, pour peu qu'il se trouve dans un cône partant du personnage. Celui-ci doit penser au végétal ou à la créature qu'il cherche au moment de l'incantation. Il peut par la suite en changer, à raison d'un par round. La quantité d'informations révélées dépend du

temps qu'il passe à sonder une zone ou à se concentrer sur une plante ou un animal donné :

**Premier round** : présence ou absence du végétal ou de l'animal recherché dans la zone sondée.

**Deuxième round** : nombre d'animaux ou de plantes de ce type dans la zone sondée, ainsi que l'état de l'individu ou du spécimen le plus sain (voir ci-dessous).

**Troisième round** : état de tous les animaux ou végétaux recherchés dans la zone d'effet. Si l'un d'eux est situé hors du champ de vision du personnage, ce dernier sait dans quelle direction il se trouve, mais pas la distance qui l'en sépare.

**État**. Dans le cadre de ce sort, les divers états possibles d'une plante ou d'un animal sont les suivants :

**Normal** : pas de maladie, au moins 90 % de ses points de vie d'origine.

**Correct** : 30 % à 90 % de son total de points de vie.

**Faible** : moins de 30 % de ses points de vie d'origine, malade ou souffrant d'une blessure handicapante.

**Rachitique** : 0 point de vie ou moins, affecté par une maladie au stade terminal ou estropié.

Si l'état d'une créature entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus préoccupante.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

C'est au MD de décider si le type de plante ou d'animal recherché est présent dans les environs.

## Détection de la Loi

Divination

Niveau : Prê 1

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, sorts et objets magiques d'alignement loyal. Un personnage chaotique est vulnérable à une aura loyale particulièrement prononcée.

## Détection de la magie

Universel

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône

Durée : concentration, jusqu'à 1

minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les auras magiques. La quantité de renseignements obtenus dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet ou la zone.

**Premier round** : présence ou absence d'auras magiques.

**Deuxième round** : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante.

**Troisième round** : intensité et localisation précise de chaque aura. Si les objets ou créatures concernés se trouvent dans le champ de vision du personnage, celui-ci a la possibilité de tenter des tests d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie assortie à chaque aura (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet qui ne serait pas un sort).

Des auras magiques particulièrement puissantes et éventuelles émanations magiques locales peuvent masquer des auras plus discrètes.

**Intensité de l'aura**. La puissance d'une aura dépend du sort qui la génère ou du niveau de lanceur de sorts de l'individu qui a créé l'objet magique dont elle est issue. Si une aura entre dans deux catégories, détection de la magie indique systématiquement la plus puissante.

**Aura persistante**. Une aura magique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'un objet magique). Si détection de la magie est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Élémentaires et Extérieurs ne sont pas magiques en soi mais, s'ils ont été convoqués, le personnage détecte l'aura du sort qui les a appelés.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Il est possible d'user de permanence sur détection de la magie.

## Détection de la scrutation

Divination

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

## DÉTECTION DE LA MAGIE

Sort ou objet	Intensité de l'aura			
	Faible	Modérée	Puissante	Surpuissante
Sort actif (niveau de sort)	3° ou moins	4°-6°	7°-9°	10° ou plus (niveau divin)
Objet magique (niveau de lanceur de sorts)	2° ou moins	3°-8°	9°-20°	21° ou plus (artefact)



**Zone d'effet :** émanation de 12 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

**Durée :** 24 heures

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Le personnage prend immédiatement conscience de toutes les tentatives faites pour l'observer à l'aide de sorts ou d'effets de Divination (scrutation). L'effet du sort émane de sa personne et se déplace avec lui. Le personnage voit tous les capteurs magiques se trouvant dans la zone d'effet.

Si la scrutation est tentée depuis l'intérieur de la zone couverte par le sort, le mage (ou le barde) sait automatiquement où se tient celui qui cherche à l'observer. Sinon, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts opposé contre l'espion (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Si le personnage obtient au moins autant que celui qui l'épie, il voit ce dernier, tout en apprenant dans quelle direction et à quelle distance il se trouve.

**Composantes matérielles :** un fragment de miroir et un petit cornet acoustique en laiton.

### Détection de pensées

Divination [mental]

**Niveau :** Bard 2, Connaissance 2, Ens/Mag 2,

**Composantes :** V, G, F/ED

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

**Portée :** 18 m

**Zone d'effet :** émanation en forme de cône

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de détecter les pensées superficielles des créatures présentes dans la zone d'effet. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner un sujet ou un secteur donné :

**Premier round :** présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant au moins 1 en Intelligence).

**Deuxième round :** nombre d'esprits conscients et valeur d'Intelligence de chacun. Si l'Intelligence la plus élevée est de 26 au moins (et de 10 points plus haute que celle du personnage), le lanceur de sorts est étourdi pour 1 round et le sort prend fin. Ce sort ne permet pas de distinguer les créatures invisibles dont le personnage lit les pensées.

**Troisième round :** pensées superficielles de tous les esprits conscients se trouvant dans la zone sondée. Les créatures réussissant un jet de Volonté sont protégées contre le sort, et il faut jeter *détection de pensées* une seconde fois pour avoir une chance de capter ce qu'elles pensent. Les créatures d'intelligence animale (Int 1 ou 2) n'ont que des pensées simplistes, que le personnage peut lire sans difficulté.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition

qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

**Focaliseur profane :** une pièce de cuivre.

### Détection des collets et des fosses

Divination

**Niveau :** Dru 1, Rod 1

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** 18 m

**Zone d'effet :** émanation en forme de cône

**Durée :** concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de détecter les fosses, les puits en équilibre instable risquant de tomber sur quiconque passe dessous, les pièges tendus par les créatures sauvages (tels qu'une toile tissée par une araignée monstrueuse, etc.), mais aussi les pièges rudimentaires obtenus à partir de matériaux naturels (collets, pièges à projectiles, etc.). Il ne repère pas les pièges complexes (ceux qui permettent de défendre une porte, par exemple).

Il révèle par contre certains risques naturels en rapport avec le terrain : les sables mouvants (qu'il indique comme étant des collets), les trous dans le sol (fosses) et les blocs de rochers menaçant de tomber (poids en équilibre). Cela étant, il n'indique pas les risques naturels non évidents de prime abord : une grotte risquant d'être inondée en cas de forte pluie, un mur pouvant s'écrouler à tout moment, une plante vénéneuse, etc. Il ne détecte pas les pièges magiques (sauf ceux qui fonctionnent à l'aide d'une fosse, d'un collet ou d'un poids en équilibre ; voir le sort *collet*), ni ceux qui sont d'origine mécanique ou qui ont été désamorçés.

La quantité d'informations révélées dépend du temps que l'on passe à étudier la zone :

**Premier round :** présence ou absence de pièges.

**Deuxième round :** nombre de pièges et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.

**Chaque round supplémentaire :** nature exacte et mode de déclenchement d'un piège bien spécifique, examiné par le druide ou le rôdeur.

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

### Détection des morts-vivants

Divination

**Niveau :** Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1

**Composantes :** V, G, M/ED

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

**Portée :** 18 m

**Zone d'effet :** émanation en forme de cône

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Le personnage lançant ce sort devient capable de détecter l'aura particulière des morts-vivants. La quantité d'informations qu'il obtient dépend du temps qu'il passe à examiner une zone ou une créature :

**Premier round :** présence ou absence d'auras de morts-vivants.

**Deuxième round :** nombre d'auras de morts-vivants dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre de DV égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.

**Troisième round :** intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.

**Intensité de l'aura.** La puissance de l'aura est déterminée par le nombre de DV du mort-vivant qui la dégage :

DV du mort-vivant	Intensité de l'aura
1 ou moins	Faible
2-4	Modérée
5-10	Puissante
11 ou plus	Surpuissante

**Aura persistante.** Une aura de mort-vivant persiste une fois sa source anéantie. Si *détection des morts-vivants* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

**Composante matérielle profane :** un peu de terre prélevée sur une tombe.

### Détection des passages secrets

Divination

**Niveau :** Bard 1, Connaissance 1, Ens/Mag 1

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** 18 m



**Zone d'effet** : émanation en forme de cône  
**Durée** : concentration, jusqu'à 1 mn/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet de détecter passages et compar-  
timents secrets. Il ne révèle que ceux qui ont été  
spécialement conçus pour ne pas être remar-  
qués et ne réagit donc pas à une trappe cachée  
sous une pile de caisses. La quantité d'informa-  
tions obtenues dépend du temps passé à exami-  
ner la zone choisie :

**Premier round** : présence ou absence de pas-  
sages secrets.

**Deuxième round** : le nombre de passages secrets  
et leur localisation. S'ils se situent en dehors du  
champ de vision du personnage, celui-ci n'a  
conscience que de la direction dans laquelle ils se  
trouvent, pas de leur position exacte.

**Chaque round supplémentaire** : mécanisme  
d'ouverture d'un passage secret bien spécifique,  
examiné par le lanceur de sorts.

Le personnage peut se tourner pour sonder  
une nouvelle zone chaque round. Le sort fonc-  
tionne au travers des barrières, à condition  
qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué  
par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de  
métal, une mince feuille de plomb ou 90 centi-  
mètres de bois ou de terre.

## Déttection des pièges

**Divination**  
**Niveau** : Prê 2  
**Composantes** : V, G  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : personnelle  
**Cible** : le jeteur de sorts  
**Durée** : 1 minute/niveau

Le prêtre acquiert une connaissance innée du  
mécanisme des pièges, ce qui lui permet d'uti-  
liser la compétence Fouille pour les chercher,  
comme s'il était roublard. En outre, il bénéficie  
d'un bonus d'intuition égal à la moitié de son  
niveau de lanceur de sorts (+10 maximum) aux  
jets de Fouille visant à trouver les pièges.

Notez que *déttection des pièges* ne confère pas la  
faculté de désamorcer les pièges ainsi découverts.

## Déttection du Bien

**Divination**  
**Niveau** : Prê 1

Ce sort est semblable à *déttection du Mal*, si ce  
n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, pala-  
dins, sorts et objets magiques d'alignement  
bon. Un personnage mauvais est vulnérable à  
une aura bonne particulièrement prononcée.  
Les potions de soins, antidotes et autres objets  
bénéfiques ne sont pas d'alignement bon.

## Déttection du Chaos

**Divination**  
**Niveau** : Prê 1

Ce sort est semblable à *déttection du Mal*, si ce  
n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, sorts et

objets magiques d'alignement chaotique. Un  
personnage loyal est vulnérable à une aura  
chaotique particulièrement prononcée.

## Déttection du Mal

**Divination**  
**Niveau** : Prê 1  
**Composantes** : V, G, FD  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : 18 m  
**Zone d'effet** : émanation en forme de cône  
**Durée** : concentration, jusqu'à 10  
minutes/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet de déceler la présence du Mal. La  
quantité d'informations obtenues dépend du  
temps passé à examiner la zone ou le sujet choisi.

**Premier round** : présence ou absence d'auras  
maléfiques.

**Deuxième round** : nombre d'auras maléfiques  
(émanant de créatures, de sorts ou d'objets)  
dans la zone sondée et intensité de la plus  
puissante. Si le jeteur de sorts est d'aligne-  
ment bon et si l'aura en question est surpui-  
sante (voir ci-dessous) et correspond au moins  
à un nombre égal au double du niveau du per-  
sonnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et  
le sort s'arrête aussitôt.

**Troisième round** : intensité et localisation de  
chaque aura. Si certaines auras se situent en  
dehors du champ de vision du personnage,  
celui-ci n'a conscience que de la direction  
dans laquelle elles se trouvent, pas de leur  
position exacte.

**Intensité de l'aura**. La puissance de l'aura est  
déterminée par le type de créature (ou d'objet)  
et son nombre de DV, son niveau de lanceur de  
sorts (dans le cas où *déttection du Mal* est lancé  
par un prêtre) ou le niveau de classe de son créa-  
teur (pour un objet). Si une aura entre dans plu-  
sieurs catégories, le sort indique automatique-  
ment la plus puissante.

Par exemple, comme le montre la table, un  
extérieur maléfique de 12 DV présente une aura  
de Mal surpuissante. Un prêtre d'alignement  
bon qui lance ce sort doit alors être de niveau 6  
au moins s'il ne souhaite pas être étourdi pen-  
dant 1 round lors du 2<sup>e</sup> round d'observation.

**Aura persistante**. Une aura maléfique persiste  
une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort)  
ou anéantie (dans le cas d'une créature ou d'un

objet magique). Si *déttection du Mal* est lancé et  
orienté dans cette direction, le sort indique une  
légère aura (à peine faible). Ensuite, tout  
dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée de l'aura
	<b>persistante</b>
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

N'oubliez pas qu'animaux, pièges, substances  
toxiques (poison, etc.) et autres menaces poten-  
tielles similaires ne sont pas intrinsèquement  
mauvais ; le sort ne les détecte donc pas.

Le personnage peut se tourner pour sonder  
une nouvelle zone chaque round. Le sort fonc-  
tionne au travers des barrières, à condition  
qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est blo-  
qué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centi-  
mètres de métal, une mince feuille de plomb  
ou 90 centimètres de bois ou de terre.

## Déttection du mensonge

**Divination**  
**Niveau** : Pal 3, Prê 4  
**Composantes** : V, G, FD  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Zone d'effet** : 1 créature/niveau, routes devant  
se trouver à 9 m ou moins les unes des autres  
**Durée** : concentration, jusqu'à 1  
round/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule  
**Résistance à la magie** : non

Chaque round, le personnage se concentre sur  
une créature se trouvant dans les limites de por-  
tée. Le sort lui permet de détecter si le sujet  
ment ou non, en décelant de subtiles modifica-  
tions dans son aura lorsqu'il le fait. *Déttection du  
mensonge* ne révèle pas la vérité ni les erreurs  
commises en toute bonne foi, et il arrive égale-  
ment que les semi-vérités lui échappent.  
Chaque round, le personnage peut se concen-  
trer sur un sujet différent.

## Déttection du poison

**Divination**  
**Niveau** : Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0, Rôd 1  
**Composantes** : V, G  
**Temps d'incantation** : 1 action simple

## DÉTTECTION DU MAL

Créature/objet	Intensité de l'aura			
	Faible	Modérée	Puissante	Surpuissante
Créature d'alignement mauvais <sup>1</sup> (DV)	10 ou moins	11-25	26-50	51 ou plus
Mort-vivant (DV)	2 ou moins	3-8	9-20	21 ou plus
Extérieur d'alignement mauvais (DV)	1 ou moins	2-4	5-10	11 ou plus
Prêtre d'un dieu du Mal <sup>2</sup> (niveaux de classe)	1	2-4	5-10	11 ou plus
Objet magique ou sort maléfique (niveau de lanceur de sorts)	2 <sup>e</sup> ou moins	3 <sup>e</sup> -8 <sup>e</sup>	9-20 <sup>e</sup>	21 <sup>e</sup> ou plus

<sup>1</sup> Sauf pour les morts-vivants et les extérieurs, qui disposent d'une ligne spécifique sur la table.

<sup>2</sup> Certains personnages qui ne sont pas des prêtres affichent parfois une aura de même intensité. La  
description de la classe précise ce fait le cas échéant.



**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible ou zone d'effet :** 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m d'arête  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet de savoir si un individu, un objet ou un lieu a été empoisonné ou est toxique. Le type de poison peut être déterminé à l'aide d'un test de Sagesse (DD 20). Un personnage maîtrisant la compétence Artisanat (alchimie) peut l'utiliser si son test de Sagesse échoue. Les tests d'Artisanat (alchimie) s'accompagnent également d'un DD de 20. Il est également possible d'effectuer le test d'Artisanat (alchimie) avant celui de Sagesse.

Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

### Détection faussée

**Illusion (hallucination)**  
**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible :** 1 créature ou 1 objet ne dépassant pas 3 m de côté  
**Durée :** 1 heure/niveau  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule  
**Résistance à la magie :** non

Cette illusion permet d'abuser les sorts de Divination détectant les auras (*détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge*, etc.). Au moment de l'incantation, le personnage choisit un leurre (être vivant ou objet) se trouvant dans les limites de portée indiquée. Tant que dure *détection faussée*, tout sort de *détection* lancé sur le sujet fonctionne comme s'il avait été jeté sur le leurre (sauf si le lanceur de sorts réussit un jet de Volonté, auquel cas le sort fonctionne normalement). Par exemple, un magicien se choisissant pour sujet et prenant un arbre tout proche pour leurre communiquera des informations totalement erronées sur sa personne : il n'est pas mauvais, ne ment pas, n'est pas magique, son alignement est neutre, etc. Ce sort n'affecte pas les autres sortes de divination (*augure, clairvoyance/clairvoyance, détection de pensées*, etc.).

### Discours captivant

**Enchantement (charme)** [langage, mental, son]  
**Niveau :** Bard 2, Prê 2  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 round  
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Cibles :** nombre illimité de créatures  
**Durée :** jusqu'à 1 heure  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)  
**Résistance à la magie :** oui

Pour peu que le personnage ait réussi à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. L'incantation l'oblige à chanter ou à discourir sans interruption pendant 1 round entier. Au terme de ce laps de temps, les individus affectés boivent ses paroles et ne voient plus que lui, à tel point qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. On considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage tant que dure le sort (voir le *Guide du Maître* pour ce qui est des diverses attitudes possibles). Les êtres dont la race ou la religion est opposée à celle du personnage bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Les créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse restent à tout moment conscientes de ce qui se passe autour d'elles. Elles se montrent juste indifférentes à l'égard du personnage et ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'elles assistent à une action à laquelle elles sont opposées.

L'enchantement dure tant que le personnage parle ou chante, sans toutefois dépasser un maximum de 1 heure. Les individus captivés restent sans réaction jusqu'au terme de cette durée et pendant 1d3 rounds supplémentaires, qu'ils passent à commenter le talent du jeteur de sorts ou le sujet qu'il a évoqué. Ceux qui pénètrent dans la zone d'effet en plein discours doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être eux aussi captivés. Le sort s'achève aussitôt si le personnage est déconcentré ou s'il fait autre chose que parler ou chanter (à noter que le délai de 1d3 rounds continue de s'appliquer dans ce cas de figure).

Si les créatures non captivées sont inamicales ou hostiles envers le personnage, elles peuvent tenter un test de Charisme commun pour perturber le discours (ou le récit) en huant le PJ. Ce test est effectué par l'individu ayant la valeur de Charisme la plus élevée, lequel bénéficie d'un bonus de +2 pour chacun de ses comparses ayant au préalable réussi un test de Charisme visant à l'aider (voir *Aider quelqu'un*, page 66). Les quolibets mettent un terme au discours si le test de Charisme final est supérieur à celui du personnage. Les railleurs n'ont droit qu'à une seule tentative par utilisation du sort.

Si l'un des spectateurs captivés est attaqué (ou pris pour cible par un acte ouvertement hostile), le sort cesse immédiatement et le public devient inamical envers le personnage (à l'exception des créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse qui, elles, deviennent résolument hostiles).

### Disjonction de Mordenkainen

**Abjuration**  
**Niveau :** Ens/Mag 9, Magie 9  
**Composantes :** V  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Zone d'effet :** tous les effets et objets magiques dans un rayonnement de 12 m de rayon  
**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (objet)  
**Résistance à la magie :** non

Tous les effets et objets magiques de la zone affectée (à l'exception de ceux du mage ou de ceux qu'il touche) subissent de plein fouet l'effet de la *disjonction*, ce qui signifie que les sorts et effets magiques sont réduits à l'état de particules élémentaires (ce qui met un terme à leur durée comme s'ils avaient été frappés par *dissipation de la magie*) et que les objets magiques permanents doivent réussir un jet de Volonté sous peine de devenir des objets ordinaires. Un objet appartenant à une créature n'a droit qu'à un seul jet de Volonté, soit le sien propre, soit celui de son possesseur (on prend systématiquement le meilleur).

*Disjonction de Mordenkainen* a également 1 % de chances par niveau de lanceur de sorts qui le lance de faire disparaître une zone d'antimagie. Si cette dernière survit, elle protège tous les objets se trouvant à l'intérieur.

Les artefacts aussi peuvent redouter cette puissante incantation, même s'ils n'ont que 1 % de chances par niveau de lanceur de sorts d'être affectés. Dans le cas où l'artefact est détruit, le responsable doit réussir un jet de Volonté (DD 25) sous peine de perdre à jamais toute faculté de lancer des sorts (si cela se produit, aucun sort de mortel, pas même *souhait* ou *miracle*, ne pourra lui rendre l'usage de la magie).

**Note.** Il est extrêmement dangereux de détruire un artefact. Il y a en effet 95 % de chances qu'un tel incident attire l'attention d'une entité particulièrement puissante liée à l'objet ou s'y intéressant de près.

### Disque flottant de Tenser

**Évocation [force]**  
**Niveau :** Ens/Mag 1  
**Composantes :** V, G, M  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Effet :** disque de force de 90 cm de diamètre  
**Durée :** 1 heure/niveau  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Ce sort génère un plan de force légèrement concave suivant le personnage et pouvant porter une charge non négligeable. Large de 90 centimètres, il s'enfonce de 2,5 centimètres en son centre et accepte jusqu'à 50 kilos par niveau de lanceur de sorts (il peut également transporter de l'eau ou un autre liquide, auquel cas sa capacité se limite à 8 litres quel que soit le niveau du mage). Il flotte à moins d'un mètre du niveau du sol et reste horizontal en toutes circonstances. Capable de se déplacer dans les limites de portée du sort, il suit le personnage en avançant à la même vitesse que lui. Si son créateur ne le dirige pas consciemment, le disque conserve un intervalle de 1,50 mètre entre eux. Il disparaît instantanément si le personnage s'éloigne au-delà des limites de portée (en se déplaçant trop rapidement ou en utilisant



un sort tel que *téléportation*) ou si on essaye de le soulever à plus d'un mètre du sol. Quand il se volatilise, tout ce qu'il transportait tombe au sol.  
Composante matérielle : une goutte de mercure.

## Dissimulation d'objet

Abjuration  
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2, Prê 3  
Composantes : V, G, M/FD  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : contact  
Cible : 1 objet touché, dans la limite de 50 kg/niveau  
Durée : 8 heures (T)  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)  
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort entoure l'objet touché d'une enveloppe protectrice qui l'empêche d'être détecté par les boules de cristal et les différents sorts de scrutation. Toute tentative de ce type échoue automatiquement (si la divination vise un objet) ou manque de distinguer l'objet (si la divination vise un lieu, objet ou personne proche).

Composante matérielle profane : un bout de peau de caméléon.

## Dissimulation suprême

Abjuration  
Niveau : Ens/Mag 7  
Composantes : V, G, M  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : contact  
Cible : créature ou objet touché, dont le volume ne doit pas dépasser 1 cube de 60 centimètres d'arête/niveau  
Durée : 1 jour/niveau (T)  
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)  
Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Ce sort masque totalement la créature ou l'objet touché, qui ne peut plus être repéré par les sorts de Divination, ni par aucune forme de perception visuelle. *Dissimulation suprême* permet ainsi de cacher un passage secret, un coffre au trésor, etc. Le sujet ou l'objet peuvent néanmoins être détectés par des moyens tactiles ou à l'aide des objets magiques appropriés (une robe de vision totale ou une gemme de vision, par exemple). Les créatures affectées par le sort se retrouvent instantanément dans un état d'animation suspendue, dont ils ne sortent qu'au terme de la durée indiquée.

Note. Le jet de Volonté permet à un objet tenu ou magique d'échapper à l'effet du sort. Il n'y a pas de jet de sauvegarde pour remarquer la créature ou l'objet dissimulé, ni pour le repérer à l'aide d'un sort de Divination.

Composantes matérielles : un cil de basilic, de la gomme arabique et une goutte d'eau de chaux.

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible ou zone d'effet : 1 jeteur de sorts, 1

créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

La magie est puissante et ce qui permet de la contrer l'est tout autant. *Dissipation de la magie* permet de mettre un terme prématuré aux sorts lancés sur une créature ou un objet, d'annuler temporairement les pouvoirs d'un objet magique, de faire cesser un sort (ou du moins ses effets) au sein d'une zone donnée, ou encore de contrer le sort d'un autre jeteur de sorts. Un sort dissipé s'interrompt comme si sa durée normale arrivait à son terme. Certains sorts ne peuvent pas être contrés par *dissipation de la magie*, mais cette précision est systématiquement indiquée dans leur description. *Dissipation de la magie* peut également dissiper les pouvoirs surnaturels permanents de certaines créatures (sans pour autant ôter à ces dernières l'usage des pouvoirs en question). Enfin, il affecte aussi bien les effets magiques que les sorts proprement dits.

Note. Les effets des sorts dont la durée est instantanée ne peuvent pas être dissipés, pour la simple raison qu'ils ont déjà cessé d'agir avant que *dissipation de la magie* n'intervienne. Il est donc impossible d'utiliser ce sort pour réparer les dégâts causés par une boule de feu ou pour retransformer un camarade pétrifié (la magie responsable a dans les deux cas disparu, ne laissant derrière elle que des chairs calcinées ou une statue de pierre on ne peut plus ordinaire).

*Dissipation de la magie* peut servir de trois manières différentes : dissipation ciblée, dissipation de zone ou contresort.

*Dissipation ciblée.* Le sort prend directement pour cible une créature, un objet ou un autre sort. Le personnage doit effectuer un test de dissipation contre le sort (ou les sorts affectant la créature ou l'objet choisi). Il se joue de la façon suivante : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10) contre un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'effet.

Par exemple, Mialyë, magicienne de niveau 5, lance *dissipation de la magie* contre un mage drow de niveau 7 bénéficiant des sorts *armure de mage*, *force de taureau* et *rapidité*. Mialyë effectue donc trois tests de dissipation (1d20+5, DD 18), un contre chaque sort. Chaque fois qu'elle en réussit un, le sort correspondant cesse de faire effet (la résistance à la magie du drow ne l'aide en rien). Si elle rate, le sort continue d'agir.

Si le personnage prend pour cible un objet ou une créature qui n'est autre que l'effet d'un sort en activité (par exemple, un monstre appelé par *convocation de monstres*), il effectue également un test de dissipation pour mettre un terme au sort qui a fait apparaître l'objet ou la créature.

Si l'objet visé est magique, le test de dissipation s'effectue contre le niveau de lanceur de sorts de l'objet. En cas de succès, les propriétés magiques de l'objet sont réprimées pendant 1d4 rounds, après quoi elles retrouvent leur fonctionnement normal. Un objet réprimé de la sorte n'est plus magique jusqu'à la fin de la durée indiquée et les interfaces extradimensionnelles (comme les sacs sans fond) sont temporairement fermées. Cela étant, les propriétés de base de l'objet restent inchangées : une épée magique réprimée par *dissipation de la magie* est toujours une épée (et une épée de maître, de surcroît). Artefacts et dieux ne sont jamais affectés par un tel sort s'il est lancé par un mortel.

Le test de dissipation est toujours réussi s'il concerne un sort lancé par le personnage lui-même.

*Dissipation de zone.* Le sort prend potentiellement pour cible toutes les sources de magie dans un rayon de 6 mètres.

Dans le cas d'une créature affectée par un ou plusieurs sorts, le personnage commence par essayer de dissiper celui dont le niveau de lanceur de sorts est le plus élevé. Si le jet de dissipation est raté, on passe au sort suivant, et ainsi de suite. En cas de succès, le sort concerné cesse de faire effet, mais on ne jette pas le dé pour les sorts suivants (utilisé de cette manière, *dissipation de la magie* ne peut contrer qu'un seul sort par créature). Les objets magiques de la cible ne sont pas affectés.

Dans le cas d'un objet soumis à un ou plusieurs sorts (c'est-à-dire temporairement enchanté), on procède comme pour une créature. Les objets magiques ne sont pas affectés par les dissipations de zone.

On effectue également un test de dissipation contre tous les sorts de zone dont le point d'origine se trouve compris dans la zone d'effet de *dissipation de la magie*.

Dans le cas des sorts dont la zone d'effet empiète sur celle de dissipation de la magie, on effectue là aussi un test de dissipation, mais en cas de succès, le sort cesse uniquement de faire effet dans la zone de dissipation de la magie (il continue de fonctionner normalement dans le reste de sa zone d'effet).

Si un objet ou une créature obtenu par un sort en activité (par exemple un monstre invoqué par *convocation de monstres*) se trouve dans la zone affectée, on effectue un test de dissipation pour mettre un terme au sort, ce qui renvoie instantanément la créature ou l'objet d'où il vient (le cas échéant, on effectue également d'autres jets contre les sorts affectant l'objet ou la créature).

Si le personnage le désire, le test de dissipation est automatiquement réussi contre les sorts qu'il a lui-même lancés.

*Contresort.* *Dissipation de la magie* peut également être lancé comme contresort (voir page 170). Dans ce cas, le résultat n'est pas garanti (contrairement à ce qui se produit avec un contresort normal). Il faut réussir un test de dissipation pour annuler le sort adverse.

## Dissipation de la magie

Abjuration  
Niveau : Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 3, Magie 3, Pal 3, Prê 3  
Composantes : V, G



## Dissipation suprême

Abjuration

Niveau : Bard 5, Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Ce sort est semblable à *dissipation de la magie*, si ce n'est que le bonus maximal pouvant être affecté au test de dissipation est égal à +20 (et non +10). De plus, *dissipation suprême* peut (sur un test de dissipation réussi) faire disparaître les effets auxquels *délivrance des malédictions* met normalement un terme, et ce même si *dissipation de la magie* ne peut rien contre eux.

## Distorsion du bois

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 objet en bois de taille P/niveau dans une zone de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de tordre le bois de manière permanente. Il est également possible de tordre des planches, ce qui permet par exemple de déformer une porte (auquel cas il faudra réussir un test de Force pour l'ouvrir) ou de causer une petite voie d'eau dans la coque d'un bateau. Les armes à distance affectées par ce sort perdent toute précision et deviennent utilisables. On peut encore se servir des armes de corps à corps, mais avec un malus de -4 au jet d'attaque.

Il est possible de déformer un objet en bois de taille P ou inférieure (comme une roue de chariot ou une arbalète) par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un aviron ou une lance) compte comme deux objets de taille P, un objet de taille G (comme une barque ou une massue de géant des collines) en vaut quatre, un objet de taille TG (comme une charrette ou la morgenstern d'un géant des nuages) en vaut huit, un objet de taille Gig (comme un navire à quille) en vaut seize et un objet de taille TG (comme un navire à voile) en vaut trente-deux.

On peut aussi utiliser ce sort pour redresser un ou plusieurs bouts de bois déformés par *distorsion du bois* ou tout autre moyen. Par contre, *réparation intégrale* ne peut pas rendre à nouveau utilisable un objet déformé par ce sort.

Il est possible de combiner plusieurs utilisations consécutives de *distorsion du bois* pour tordre (ou redresser) un objet qui est trop grand pour un seul sort. Par exemple, un druide de niveau 8 pourrait lancer *distorsion du bois* deux fois pour déformer un objet de taille Gig, ou quatre fois pour tordre un objet de taille C. En effet, tant que l'objet n'est pas totalement déformé, il ne souffre d'aucun tort.

## Divination

Divination

Niveau : Connaissance 4, Prê 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Cible : le joueur de sorts

Durée : instantanée

Ce sort est une version plus puissante d'*augure* permettant d'obtenir un indice important en rapport avec une question ayant trait à un objectif, un événement ou une activité devant avoir lieu dans la semaine à venir. Le conseil peut prendre la forme d'une simple phrase, ou au contraire d'un poème ou présage difficile à décoder.

Par exemple, imaginons que le prêtre demande : « Avons-nous intérêt à aller explorer le temple en ruine consacré à Érythnul ? » Le MD sait qu'un redoutable troll y garde 10 000 po et un écu +1. Il estime que les personnages devraient être capables de vaincre le monstre, même si le combat sera sûrement âpre, aussi répond-il : « L'huile enflammée ouvre la voie de la fortune. » C'est le MD, et lui seul, qui décide du conseil à donner. Notez que si le groupe ne cherche pas immédiatement à tirer parti de l'information obtenue, il est possible que celle-ci devienne par la suite caduque (par exemple, le troll pourrait décider de s'en aller en emportant le trésor avec lui).

La chance d'obtenir une *divination* exacte se monte à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts du prêtre. Le MD peut modifier le total en fonction des circonstances (si l'objet de la question est protégé contre les sorts de Divination, par exemple). En cas d'échec au jet, le prêtre sait instinctivement que son sort n'a pas fonctionné, sauf s'il se fait abuser par un sort lui communiquant des informations erronées.

Comme c'est le cas pour *augure*, de multiples *divinations* lancées par le même personnage sur le même sujet donnent systématiquement le même résultat (ni le jet de dés ni la réponse ne changent).

Composantes matérielles : de l'encens et une offrande appropriée à la religion du prêtre (coût total 25 po minimum).

## Doigt de mort

Nécromancie [mort]

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tuer une créature vivante se trouvant dans les limites de portée. La cible a droit à un jet de Vigueur. Si elle le réussit, elle survit à l'attaque mais perd 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (+25 maximum). Il est possible que les dégâts occasionnés soient suffisants pour la tuer, même si elle réussit son jet de sauvegarde.

## Domination

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 humanoïde

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Cet enchantement permet de contrôler les faits et gestes d'un humanoïde. Il établit automatiquement un lien télépathique entre le personnage et le sujet. Si tous deux peuvent se comprendre, le lanceur de sorts peut généralement dicter sa conduite à son serviteur (même si ce dernier ne peut obéir que dans les limites de ses possibilités). Si aucun langage commun n'est trouvé, le personnage doit se contenter de donner des instructions très limitées, telles que « Viens ici », « Va là-bas », « Combats » ou « Ne bouge pas. » Il sait ce que son serviteur éprouve, mais ne reçoit aucune information sensorielle directe en provenance de ce dernier.

Une fois l'ordre donné, la créature dominée s'y tient et ne se livre à aucune autre activité (à part dormir, manger, etc.). En raison de cette obsession, un test de Psychologie (DD 15) permet de déterminer que son comportement est influencé par un effet d'enchantement (voir la description de la compétence Psychologie, page 83).

Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

En se concentrant pleinement sur le sort (action simple), le personnage reçoit toutes les informations sensorielles qu'interprète l'esprit du sujet (mais il ne peut pas davantage communiquer avec lui). Le personnage ne voit pas à proprement parler par les yeux de la cible, mais il a une bonne idée de ce qui se passe sur place (le sujet traverse une cour nauséabonde, il adresse la parole à un garde, ce dernier se montre méfiant, etc.).

Le sujet résiste activement au contrôle de son maître. Si on le force à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de +2. Les instructions poussant le sujet à s'autodétruire ne sont jamais suivies. Une fois le contrôle établi, il s'exerce sans limite de portée, tant que maître et esclave demeurent dans le même plan. Le personnage n'a pas besoin de voir son serviteur pour diriger ses actions.

Si le personnage ne passe pas au moins 1 round par jour à se concentrer sur le sort, le sujet peut de nouveau effectuer le jet de sauvegarde susmentionné.

Protection contre le Mal et autres sorts similaires peuvent empêcher d'utiliser le lien télépathique ou de donner des ordres au sujet (lorsque c'est ce dernier qui est protégé), mais ils n'ont aucun effet contre la domination proprement dite (ils n'empêchent pas de l'établir et sont incapables de la dissiper).

## Domination d'animal

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 3, Faune 3



**Composantes :** V, G

**Temps d'incantation :** 1 round

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 animal

**Durée :** 1 round/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Cette incantation permet d'envoûter un animal et de l'obliger à obéir à des ordres simples tels que « Cours », « Attaque » ou « Va chercher. » Les instructions suicidaires (y compris celles incitant l'animal à aller combattre une créature faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui) sont ignorées.

*Domination d'animal* établit un lien mental entre le personnage et l'animal asservi. Ce dernier peut être dirigé télépathiquement tant qu'il reste dans les limites de portée du sort. Le druide (ou le prêtre) n'a pas besoin de le voir pour le contrôler. Il ne reçoit pas de sensation directe en provenance de l'animal, mais il sait ce que ce dernier ressent à tout moment. Comme son maître le dirige avec une intelligence humaine, l'animal peut être capable d'entreprendre des actions qui le dépasseraient complètement en temps normal (comme le fait de manipuler des objets à l'aide de ses pattes ou de sa gueule, par exemple). Le personnage n'a pas besoin de rester concentré pour contrôler l'animal, sauf s'il tente de lui faire accomplir quelque chose qui lui serait normalement impossible. Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

### Domination universelle

Enchantement (coercition) [mental]

**Niveau :** Ens/Mag 9

**Cible :** 1 créature

Ce sort est semblable à *domination*, si ce n'est qu'il n'est pas limité par le type de la cible.

### Don des langues

Divination

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 4

**Composantes :** V, G, M/FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** non

Ce sort confère à la créature touchée la faculté de parler et de comprendre le langage de tous les êtres intelligents, qu'il s'agisse de langues raciales ou de dialectes régionaux. Le sujet ne peut bien évidemment parler qu'une seule langue à la fois, même s'il peut en comprendre plusieurs. Le sort ne lui permet pas de s'entretenir avec les créatures qui ne sont pas douées de parole. Il peut se faire comprendre partout où porte sa voix. *Don des langues* ne change en rien

l'impression que les autres créatures peuvent avoir du personnage.

On peut user de *permanence* sur un sort de don des langues.

*Composante matérielle profane :* une petite pyramide à degrés en argile, qui se brise au moment où l'incantation est prononcée.

### Double illusoire

Illusion (chimère, hallucination)

**Niveau :** Bard 5, Chance 6, Duperie 6,

Ens/Mag 6

**Composantes :** G

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

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible/effet :** le jeteur de sorts/1 double illusoire

**Durée :** 1 round/niveau (T) et concentration + 3 rounds (voir description)

**Jet de sauvegarde :** aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction ; voir description)

**Résistance à la magie :** non

Ce sort fait apparaître un double illusoire du personnage (comme grâce à *image accomplie*, une chimère), alors même que ce dernier devient invisible (comme grâce à *invisibilité suprême*, qui est une hallucination). Le lanceur de sorts peut alors agir comme il l'entend, tandis que son sosie s'éloigne. Le double apparaît dans les limites de portée du sort mais, par la suite, il se déplace sur concentration du personnage, celle-ci débutant au cours du round suivant l'incantation. La chimère peut apparaître exactement à l'endroit où se trouve le personnage, afin que personne ne réalise la substitution. Cela fait, l'original et le sosie n'ont plus qu'à s'écarter l'un de l'autre. Le double avance à la même vitesse que son modèle. Il s'exprime et bouge normalement, et communique même des sensations tactiles et olfactives en rapport avec sa forme. Il ne peut ni combattre ni lancer de sorts, mais rien ne l'empêche de faire semblant.

Le double illusoire reste aussi longtemps que dure la concentration du personnage, puis 3 rounds par la suite. Une fois la concentration terminée, le double poursuit ses activités (dévalant un couloir, par exemple) jusqu'au terme du sort. Quel que soit le temps de concentration, *l'invisibilité suprême* dure 1 round par niveau.

### Éclair

Évocation [électricité]

**Niveau :** Ens/Mag 3

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** 36 m

**Zone d'effet :** ligne de 36 m de long

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, 1/2 dégâts

**Résistance à la magie :** oui

Au terme de l'incantation, le mage libère une violente décharge électrique infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de

lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) à toutes les créatures se trouvant sur son passage. L'éclair prend naissance au bout de la main tendue du personnage.

Il met le feu aux combustibles et endommage les objets. Il peut faire fondre les métaux ayant un point de fusion suffisamment bas, comme l'or, le plomb, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à une barrière se dressant devant l'éclair sont suffisants pour la faire voler en éclats, le sort continue sa route si sa portée le lui permet. Sinon, il est arrêté par l'obstacle, comme tout autre sort.

*Composantes matérielles :* un morceau de fourrure et un bâtonnet en verre, ambre ou cristal.

### Éclair multiple

Évocation [électricité]

**Niveau :** Air 6, Ens/Mag 6

**Composantes :** V, G, F

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

**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Cibles :** 1 cible principale + 1 cible secondaire/niveau (dans un rayon de 9 m autour de la principale)

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Réflexes, 1/2 dégâts

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort génère une violente décharge d'électricité partant de la main tendue du personnage. Mais contrairement à un éclair normal, *éclair multiple* se divise dès qu'il frappe sa première cible.

Cette dernière subit 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Après ce premier impact, l'éclair se divise de manière à pouvoir atteindre autant de cibles secondaires que son créateur a de niveaux (20 maximum). Les éclairs résultants sont moins destructeurs que le premier et n'infligent que la moitié de ses dés de dégâts (en arrondissant à l'entier inférieur). Par exemple, un magicien de niveau 19 génère un éclair principal (19d6 points de dégâts) et jusqu'à dix-neuf éclairs secondaires (qui infligent la moitié des points de dégâts de l'éclair principal), à condition qu'il trouve suffisamment de cibles potentielles dans un rayon de 9 mètres autour de la première. Toutes les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes réduisant de moitié les dégâts subis. Le personnage choisit les cibles comme il l'entend, à condition que toutes se trouvent suffisamment près de la première, et aucune créature ne peut être touchée par plus d'un éclair. Il est possible de ne pas affecter toutes les cibles potentielles possibles (de façon à épargner ses alliés se trouvant dans la zone dangereuse, par exemple).

*Focaliseur :* un morceau de fourrure et un bâtonnet en verre, ambre ou cristal, auxquels on ajoute une broche en argent par niveau du jeteur de sorts.

### Écran

Illusion (hallucination)

**Niveau :** Duperie 7, Ens/Mag 8



**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 10 minutes  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Zone d'effet :** 1 cube de 9 m d'arête/niveau (F)  
**Durée :** 24 heures  
**Jet de sauvegarde :** aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction) (voir description)  
**Résistance à la magie :** non

Ce sort combine plusieurs éléments pour constituer une protection très efficace contre la scrutation et l'observation directe. Au moment de l'incantation, le personnage décide ce qui pourra être observé (ou non) à l'intérieur de la zone d'effet. L'illusion doit être définie sans trop entrer dans le détail. Un ensorceleur pourrait ainsi décider que le sort le représentera jouant aux échecs avec un ami, mais il ne pourrait pas demander que les joueurs illusoires interrompent leur partie et la reprennent après une petite collation. Écran permet par exemple de faire croire qu'un carrefour reste désert alors qu'une armée le traverse. Le personnage peut spécifier que personne ne doit être vu (ce qui inclut les civils de passage), que seules ses troupes doivent rester invisibles ou que quiconque observe le carrefour voit un soldat sur cinq. Une fois les conditions définies, il devient impossible de les modifier.

Quiconque tente d'observer la zone d'effet à l'aide de scrutation magique voit automatiquement la scène voulue par le lanceur de sorts, sans jet de sauvegarde. L'illusion visuelle s'accompagne de sons convaincants. Ainsi, un groupe d'individus se tenant dans un pré pourrait être caché par un écran donnant l'impression que les environs sont déserts et résonnent du chant des oiseaux.

Une créature observant directement la zone affectée peut avoir droit à un jet de sauvegarde (comme avec toutes les illusions) si elle a des raisons de croire que ce qu'elle a devant les yeux n'est pas réel. Il y a ainsi de bonnes chances que les témoins se doutent de quelque chose si l'armée évoquée plus haut disparaît avant le carrefour et réapparaît dès qu'il est franchi. Le fait de pénétrer dans la zone d'effet ne garantit pas que l'on aura droit à un jet de sauvegarde si les individus masqués par écran prennent garde à ne pas entrer en contact avec les créatures affectées par l'illusion.

## Effacement

**Transmutation**  
**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible :** 1 parchemin ou 2 pages  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** voir description  
**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet d'effacer les écrits, soit sur un parchemin magique, soit sur deux pages de papier, vélin ou autre matière similaire. Il fait disparaître les runes explosives, glyphes de garde,

sceaux du serpent et autres signatures magiques, mais pas les symboles ou les textes illusoriers. Les écrits non magiques sont automatiquement effacés si le lanceur de sorts est le seul à les tenir en main au moment de l'incantation (si quelqu'un d'autre les tient également, les chances de succès sont de 90 %).

Les textes magiques doivent eux aussi être rouchés, et le personnage ne les efface que s'il obtient 15 ou plus sur un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Un résultat de 1 ou de 2 est toujours un échec, quel que soit le niveau du personnage. Si ce dernier ne parvient pas à effacer des runes explosives, un glyphe de garde ou un sceau du serpent, il les active accidentellement et en subit les effets.

## Effroi

**Nécromancie [mental, terreur]**  
**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2  
**Composantes :** V, G, M  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Cibles :** 1 créature vivante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres  
**Durée :** 1 round/niveau ou 1 round (voir description de frayeur)  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, partiel  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort est semblable à frayeur, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures de moins de 6 DV se trouvant dans la zone d'effet.

**Composante matérielle :** fragment d'os de mort-vivant (squelette, zombi, goule, blême ou momie).

## Éloignement du bois

**Transmutation**  
**Niveau :** Dru 6, Flore 6  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** 18 m  
**Zone d'effet :** ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts  
**Durée :** 1 minute/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

De puissantes vagues d'énergie jaillissent dans la direction choisie par le personnage, qui écartent jusqu'en limite de portée tous les objets en bois compris dans la zone d'effet. Les objets fermement fixés faisant plus de 7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, mais ceux qui ne sont pas attachés, si, même s'ils sont plus importants (tonneaux, tours de siège, etc.). Les objets attachés de plus petite taille volent en morceaux et les nombreux éclats sont repoussés par le sort. Ils s'éloignent du personnage à la vitesse de 12 mètres par round.

Des objets tels que les boucliers en bois, les flèches et les manches d'armes en bois (haches, armes d'hast, etc.) sont eux aussi repoussés, entraînant leurs possesseurs avec eux. Une créature tirée par un objet peut le lâcher sans diffi-

culté, sauf s'il s'agit d'un bouclier ; dans ce cas, s'en débarrasser lui prend une action de mouvement. Si une lance est plantée dans le sol (comme pour recevoir une charge) afin de contrer l'effet du sort, sa hampe se brise. Même les objets magiques en bois sont repoussés. Zone d'antimagie bloque l'effet d'éloignement du bois.

Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'éloignement du bois cesse de fonctionner pour autant.

## Éloignement du métal et de la pierre

**Abjuration [terre]**  
**Niveau :** Dru 8  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** 18 m  
**Zone d'effet :** ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts  
**Durée :** 1 round/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Tout comme éloignement du bois, ce sort génère de puissantes vagues d'énergie balayant la zone définie par le druide. Tous les objets en métal ou en pierre sont repoussés jusqu'en limite de la zone d'effet. Les objets fixés faisant plus de 7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, pas plus que ceux qui pèsent plus de 250 kilos. Tous les autres sont automatiquement repoussés (ce qui comprend, entre autres, objets animés en pierre ou en métal, petits rochers et guerriers en armure métallique). Les objets attachés dont le diamètre est trop faible plient ou cassent (dans ce cas, les fragments sont repoussés par les vagues d'énergie). Les objets affectés par le sort s'éloignent du druide à la vitesse de 12 mètres par round.

Des objets tels que les armures métalliques, les épées et autres sont repoussés, entraînant leur porteur avec eux. Même les objets magiques en pierre ou en métal ne sont pas immunisés contre cet enchantement. Zone d'antimagie bloque l'effet d'éloignement du métal et de la pierre.

Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'éloignement du métal et de la pierre cesse de fonctionner pour autant.

## Empire végétal

**Transmutation**  
**Niveau :** Dru 4, Flore 4, Rôd 3  
**Composantes :** V  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cibles :** jusqu'à 2 DV/niveau de créatures végétales, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres  
**Durée :** 1 jour/niveau  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule  
**Résistance à la magie :** oui



Ce sort permet de contrôler les plantes dans une certaine mesure. Les plantes affectées comprennent le lanceur de sorts et le considèrent de la manière la plus favorable qui soit (leur attitude est amicale). Elles ne l'attaqueront donc pas pendant toute la durée du sort. Le PJ peut tenter de donner des instructions à une plante, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour la convaincre de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Une plante ainsi contrôlée n'obéit jamais à un ordre suicidaire ou nuisible pour autrui, mais il est possible de contourner cette restriction (voir le sort *charme-personne*). Le personnage peut affecter un nombre de dés de vie dont le total n'excède pas deux fois son niveau.

## Empoisonnement

Nécromancie

Niveau : Dru 3, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait appel au pouvoir des entités venimeuses. Il permet au personnage d'empoisonner sa cible en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Les dégâts instantanés représentent un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution, auxquels s'ajoutent 1d10 nouveaux points 1 minute plus tard. Chaque poussée du poison peut être contrée par un jet de Vigueur réussi (soit deux en tout, contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage + son modificateur de Sagesse).

## Emprisonnement

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

La cible touchée par le *mage* au terme de l'incantation se retrouve emprisonnée, en état d'animation suspendue (comme celui que génère le sort du même nom), dans une petite sphère située au centre de la terre. Elle y reste jusqu'à ce que quelqu'un lance *délivrance* à l'endroit où elle a été emprisonnée. Des recherches effectuées à l'aide d'une boule de cristal ou d'un sort de *localisation d'objet* ne révèlent pas qu'une créature est détenue de la sorte, mais *localisation suprême* le peut. Un souhait ou un miracle ne libère pas un individu emprisonné, mais ces deux sorts indiquent où il se trouve. Si le per-

sonnage connaît le nom de sa victime et certains détails de sa vie, la cible subit un malus de -4 au jet de sauvegarde.

## Enchevêtrement

Transmutation

Niveau : Dru 1, Flore 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : toute la végétation sur une étendue de 12 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)

Résistance à la magie : non

Herbe, plantes, buissons et arbres se déforment pour s'enrouler autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent. Si elle réussit un test de Force ou d'Évasion (DD 20), la créature peut se libérer et évoluer à la moitié de sa vitesse de déplacement en utilisant une action complexe. Une créature réussissant son jet de Réflexes n'est pas immobilisée par la végétation, mais sa vitesse de déplacement est tout de même réduite de moitié tant qu'elle se trouve dans la zone affectée. Chaque round, les plantes tentent d'immobiliser toutes les créatures qui leur ont échappé (nouveau jet de Réflexes nécessaire).

Note. Le MD est en droit de modifier légèrement l'effet du sort en fonction de la végétation locale.

## Endurance aux énergies destructives

Abjuration

Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 1, Soleil 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une créature protégée par *endurance aux énergies destructives* ne risque rien dans un environnement chaud ou froid. Elle peut donc évoluer par des températures allant de -10° à +60° sans devoir effectuer le moindre jet de Vigueur (voir le *Guide du Maître*). Son équipement est également protégé.

*Endurance aux énergies destructives* n'est d'aucune utilité contre les dégâts de feu et de froid. Il ne protège pas davantage des dangers liés à l'environnement, comme la fumée, le manque d'air, etc.

## Endurance de l'ours

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Prê 2, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature affectée bénéficie d'une meilleure vigueur. Le sort confère donc au sujet un bonus d'altération de +4 en Constitution, qui déteint sur ses points de vie, ses jets de Vigueur, ses tests de Constitution, etc.

Les points de vie ainsi gagnés ne sont pas temporaires. Ils disparaissent une fois la valeur de Constitution revenue à la normale et ne sont pas perdus les premiers, comme c'est le cas pour les points de vie temporaires (voir page 146).

## Endurance de l'ours de groupe

Transmutation

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort est semblable à *endurance de l'ours*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

## Énergie négative

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon d'énergie négative

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une décharge d'énergie noire et crépitante jaillit du doigt tendu du mage pour aller frapper la cible choisie. Elle a pour effet d'étouffer l'énergie vitale de la créature affectée. Le lanceur de sorts doit réussir une attaque de contact à distance. En cas de succès, son adversaire acquiert 1d4 niveaux négatifs.

Si la cible a au moins autant de niveaux d'énergie négative que de DV, elle meurt. Chaque niveau négatif lui inflige un malus de -1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence, mais aussi au niveau (pour ce qui est de déterminer la durée, la puissance et le DD de ses sorts et/ou pouvoirs spéciaux). De plus, un lanceur de sorts perd un sort préparé (ou emplacement de sort) de son plus haut niveau. Les niveaux négatifs sont cumulatifs.

Dans le cas où le sujet survit, il récupère les niveaux perdus au bout d'un nombre d'heures égal au niveau du lanceur de sorts (15 heures maximum). Généralement, les niveaux négatifs risquent de faire disparaître un ou plusieurs des niveaux normaux de la victime, mais ceux que génère ce sort ne subsistent pas assez longtemps pour qu'un tel risque soit à craindre.



Si le rayon touche un mort-vivant, il lui confère 1d4x5 points de vie temporaires pour 1 heure.

## Ennemi subconscient

Illusion (fantasme) [mental, terreur]

Niveau : Ens/Mag 9

Cibles : nombre indéfini de créatures, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *assassin imaginaire*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures à la fois. Les victimes sont les seules à voir les monstres qui les attaquent, même si le personnage les distingue sous la forme de vagues spectres d'ombre.

Toute créature réussissant son jet de Vigueur subit tout de même 3d6 points de dégâts et se retrouve étourdie pendant 1 round. Dans le même temps, elle subit également un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

## Entrave

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : voir description (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

*Entrave* crée une forme d'emprisonnement magique retenant la créature choisie. La cible n'a droit à un jet de sauvegarde que si son nombre de dés de vie est au moins égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage.

Ce dernier peut se faire aider par un à six assistants. Pour chaque assistant jetant *suggestion*, le niveau de lanceur de sorts virtuel du mage augmente de 1. De même, pour chaque assistant jetant *domination*, *domination d'animal* ou *domination universelle*, le niveau de lanceur de sorts virtuel du PJ augmente du tiers du niveau de l'assistant concerné (à condition que le sort lancé puisse affecter la créature à entraver). Comme les sorts des assistants servent uniquement à augmenter le niveau de lanceur de sorts de celui qui lance *entrave*, ils ne s'accompagnent pas de jet de sauvegarde ni de test de résistance à la magie. C'est le niveau de jeteur de sorts final du mage (après les éventuels rajouts) qui détermine si la cible a droit à un jet de sauvegarde et combien de temps durera le sort.

Quelle que soit la version choisie, le personnage peut à tout moment mettre un terme à l'*entrave* qu'il a créée, et il est possible de spécifier des conditions mettant un terme immédiat au sort. Celles-ci peuvent être aussi simples ou complexes que le personnage le souhaite (mais le MD doit les valider pour qu'elles soient autorisées). Les conditions peuvent être basées sur le nom, l'identité ou l'alignement d'une créature donnée. Sinon, elles

doivent prendre en compte des faits ou qualités observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, les DV ou les points de vie ne conviennent pas. Par exemple, une entité entravée pourra être relâchée à l'approche d'une créature d'alignement loyal bon, mais pas d'un paladin. Une fois le sort lancé, les éventuelles conditions de libération ne peuvent plus être modifiées. Dans le cas où la créature a droit à un jet de sauvegarde, le fait de spécifier une condition de libération augmente le DD du sort de +2.

Dans les trois premières versions (celles dont la durée est limitée), il est possible de jeter plusieurs fois *entrave* pour rallonger l'incarcération (les durées s'additionnent). Dans ce cas, la victime a droit à un jet de Volonté au terme de la durée du premier sort (même si son nombre de dés de vie, trop faible par rapport au niveau de lanceur de sorts du mage, ne lui autoriserait pas de jet de sauvegarde au moment où elle a été affectée par l'enchantement). Si elle le réussit, elle se libère d'un seul coup de toutes les *entraves* qui la retenaient.

Le sort se présente sous six formes différentes. Le mage choisit celle qui lui convient au moment de l'incantation.

**Enchaînement.** La créature est ligotée par des chaînes qui génèrent un puissant effet d'aversion affectant quiconque s'approche (le mage excepté). La durée est égale à 1 an par niveau de lanceur de sorts. La victime ne peut pas quitter l'endroit où elle a été capturée.

**Sommeil.** La créature est plongée dans un sommeil proche du coma durant 1 an par niveau de lanceur de sorts. Elle ne vieillit pas et n'a besoin, ni de manger, ni de boire. Cette forme d'*entrave* est légèrement plus difficile à lancer que la précédente ; il est donc plus aisé d'y résister. Le DD du sort est réduit de 1 point.

**Sommeil enchaîné.** Cette option combine les deux précédentes mais dure nettement moins longtemps (1 mois par niveau de lanceur de sorts). Le DD est réduit de 2 points.

**Prison.** La cible est transportée dans un lieu clos (un labyrinthe, par exemple) dont elle ne peut pas sortir de quelque façon que ce soit. Le sort est permanent. Le DD est réduit de 3 points.

**Désincarnation.** Le corps de la créature perd toute substance et passe en état gazeux, à l'exception de sa tête. La victime se retrouve enfermée dans un récipient en verre (opaque ou transparent). Consciente du monde qui l'entoure, elle peut s'exprimer librement, mais est par contre incapable de se battre, de s'enfuir ou de faire appel à ses pouvoirs, quels qu'ils soient. L'*entrave* est permanente. L'entité désincarnée ne vieillit pas. Elle n'a nul besoin de boire ou de manger. Le DD est réduit de 4 points.

**Incarnation lilliputienne.** La victime rapetisse jusqu'à ne plus faire que deux ou trois centimètres et se retrouve emprisonnée dans une pierre précieuse ou un objet similaire. L'*entrave* est permanente. L'entité désincarnée ne vieillit pas. Elle n'a nul besoin de boire ou de manger. Le DD est réduit de 4 points.

Dissipation de la magie n'a aucun effet sur une *entrave*, mais une zone d'antimagie ou une disjonction de Mordenkainen l'affecte normalement. Une créature extraplanaire entravée ne peut pas être renvoyée dans son plan d'origine via renvoi, bannissement ou quelque effet similaire.

**Composantes :** les composantes d'*entrave* varient en fonction de la version choisie, mais elles incluent nécessairement une lecture scandée et continue du parchemin (ou des pages de livre de sorts) sur lequel la formule magique est écrite, des gestes bien précis et des ingrédients ou matériaux appropriés à la forme d'*entrave* choisie. Ces derniers incluent de minuscules chaînettes travaillées dans un métal spécifique (l'argent pour les lycanthropes, etc.), des herbes soporifiques extrêmement rares (pour les *entraves* plongeant la victime dans le sommeil), une cloche du plus pur cristal, etc.

En plus des ingrédients correspondant aux divers types d'*entraves* (qui valent un total de 500 po), le sort requiert plusieurs opales (d'une valeur totale de 500 po par DV de la cible) et une représentation sous forme de statuette ou de dessin sur le vélin le plus fin de l'entité à capturer.

## Épée de Mordenkainen

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 épée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de faire apparaître une manifestation de force scintillante ayant la forme d'une épée. Le personnage peut s'en servir pour frapper toutes les créatures comprises dans les limites de portée, en commençant dès le round où il lance le sort. L'épée attaque la cible désignée une fois par round. Son bonus d'attaque est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, plus son bonus d'Inr (pour un magicien) ou son bonus de Cha (dans le cas d'un ensorceleur), et auquel on ajoute un bonus d'altération de +3. La nature de l'épée lui permet de toucher les créatures éthérées ou intangibles. Elle inflige 4d6+3 points de dégâts et possède une zone de critique possible de 19-20/x2.

L'épée attaque toujours dans le même sens que le personnage. Elle ne peut jamais prendre un adversaire en tenaille ou permettre à un compagnon du mage de mener une telle manœuvre à bien. Si elle sort des limites de portée indiquées ou du champ de vision de son créateur (ou si ce dernier cesse de la diriger), elle revient se placer au côté du mage et flotte sur place en attendant de servir à nouveau.

À partir du deuxième round, une action simple suffit pour désigner une nouvelle



cible. Sinon, l'épée continue de frapper son adversaire du moment. Les attaques physiques ne lui font rien, mais elle peut être détruite par des sorts tels que *dissipation de la magie* et *désintégration*, ainsi que par une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération*. Sa CA est égale à 13 (10, bonus de taille de +0 pour un objet de taille M, bonus de parade de +3).

Dans le cas où la cible bénéficie d'une certaine résistance à la magie, on la joue quand l'épée de Mordenkainen la touche la première fois. Si le jet de résistance à la magie est réussi, l'épée disparaît aussitôt sans infliger de dégâts. Sinon, elle affecte normalement la créature tant que dure le sort.

**Focaliseur** : une minuscule épée en platine munie d'une poignée et d'un pommeau en cuivre et zinc. Sa fabrication coûte 250 po.

### Épée sainte

Évocation

Niveau : Pal 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : arme de corps à corps touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le paladin peut canaliser la puissance de son dieu dans son épée ou toute autre arme de corps à corps de son choix. Celle-ci devient alors une *arme sainte* +5 (bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et de dégâts, 2d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement mauvais). De plus, elle émet un *cercle magique* contre le Mal (semblable au sort du même nom). Si le *cercle magique* disparaît pour une raison quelconque, l'arme en crée un autre dès le prochain tour de jeu du paladin (il s'agit d'une action libre). Le sort s'interrompt de lui-même 1 round après que l'arme a quitté la main du personnage. Il est impossible d'avoir plus d'une épée sainte à la fois.

Si ce sort est lancé sur une arme magique, sa puissance prend le pas sur l'enchantement de l'arme, dont le bonus d'altération normal et les éventuels pouvoirs cessent de fonctionner tant que le sort fait effet. *Épée sainte* n'est pas cumulative avec *bénédiction d'arme* ou tout autre sort pouvant modifier l'arme enchantée de quelque façon que ce soit.

Ce sort ne fonctionne pas sur les artefacts.

**Note.** Le bonus au jet d'attaque d'une arme de maître n'est pas cumulatif avec un bonus d'altération au jet d'attaque.

### Espoir

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature vivante/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort offre un grand espoir aux sujets. Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque, tests de caractéristique, tests de compétence et jets de dégâts infligés à l'aide d'une arme.

**Espoir** contre et dissipe **désespoir** foudroyant.

### Esprit impénétrable

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 8, Protection 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire d'*esprit impénétrable* est protégé contre tous les sorts, effets et objets magiques détectant, influençant ou lisant émotions et pensées. Il est immunisé contre les sorts et effets mentaux, ainsi que contre les divinations permettant de recueillir des renseignements à son sujet. *Esprit impénétrable* contre même *souhait*, *miracle* ou *souhait limité*, pour peu que ces sorts soient utilisés de manière à affecter l'esprit du personnage ou à obtenir des informations sur lui. Si le sort de scrutation affecte une zone et non un individu donné (comme c'est le cas pour *œil du mage*), il fonctionne normalement mais ne détecte pas le personnage protégé. Les tentatives de scrutation prenant directement le sujet pour cible échouent purement et simplement.

### État gazeux

Transmutation

Niveau : Air 3, Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature tangible et consentante rouchée

Durée : 2 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le sujet et tout son équipement perdent toute substance et deviennent translucides. Son armure (y compris son armure naturelle) ne le protège plus, mais il conserve quand même ses bonus de taille, de Dextérité, de parade et d'armure de force (que lui confèrent des sorts tels qu'*armure de mage*). Le bénéficiaire gagne une réduction des dégâts de (10/magie) et devient immunisé contre le poison et les coups critiques. Par contre, il est incapable d'attaquer ou de lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce

qui inclut les focaliseurs, divins ou profanes). (Notez qu'il peut utiliser la magie s'il a préparé des sorts à l'aide des dons de métamagie *Dispense de composantes matérielles*, *Incantation silencieuse* et *Incantation statique*.) Le sujet en *état gazeux* perd tous ses pouvoirs surnaturels. S'il avait un sort de contact prêt à être lancé, l'énergie de ce dernier se dissipe sans le moindre effet au moment de la transformation.

La créature gazeuse est incapable de courir, mais elle sait voler (vitesse de déplacement 3 mètres, manœuvrabilité parfaite). Elle peut passer par le moindre trou ou la plus petite fissure, emmenant avec elle tout ce qu'elle transporte. Elle est emportée par le vent et ne peut pas entrer dans l'eau ou tout autre liquide. Elle ne peut manipuler ou activer des objets, ce qui inclut ceux qu'elle porte sous *état gazeux*. Les objets qui sont perpétuellement actifs le restent, mais il est possible que leurs effets soient neutralisés (comme ceux qui confèrent un bonus d'armure ou d'armure naturelle).

**Composantes matérielles profanes** : un morceau de gaze et une volute de fumée.

### Éveil

Transmutation

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Cible : animal ou arbre touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de rendre conscient un arbre ou un animal. Pour que l'éveil se confirme, le druide doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de DV de l'animal ou le nombre de DV que l'arbre aura une fois animé).

L'animal ou l'arbre nouvellement conscient se montre amical avec le personnage. Ce dernier n'a pas de lien particulier avec une créature qu'il rend intelligente, même si celle-ci a de bonnes raisons de l'aider pour peu qu'il lui explique de quoi il a besoin.

Un arbre conscient a les caractéristiques d'un objet animé (voir le *Manuel des Monstres*), sauf pour ce qui est de son Intelligence, de sa Sagesse et de son Charisme (chacune ayant une valeur de 3d6). Les plantes animées ont le pouvoir de bouger leurs branches, racines et autres lianes. Leurs sens sont comparables à ceux des humains.

Un animal conscient acquiert 3d6 en Intelligence. Il gagne également 2 DV et 1d3 points de Charisme. Son type devient créature magique. Un animal ainsi éveillé ne saurait faire office de compagnon animal, de familier ou de destrier.

Un animal ou un arbre conscient parle au moins une langue (connue du druide), plus une autre (également connue du druide) par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant).

Coût en points d'expérience : 250 PX.



## Exécution

Nécromancie [mort]

Niveau : Mort 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le prêtre a le pouvoir de ruer la créature de son choix. Il lui faut réussir une attaque de contact au corps à corps, puis la cible a droit à un jet de Vigueur. Si elle le rate, elle meurt aussitôt. Dans le cas contraire, elle survit mais perd tout de même 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts du prêtre (ce qui peut suffire pour la ruer).

## Exigence

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 8

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *communication à distance*, si ce n'est qu'il s'accompagne d'une suggestion (voir le sort du même nom) que le sujet fait de son mieux pour accomplir. Un jet de Volonté réussi de la part de la cible annule la suggestion, mais pas le contact proprement dit. L'exigence est comprise même si l'Inrelligence du sujet est extrêmement limitée (Int 1). Si elle est impossible à réaliser compte tenu de la situation, le sujet saisit bien ce qu'on lui demande mais la suggestion échoue automatiquement.

Le message transmis doit faire un maximum de 30 mots, suggestion y compris. La créature peut transmettre une courte réponse, à condition de le faire sans attendre.

Composantes matérielles : un petit bout de fil de cuivre et un cheveu (ou morceau d'ongle, goutte de sang, lambeau de chair, etc.) du sujet.

## Explosion de lumière

Évocation [lumière]

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 8, Soleil 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : rayonnement de 24 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Explosion de lumière faire apparaître un globe de chaleur éblouissant et silencieux à l'endroit désigné par le personnage. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet sont aveuglées et subissent 6d6 points de dégâts (un jet de Réflexes réussi leur permet de conserver la vue et de ne subir que des dégâts réduits de moitié). Les dégâts infligés par ce sort sont doublés pour les créatures qui craignent particulièrement la lumière du soleil.

Les morts-vivants touchés par explosion de lumière subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6), total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi. De plus, les morts-vivants affectés par la lumière du jour (par exemple les vampires) sont automatiquement détruits s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

Les rayons ultraviolets générés par le sort sont nocifs pour les vases, limons, moisissures, challophytes et créatures apparentées. Tous ces monstres sont affectés comme les morts-vivants.

Explosion de lumière dissipe les sorts d'obscurité du 8<sup>e</sup> niveau ou moins actifs dans sa zone d'effet.

Composantes matérielles profanes : une aventurine (également appelée pierre de soleil) et une flamme.

## Extinction des feux

Transmutation

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet ou cible : 1 cube de 6 m

d'arête/niveau (F) ou 1 objet magique lié au feu

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Extinction des feux sert souvent à étouffer les incendies de forêt et autres sinistres du même genre. Il éteint automatiquement tous les feux d'origine naturelle dans la zone d'effet. Il dissipe également les sorts de feu, à condition de réussir un test de dissipation contre chaque sort : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +15), contre un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts qui a jeté le sort de feu.

Les créatures élémentaires de feu prises dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6, pas de jet de sauvegarde).

Il est également possible de lancer ce sort sur un objet magique générant ou contrôlant le feu, comme une baguette de boules de feu ou une épée de feu intense. Dans ce cas, l'objet perd tous ses pouvoirs liés aux flammes (pendant 1d4 heures) s'il rate un jet de Volonté (les artefacts sont immunisés contre cette utilisation d'extinction des feux).

## Fabrication

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : voir description

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : jusqu'à 0,3 m<sup>3</sup>/niveau (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de convertir une matière première en produit fini. Le personnage peut par

exemple fabriquer un pont de bois à partir d'un bosquet d'arbres, une corde à partir de chanvre, des vêtements s'il dispose de laine brute, etc. Il est impossible de créer ou de transformer des êtres vivants ou des objets magiques à l'aide de ce sort. La qualité du produit fini dépend de celle de la matière première utilisée. Si le mage travaille un minéral, il n'affecte que 30 dm<sup>3</sup> par niveau, soit dix fois moins qu'avec une autre matière.

Il faut réussir un jet d'Artisanat approprié pour créer des objets exigeant une grande maîtrise (bijou, épée, verre, cristal, etc.).

Le temps d'incantation est de 1 round par tranche de 0,3 m<sup>3</sup> de matière à transformer (ou de 30 dm<sup>3</sup> dans le cas d'un minéral).

Composante matérielle : la matière première utilisée, qui coûte autant que les matériaux bruts requis pour fabriquer l'objet.

## Façonnage de la pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 5, Prê 3, Terre 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de 0,3 m<sup>3</sup> + 30 dm<sup>3</sup>/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une arme en pierre, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. Façonnage de la pierre permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même la pierre, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions (si elle est en pierre) ou en déformant son chambranle. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les signoler. Si l'objet est doré de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

Composante matérielle profane : une argile très meuble, que le personnage doit travailler jusqu'à lui donner la forme voulue. Cela fait, il prononce l'incantation en touchant la pierre qu'il souhaite affecter avec l'objet ainsi créé.

## Façonnage du bois

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : morceau de bois touché, dans la limite de 0,3 m<sup>3</sup> + 30 dm<sup>3</sup>/niveau

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de travailler le bois pour lui donner la forme voulue par le druide. Il est



ainsi possible de créer une arme en bois, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. Façonnage du bois permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même le bois, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les figoler. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

## Fatigue

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le contact du mage est chargé d'énergie négative, ce qui a pour effet de fatiguer la cible. Pour toucher celle-ci, il doit effectuer une attaque de contact. Ensuite, le sujet reste fatigué pour toute la durée du sort.

Ce sort n'a aucun effet sur une créature déjà fatiguée. Contrairement à la fatigue normale, l'effet prend fin avec le sort.

Composante matérielle : une goutte de sueur.

## Faux-semblant

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

Durée : 12 heures (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : oui ou non (voir description)

Ce sort est semblable à déguisement, si ce n'est qu'il permet également de modifier l'aspect de plusieurs autres personnes. Les individus affectés retrouvent leur apparence normale en mourant.

Si ce sort est lancé sur des créatures non consentantes, celles-ci ont moyen de s'y soustraire en réussissant un jet de Volonté. Le cas échéant, leur résistance à la magie les protège également.

## Faveur divine

Évocation

Niveau : Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute

Le personnage fait appel à la force et la sagesse de son dieu, ce qui lui confère un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+1 minimum, jusqu'à un maximum de +6). Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts occasionnés par les sorts que lance le personnage.

## Festin des héros

Invocation (création)

Niveau : Bard 6, Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : festin nourrissant 1 créature/niveau

Durée : 1 heure + 12 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le prêtre crée un grand festin, avec table, chaises, vaisselle, et de quoi boire et manger pour tous les convives. Le repas dure 1 heure entière et ses effets bénéfiques ne se font sentir qu'une fois qu'il est terminé. Tous ceux qui prennent part au banquet en tirent les avantages suivants : toutes leurs maladies, écoeuréments et nausées disparaissent ; ils sont immunisés contre le poison pendant 12 heures ; et ils gagnent 1d8 points de vie temporaires +1 pour deux niveaux de lanceur de sorts (+10 maximum) pour peu qu'ils boivent le nectar accompagnant le repas. La nourriture ingérée confère également un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de Volonté pendant 12 heures. Durant le même laps de temps, les convives sont immunisés contre la terreur.

Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous ses effets sont perdus.

## Feuille morte

Transmutation

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action libre

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : un objet ou créature de taille M ou inférieure/niveau, aucun ne devant se trouver à moins de 6 m d'un autre

Durée : jusqu'à l'atterrissage ou 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Les créatures ou objets affectés voient leur chute fortement ralentie (même s'ils tombent plus rapidement que la feuille morte donnant son nom à cet enchantement). Leur vitesse de chute se stabilise à 18 mètres par round (ce qui correspond à l'accélération acquise en tombant de quelques dizaines de centimètres) et ils ne subissent pas le moindre dégât à l'atterrissage si le sort continue de faire effet. Notez toutefois que s'ils ne sont pas arrivés au sol au terme de la durée indiquée, ils recommencent à tom-

ber normalement, mais seulement à partir de l'endroit où feuille morte cesse de faire effet.

Ce sort affecte une ou plusieurs créatures (ou objets) de taille M ou inférieure (ce qui inclut leur équipement, à concurrence de leur charge maximale), ou l'équivalent en créatures de plus grande taille. Une créature (ou objet) de taille G vaut deux créatures (ou objets) de taille M, une créature de taille TG en vaut deux de taille G, etc.

Le personnage peut lancer ce sort quasi instantanément, ce qui lui permet de sauver sa vie s'il tombe soudainement. Il s'agit d'une action libre, au même titre qu'une incantation rapide. Jeter feuille morte interdit d'ailleurs de lancer d'autres incantations rapides au cours du même round. Le personnage peut le lancer même s'il ne s'agit pas de son tour de jeu.

Ce sort n'a aucun effet sur les projectiles, à moins qu'ils n'aient une hauteur de chute importante. Lancé sur un rocher que l'on aurait laissé tomber depuis les remparts d'un château, le projectile voit ses dégâts réduits de moitié pour ce qui est de sa masse, et sa hauteur de chute ne lui confère aucun bonus (voir le *Guide du Maître* à propos des chutes d'objets).

Feuille morte ne fonctionne que sur les objets ou créatures en chute libre. Il est sans effet sur un coup d'épée, une charge adverse ou une créature volante.

## Flamme éternelle

Évocation [lumière]

Niveau : Ens/Mag 2, Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Effet : flamme illusoire magique

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une flamme aussi brillante que celle d'une torche apparaît sur un objet touché par le personnage. Bien qu'ayant l'air d'une flamme normale, elle ne dégage pas la moindre chaleur et ne brûle pas d'oxygène. Elle peut être couverte ou cachée, mais pas étouffée ou éteinte.

Les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.

Composante matérielle : une pincée de poussière de rubis (50 po) dont on saupoudre l'objet devant porter la flamme au moment de l'incantation.

## Flammes

Évocation [feu]

Niveau : Dru 1, Feu 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : flammes dans la paume du personnage

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui



Des flammes apparaissent dans la main du personnage. Elles ne brûlent ni le druide (ou prêtre) ni son équipement.

En plus d'offrir de la lumière, le personnage peut les projeter ou s'en servir pour brûler ses ennemis au contact. Le personnage peut donc brûler ses adversaires en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Dans ce cas, chacun de ses coups inflige 1d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Il peut également projeter les flammes jusqu'à 36 mètres de distance. Il doit alors effectuer une attaque de contact à distance (sans aucun malus de distance). Les dégâts sont les mêmes que pour une attaque au corps à corps. Dès que les flammes ont été jetées, d'autres apparaissent à leur place dans la paume du personnage. Chaque attaque ainsi réalisée réduit la durée restante de 1 minute. Une fois celle-ci réduite à 0 minute, le sort prend fin après la dernière attaque.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

### Fléau d'insectes

Invocation (convocation) [voir texte]

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : une nuée de criquets tous les 3 niveaux, chacune devant être adjacente à une autre au moins

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage convoque des nuées de criquets (une tous les trois niveaux, pour un maximum de six au niveau 18). Elles doivent être convoquées de manière à ce que chacune soit adjacente à une autre au moins (elles doivent donc occuper des espaces ininterrompus). Il est possible de les convoquer de sorte qu'elles partagent l'espace occupé par une autre créature. Chacune attaque les créatures occupant sa zone. Une fois convoquées, elles sont stationnaires et ne poursuivent pas les créatures qui prennent la fuite.

Pour de plus amples renseignements concernant les nuées de criquets, reportez-vous au Manuel des Monstres.

### Flèche acide de Melf

Invocation (création) [acide]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : 1 flèche d'acide

Durée : 1 round + 1 round/3 niveaux

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, une flèche magique entièrement constituée d'acide jaillit de la main tendue du personnage. Celui-ci doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa

cible. La flèche inflige 2d4 points de dégâts d'acide. Les créatures proches de la cible ne risquent pas d'être éclaboussées. À moins qu'il ne soit neutralisé, l'acide continue de ronger les chairs de la victime pour 1 round tous les trois niveaux du mage (jusqu'à un maximum de 6 rounds supplémentaires au niveau 18). Les dégâts se montent à 2d4 points par round.

Composantes matérielles : de la poudre de feuille de rhubarbe et l'estomac d'une vipère.

Focaliseur : un dard.

### Flèches enflammées

Invocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles ou effet : cinquante projectiles se trouvant en contact au moment de l'incantation

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de transformer des munitions (flèches, carreaux d'arbalète, shuriken et billes de fronde) en projectiles embrasés. Chacun inflige donc 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires aux cibles touchées. Un tel projectile met facilement le feu aux objets et structures inflammables, mais pas à une créature.

Composantes matérielles : une goutte d'huile végétale et un fragment de silex.

### Flétrissement végétal

Nécromancie

Niveau : Dru 4, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Effet : voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort flétrit une plante, quelle que soit sa taille. S'il est lancé sur une créature végétale, celle-ci subit 1d6 points de dégâts par niveau (15d6 maximum) mais peut tenter d'effectuer un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié. Les simples plantes (arbres, arbustes, etc.) ne bénéficient pas du jet de sauvegarde. Elles s'étiolent et meurent sur-le-champ.

Le sort n'a aucun effet sur le sol et la flore environnante.

### Flétrissure

Nécromancie

Niveau : Eau 8, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 18 m les unes des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts  
Résistance à la magie : oui

Ce sort provoque l'évaporation instantanée de toute l'eau corporelle des créatures vivantes se trouvant dans la zone d'effet (une sphère de 18 mètres de diamètre), ce qui leur inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Flétrissure est particulièrement redoutable pour les élémentaires de l'Eau et les créatures végétales, qui subissent 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d8).

Composante matérielle : un peu d'éponge.

### Flou

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

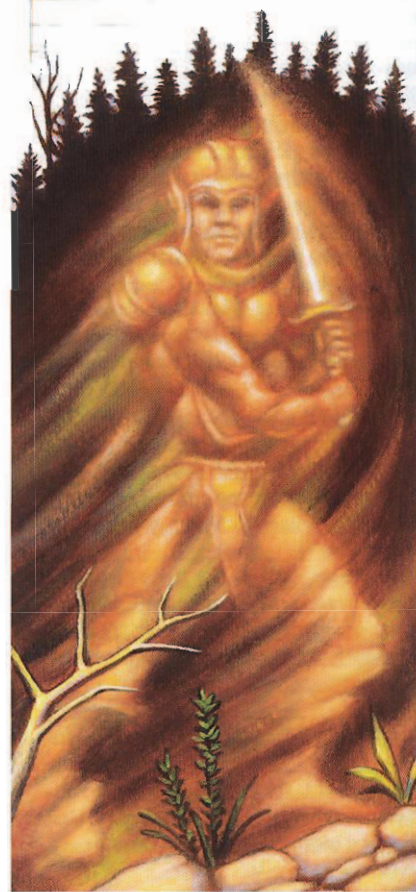
Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La silhouette du sujet devient vague et imprécise, ce qui lui confère un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent).



Un aventurier sous l'effet de flou



Détection de l'invisibilité ne contre pas flou, mais vision lucide, si.

Les créatures qui ne voient pas le sujet ignorent les effets du sort (mais combattre un adversaire que l'on ne distingue pas s'accompagne de sérieux désavantages ; voir page 151).

### Force de taureau

Transmutation  
Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Force 2, Pal 2, Prê 2  
Composantes : V, G, M/FD  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : contact  
Cible : créature touchée  
Durée : 1 minute/niveau  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)  
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet devient vraiment plus fort. Le sort lui confère un bonus d'altération de +4 points en Force, influant normalement sur ses jets d'attaque et de dégâts, ainsi que sur tous les autres usages que l'on peut faire du modificateur de Force.

Composantes matérielles profanes : quelques poils de taureau ou un peu de ses déjections.

### Force de taureau de groupe

Transmutation  
Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6  
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort est semblable à force de taureau, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

### Force du colosse

Transmutation  
Niveau : Force 5, Prê 5  
Composantes : V, G, FD  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : personnelle  
Cible : le jeteur de sorts  
Durée : 1 round/niveau (T)

Au terme de l'incantation, le prêtre voit sa taille doubler. Dans le même temps, son poids est multiplié par huit. Cette croissance augmente sa catégorie de taille d'un cran. Il bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force, d'un bonus de taille de +4 en Constitution et d'un bonus d'altération de +4 à l'armure naturelle. Il gagne une réduction des dégâts de (5/Mal) s'il canalise normalement l'énergie positive ou de (5/Bien) s'il canalise habituellement l'énergie négative. Au niveau 12, cette réduction des dégâts passe à (10/Mal) ou (10/Bien), puis à (15/Mal) ou (15/Bien) au niveau 15. Le modificateur de taille applicable à la CA et aux attaques dépend de la nouvelle catégorie de taille (si la taille originelle était minuscule, très petite, petite, moyenne ou grande, ce modificateur décroît de 1 point ; autrement, reportez-vous à Modificateurs de taille, page 134).

Reportez-vous à la Table 8-4 pour déterminer le nouvel espace occupé et l'allonge du personnage. Ce sort ne modifie pas la vitesse de déplacement du sujet.

Si la place requise est insuffisante, la créature atteint la taille possible maximale et peut effectuer un test de Force (en tenant compte de la nouvelle valeur) pour briser toute entrave. En cas d'échec, elle est bloquée mais n'est pas blessée. Le sort ne permet donc pas de broyer une créature en la faisant grandir.

Tout ce que porte la créature affectée grandit proportionnellement. Les armes de corps à corps et les projectiles affectés infligent davantage de dégâts (voir la Table 2-2 du Guide du Maître). Les autres propriétés magiques ne sont pas affectées par ce sort. Si le sujet lâche l'un de ses objets agrandis (ce qui inclut projectiles et armes de jet), celui-ci recouvre instantanément sa taille normale. Cela veut dire que les armes de jet infligent des dégâts normaux et que les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a lancés.

Les effets magiques augmentant la taille du sujet ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter une seconde force du colosse sur un sujet qui en profite déjà.

### Forme d'arbre

Transmutation  
Niveau : Dru 2, Rôd 3  
Composantes : V, G, FD  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : personnelle  
Cible : le jeteur de sorts  
Durée : 1 heure/niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage peut prendre la forme d'un petit arbre vivant, d'un buisson, ou encore d'un tronc d'arbre mort doté de quelques branches. Même en l'inspectant de près, il est impossible de déceler que ce qui ressemble à un arbre est en réalité une créature camouflée par magie. Tout montre que le personnage est bien un arbre (ou un buisson), même si détection de la magie révèle une légère aura de transmutation. Le druide (ou le rôdeur) est conscient de tout ce qui l'entoure. Ses sens, points de vie et jets de sauvegarde restent les mêmes que sous sa forme d'origine. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +10 à la CA, mais sa valeur de Dextérité effective tombe à 0. Sa vitesse de déplacement est de 0 mètre. Il est immunisé contre les coups critiques. Ses vêtements et tout ce qu'il tient ou porte se transforme avec lui.

Si le personnage décide de mettre prématurément un terme à forme d'arbre, il lui en coûte seulement une action libre (au lieu d'une action simple).

### Forme éthérée

Transmutation  
Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7  
Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de passer dans le plan Éthéré avec tout son équipement. Le plan Éthéré et le plan Matériel se chevauchent, ce qui signifie qu'il peut à tout moment passer de l'un à l'autre. Quand le sort s'achève, le personnage se matérialise de nouveau dans le plan Matériel.

Une créature sous forme éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas, mais sa vitesse de déplacement est alors réduite de moitié). Elle peut traverser les solides et les êtres vivants se trouvant dans le plan Matériel. Elle voit et entend tout ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force (tels que les sorts projectile magique et mur de force) et les abjurations l'affectent normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui et qu'elles peuvent l'attaquer normalement.

Une créature éthérée se matérialisant dans un solide (par exemple un mur) en est violemment expulsée en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Elle perd 1d6 points de vie par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte.

### Fou rire de Tasha

Enchantement (coercition) [mental]  
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2  
Composantes : V, G, M  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
Cible : 1 créature (voir description)  
Durée : 1 round/niveau  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule  
Résistance à la magie : oui

Cet enchantement déclenche un fou rire chez la cible, qui se met à rire si fort qu'elle en tombe par terre en se tenant les côtes. Elle ne peut rien faire d'autre pendant la durée indiquée (mais elle n'est pas sans défense), après quoi elle est libre d'agir normalement.

Les créatures ayant 2 ou moins en Intelligence ne sont pas affectées. Celles qui sont d'un type différent de celui du lanceur de sorts (par exemple un dragon pris pour cible par un mage humain) bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde, car l'humour ne passe pas



bien d'un type de créature à un autre.

**Composante matérielle :** de minuscules tartes à la crème jetées à la figure de la cible et une longue plume agitée en récitant l'incantation.

## Fracassement

Évocation [son]

Niveau : Bard 2, Chaos 2, Destruction 2,

Ens/Mag 2, Prê 2

**Composantes :** V, G, M/FD

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

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Zone d'effet ou cible :** étendue de 1,50 m de rayon ; ou 1 objet ou 1 créature cristalline

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (objet) ;

Volonté annule (objet) ou Vigueur,

1/2 dégâts (voir description)

**Résistance à la magie :** oui (objet)

Fracassement génère un son à la fréquence spécialement étudiée pour faire éclater les objets fragiles et non magiques. On peut également s'en servir pour affecter un objet solide ou une créature cristalline.

Si on l'utilise comme un sort de zone, cette évocation détruit tous les objets non magiques en verre, cristal, terre cuite ou porcelaine (flasques, bouteilles, jarres, fenêtres, miroirs, etc.). Tous ceux qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins du point d'origine du sort volent en éclats, sauf s'ils pèsent plus de 500 grammes par niveau du personnage.

Il est également possible de prendre pour cible un objet unique, auquel cas celui-ci est affecté quelle que soit sa composition (à condition qu'il ne pèse pas plus de 5 kilos par niveau du lanceur de sorts).

Contre une créature cristalline, fracassement inflige 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, sans considération de poids (jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit ce total de moitié.

**Composante matérielle profane :** un éclat de mica.

## Frayeur

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Mort 1, Prê 1

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins

**Durée :** 1d4 rounds ou 1 round (voir description)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, partiel

**Résistance à la magie :** oui

La créature affectée par ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est secourue pendant 1 round. Les créatures ayant au moins 6 DV sont immunisées contre ce sort.

**Frayeur** contre et dissipe regain d'assurance.

## Fusion dans la pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 3, Prê 3

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** 10 minutes/niveau

Comme son nom l'indique, ce sort permet de fusionner avec une masse rocheuse, laquelle doit être assez imposante pour accueillir le personnage et ses possessions matérielles. Au terme de l'incantation, le lanceur de sorts et jusqu'à 50 kilos d'équipement non vivant se fondent dans la roche. S'il tente d'emporter avec lui un autre être vivant ou un matériel trop important, le sort échoue automatiquement.

À l'intérieur de la pierre, le personnage conserve un contact ténu avec la surface de celle-ci (ou du moins, avec l'endroit par lequel il est entré). Il est conscient du temps qui passe et peut jeter des sorts sur lui-même sans sortir de la pierre. Il ne voit rien de ce qui l'entoure, mais les bruits des alentours lui parviennent distinctement. Il ne souffre pas si l'on frappe la pierre, mais si cette dernière est suffisamment morcelée (au point de n'être plus assez volumineuse pour accueillir son hôte), le personnage est violemment expulsé et subit 5d6 points de dégâts. La destruction totale de la roche provoque également l'expulsion du lanceur de sorts, mais ce dernier meurt aussitôt à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 18).

Le personnage peut sortir de la pierre quand il le souhaite, sans avoir à attendre la fin de la durée indiquée. Il le fait par l'endroit exact où il est entré. Si le sort s'achève avant qu'il n'ait choisi de sortir de son plein gré (ou si son effet est dissipé prématurément), le PJ est, là encore, expulsé violemment (5d6 points de dégâts).

Les sorts suivants affectent le personnage quand on les lance sur la roche qu'il occupe : *transmutation de la pierre en chair* l'expulse (5d6 points de dégâts), *façonnage de la pierre* lui inflige 3d6 points de dégâts, mais sans le chasser, et *transmutation de la pierre en boue* l'expulse en le ruant sur le coup, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur (DD 18). En cas de succès, il est chassé de la pierre sans dégâts. Enfin, *passer-muraille* l'expulse sans le blesser.

## Germes de feu

Invocation (création) [feu]

Niveau : Dru 6, Feu 6, Soleil 6

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** contact

**Cibles :** jusqu'à 4 glands ou 8 baies de houx

**Durée :** 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

**Jet de sauvegarde :** aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

En fonction de la version choisie, le personnage transforme des glands en projectiles explosifs ou des baies de houx en bombes qu'il peut faire exploser quand il le souhaite.

**Glands explosifs.** Un maximum de quatre glands sont transformés en projectiles explosifs qu'il est possible de lancer à une distance maximale de 30 mètres. Une attaque de contact à distance est nécessaire pour atteindre la cible visée. Les glands éclatent dès qu'ils touchent une surface dure. Ils infligent un total de 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), répartis au choix du jeteur de sorts. Un druide de niveau 20 pourra ainsi créer un projectile de 20d6, deux de 10d6, un de 11d6 et trois de 3d6, ou toute autre combinaison d'un à quatre glands totalisant 20d6 points de dégâts. Tous les matériaux inflammables situés à 3 mètres ou moins du point d'impact s'enflamment automatiquement et les glands infligent 1 point de dégâts par dé en cas de simple asper-sion. Les créatures prises dans l'explosion ont droit à un jet de Réflexes pour voir leurs dégâts réduits de moitié. Une cible touchée de plein fouet subit toujours l'intégralité des dégâts (pas de jet de sauvegarde).

**Baies de houx explosives.** La seconde version du sort transforme jusqu'à huit baies de houx en bombes. Il est conseillé de les placer directement là où l'on souhaite les faire exploser, car elles sont trop légères pour être jetées avec efficacité (on ne peut les lancer qu'à 1,50 mètre de distance). L'explosion se produit dès que le personnage prononce le mot de commande choisi lors de l'incantation (à condition qu'il se trouve à 60 mètres ou moins de distance). Chaque baie de houx inflige 1d8 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts, dans un rayon de 1,50 mètre. Les matériaux inflammables s'enflamment aussitôt. Toute créature réussissant un jet de Réflexes voit ses dégâts réduits de moitié.

**Composantes matérielles :** les glands ou baies de houx à enchanter.

## Glissement de terrain

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6

**Composantes :** V, G, M

**Temps d'incantation :** voir description

**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet :** toute la terre contenue dans un carré de 225 m de côté et sur une profondeur de 3 m maximum (F)

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Glissement de terrain fait bouger le sol (qui peut être de la terre, de l'argile ou du sable) et a de bonnes chances de provoquer l'effondrement de monticules de terre, de déplacer les dunes, etc. Il n'a aucun effet sur les formations rocheuses. C'est la zone que l'on souhaite affecter qui détermine le temps d'incantation : ce dernier se monte à 10 minutes par carré de 45 mètres de côté (et d'une profondeur maximale de 3 mètres). Il faut donc 4 heures et 10 minutes pour affecter la zone maximale (225 mètres de côté).



Le sort ne déchire pas la croûte terrestre. Il se contente de générer des ondulations qui déplacent le sol jusqu'à obtenir le résultat désiré. Arbres, bâtiments et masses rocheuses ne sont pas affectés directement, même si leurs environs directs ou leur position par rapport au niveau de la mer peuvent être modifiés.

Cette transmutation ne peut pas être utilisée pour creuser des galeries. Généralement, son temps d'incantation est bien trop long pour qu'il soit possible de l'utiliser pour piéger ou ensevelir des créatures. Il sert surtout à creuser des fosses importantes, à combler des douves, ou à reconfigurer le terrain avant une bataille.

Il n'a aucun effet sur les créatures de la terre.

Composantes matérielles : une lame en fer et un mélange d'argile, de terre meuble et de sable dans un petit sac.

### Globe d'invulnérabilité partielle

Abjuration  
Niveau : Ens/Mag 4  
Composantes : V, G, M  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : 3 m  
Zone d'effet : émanation sphérique de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts  
Durée : 1 round/niveau (T)  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître une sphère immobile et luisante autour du mage. Elle arrête automatiquement tous les sorts et effets magiques du 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> niveaux. Si ceux-ci sont lancés en dehors du globe, leur zone d'effet s'interrompt dès qu'elle entre en contact avec ce dernier. Ils n'affectent donc pas les individus qui se trouvent à l'intérieur de la bulle. Le globe d'invulnérabilité partielle est tout aussi efficace contre les pouvoirs magiques et les effets des objets magiques. Par contre, quiconque se tient à l'intérieur de la sphère peut librement lancer ses sorts vers l'extérieur. Le globe ne stoppe pas les sorts du 4<sup>e</sup> niveau (ou plus). Il peut être détruit par dissipation de la magie, mais seulement si elle le prend directement pour cible (pas si on l'utilise comme sort de zone). N'importe qui peut pénétrer dans le globe (ou en sortir) sans la moindre difficulté.

Notez que les sorts fonctionnent normalement tant qu'ils n'entrent pas en contact avec la bulle de protection et que, même si cela se produit, leur effet est juste réprimé par le globe, pas dissipé. Prenons par exemple un mage jetant une image miroir en dehors de la sphère. S'il pénètre dans cette dernière, les images disparaissent, mais elles réapparaissent aussitôt s'il en ressort. De même, un personnage se trouvant dans la zone d'effet d'un sort de lumière y verra normalement, même si lumière ne fonctionne pas à l'intérieur du globe d'invulnérabilité partielle (les environs étant éclairés normalement).

Lorsque la description d'un sort indique plusieurs niveaux différents, référez-vous systéma-

riquement à la classe du personnage qui le lance, et pas aux autres.

Composante matérielle : une perle en verre ou en cristal, qui vole en éclats au terme de la durée du sort.

### Globe d'invulnérabilité renforcée

Abjuration  
Niveau : Ens/Mag 6  
Ce sort est semblable à globe d'invulnérabilité partielle, si ce n'est qu'il protège également contre les sorts et effets magiques du 4<sup>e</sup> niveau.

### Glyphe de garde

Abjuration  
Niveau : Prê 3  
Composantes : V, G, M  
Temps d'incantation : 10 minutes  
Portée : contact  
Cible ou zone d'effet : objet touché ou jusqu'à 0,5 m<sup>2</sup>/niveau  
Durée : permanente jusqu'au déclenchement (T)  
Jet de sauvegarde : voir description  
Résistance à la magie : non (objet) et oui (voir description)

Cette puissante inscription magique affecte quiconque pénètre dans la zone protégée ou tente d'ouvrir l'objet gardé. Un glyphe peut défendre un pont, un passage, une porte, un coffre, une boîte, etc.

Le prêtre spécifie les conditions de déclenchement du glyphe. Généralement, elles prennent la forme d'un mot de passe (choisi au moment de l'incantation) qu'il faut prononcer pour ne pas être affecté par le sort. Le prêtre peut aussi demander au glyphe de se déclencher en fonction de facteurs physiques (par exemple le poids ou la taille de qui pénètre dans la zone protégée) ou d'un type de créatures (par exemple, les drows, les aberrations ou les dragons rouges). Des concepts tels que la Loi, le Bien, le Mal et le Chaos sont également possibles et le personnage peut choisir de laisser passer les gens de la même confession que lui. Par contre, il est impossible de se baser sur la classe, le niveau ou le nombre de dés de vie de l'intrus. Le glyphe se déclenche même si l'on est invisible, mais il reste inerte en présence de créatures évoluant sous forme éthérée. Il est impossible de défendre une zone ou un objet à l'aide de plusieurs glyphes. Néanmoins, si une commode dispose de trois tiroirs, chacun peut être protégé indépendamment.

Au cours de l'incantation, le prêtre trace une série de lignes luisantes autour du symbole de protection. Le glyphe peut prendre n'importe quelle forme, du moment que sa taille ne dépasse pas la surface indiquée. Quand l'incantation s'achève, le glyphe et le reste du tracé deviennent quasiment invisibles.

Il est impossible de déclencher les glyphes à distance (par exemple, à l'aide d'un bâton), mais on peut les dissiper normalement. Double illusion, métamorphose et antidétention peuvent abuser un glyphe.

Lecture de la magie permet d'identifier un glyphe de garde pour peu que l'on réussisse un test d'Art de la magie (DD 13). Cet examen visuel ne provoque pas le déclenchement du sort, et celui qui s'y livre découvre la nature du glyphe auquel il a affaire (version, type de dégâts infligés, sort associé).

Le MD peut décider que les glyphes autorisés dépendent du dieu vénéré par le prêtre. Il est donc possible qu'il limite le choix ci-dessous, ou au contraire qu'il invente d'autres glyphes en accord avec les règles de recherche magique (voir le Guide du Maître).

Note. Les pièges magiques tels que les glyphes de garde sont extrêmement durs à détecter. Seul un roubleur peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour glyphe de garde).

En fonction de la version choisie, le glyphe explose ou déclenche un autre sort.

Glyphe explosif. L'explosion inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts dans un rayon de 1,50 mètre (jusqu'à un maximum de 5d8). Le type de dégâts est choisi au moment de l'incantation, parmi la liste suivante : acide, électricité, feu, froid ou son. Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts subis. La résistance à la magie s'applique face à cet effet.

Glyphe à sort. Le prêtre peut stocker n'importe quel sort néfaste du 3<sup>e</sup> niveau maximum dans le glyphe. Le sort prend effet au niveau où il a été lancé, même si le personnage est devenu plus puissant depuis. Si le sort affecte une ou plusieurs cibles, il prend automatiquement l'intrus comme cible unique. Dans le cas d'un sort de zone, la zone d'effet est, elle aussi, centrée sur celui qui a déclenché le glyphe. Enfin, si le sort convoque des créatures, ces dernières apparaissent aussi près que possible de l'intrus et se ruent sur lui sans attendre. Les éventuels jets de sauvegarde s'effectuent normalement, si ce n'est que leur DD est calculé en fonction du niveau du sort associé. La résistance à la magie s'applique normalement.

Composantes matérielles : le prêtre trace le glyphe à l'aide d'un bâtonnet d'encens qu'il a auparavant recouvert de poudre de diamant (valeur 200 po minimum).

### Glyphe de garde suprême

Abjuration  
Niveau : Prê 6

Ce sort est semblable à glyphe de garde, si ce n'est que son explosion inflige jusqu'à 10d8 points de dégâts et que le sort associé peut être nettement plus puissant (6<sup>e</sup> niveau maximum).

Composante matérielle : la poudre de diamant nécessaire à la préparation de ce glyphe doit valoir au moins 400 po.

### Gourdin magique

Transmutation  
Niveau : Dru 1  
Composantes : V, G, FD



**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : contact  
**Cible** : 1 gourdin ou bâton non magique en  
 chêne rouché  
**Durée** : 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)  
**Résistance à la magie** : oui (objet)

Grâce à ce sort, le gourdin ou le bâton non magique du druide se transforme en arme dotée d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts (les deux extrémités d'un bâton en bénéficient). Il inflige des dégâts comme s'il avait deux catégories de taille de plus (un gourdin ou bâton de taille P ainsi transmuté inflige 1d8 points de dégâts, 2d6 s'il est de taille M et 3d6 s'il est de taille G), +1 pour le bonus d'altération. Tout ceci ne prend effet que si c'est le druide qui manie l'arme en question. Dans le cas contraire, l'arme ne bénéficie pas des avantages conférés par le sort.

### Grâce féline

**Transmutation**  
**Niveau** : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : contact  
**Cible** : créature touchée  
**Durée** : 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** : oui

La créature transformée à l'aide de ce sort devient bien plus gracieuse et agile, ce qui lui permet de mieux coordonner ses gestes. Cet avantage se traduit par un bonus d'altération de +4 à la Dextérité, accompagné de toutes les modifications habituelles en termes de CA, de jets de Réflexes et autres utilisations du bonus de Dextérité.

**Composantes matérielles** : quelques poils de chat.

### Grâce féline de groupe

**Transmutation**  
**Niveau** : Bard 6, Dru 6, Ens/Mag 6  
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cibles** : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort fonctionne sur le même principe que *grâce féline*, si ce n'est qu'il peut affecter plusieurs créatures.

### Graisse

**Invocation (création)**  
**Niveau** : Bard 1, Ens/Mag 1  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible ou zone d'effet** : 1 objet ou 1 carré de 3 m de côté  
**Durée** : 1 round/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** : voir description  
**Résistance à la magie** : non

Comme son nom l'indique, ce sort recouvre une surface de graisse glissante. Toute créature entrant dans la zone d'effet ou s'y trouvant lorsque le sort est lancé doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber. Ce jet doit être renouvelé à chaque round tant que la victime reste dans la zone. Une créature traverse la zone à la moitié de sa vitesse de déplacement si elle réussit un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elle est dans l'incapacité de se déplacer pour le round (et doit effectuer un jet de Réflexes sous peine de tomber). Si elle rate le test de 5 points ou plus, elle tombe à coup sûr (voir la compétence Équilibre pour de plus amples détails).

Le MD peut modifier ce jet de sauvegarde en fonction des circonstances. Par exemple, une créature chargeant sans savoir que le sol a été huilé a peu de chances de rester debout, mais elle est presque assurée de quitter la zone dangereuse dans les plus brefs délais (qu'elle le veuille ou non).

Le sort peut également être utilisé sur un objet (une corde, une échelle ou la poignée d'une épée, par exemple). Si l'objet n'est tenu par personne au moment de l'incantation, il est automatiquement affecté. Par contre, il a droit à un jet de Réflexes si une créature l'a en main. En cas d'échec, son possesseur le lâche immédiatement. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round où une créature tente d'utiliser ou de ramasser un objet graissé. Une créature portant une armure ou des vêtements graissés bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests d'Évasion et aux tests de lutte visant à résister à la lutte ou à fuir une immobilisation.

**Composante matérielle** : une noix de beurre ou un peu de couenne de porc.

### Grand pas

**Transmutation**  
**Niveau** : Dru 1, Rôd 1, Voyage 1  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : personnelle  
**Cible** : le jeteur de sorts  
**Durée** : 1 heure/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse de déplacement terrestre du personnage de 3 mètres (il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'a aucun effet sur les autres modes de déplacement, comme le creusement, l'escalade, le vol ou la nage.

**Composante matérielle** : un peu de boue.

### Grand tertre

**Invocation (création)**  
**Niveau** : Dru 9, Flore 9  
**Composantes** : V, G  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Effet** : au moins 3 tertres errants, distants de moins de 9 m les uns des autres (voir description)  
**Durée** : 7 jours ou 7 mois (T) (voir description)  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Grand tertre crée 1d4+2 tertres errants ayant 11 DV chacun (voir le *Manuel des Monstres* pour la description de ces créatures). Ces derniers combattent pour le personnage, remplissent une mission pour lui ou lui servent de gardes du corps. Ils restent à ses côtés pendant sept jours, à moins qu'il ne les renvoie prématurément. Si les tertres errants ont été uniquement créés pour faire office de gardes, la durée du sort passe à sept mois. Dans ce cas, les monstres doivent recevoir pour instruction de garder un site bien spécifique. Ils ne peuvent pas s'éloigner au-delà des limites de portée, le centre de l'effet du sort étant le point où chaque créature est apparue.

Les tertres errants ne bénéficient de la résistance au feu propre aux monstres de leur espèce que par temps de pluie ou dans un lieu extrêmement humide ou marécageux.

### Guérison de destrier

**Invocation (guérison)**  
**Niveau** : Pal 3  
**Composantes** : V, G  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : contact  
**Cible** : la monture du paladin  
**Durée** : instantanée  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *guérison suprême*, mais il n'affecte que le destrier du paladin (il s'agit généralement d'un cheval de guerre).

### Guérison de la cécité/surdité

**Invocation (guérison)**  
**Niveau** : Pal 3, Prê 3  
**Composantes** : V, G  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : contact  
**Cible** : créature touchée  
**Durée** : instantanée  
**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort soigne la cécité ou la surdité (au choix du personnage), que la cause du mal soit naturelle ou magique. Il ne rend pas un œil ou une oreille perdu, mais le remet en état s'il est seulement endommagé.

**Guérison de la cécité/surdité** contre et dissipe cécité/surdité.

### Guérison des maladies

**Invocation (guérison)**  
**Niveau** : Dru 3, Prê 3, Rôd 3  
**Composantes** : V, G  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : contact  
**Cible** : créature touchée  
**Durée** : instantanée  
**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)



Ce sort soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Il tue également les parasites, ce qui inclut, entre autres, le limon vert. Certaines maladies ne peuvent être contrées par ce sort, et d'autres ne peuvent être soignées que par des lanceurs de sorts d'un certain niveau.

*Note.* La durée du sort est instantanée, ce qui signifie que l'individu soigné peut être infecté de nouveau par la même maladie ou le même parasite pour peu qu'il y soit encore exposé.

### Guérison suprême

**Invocation (guérison)**  
Niveau : Dru 7, Prê 6, Guérison 6  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : contact  
Cible : créature touchée  
Durée : instantanée  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)  
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Guérison suprême permet au prêtre de canaliser suffisamment d'énergie positive dans le corps du sujet pour faire disparaître toutes ses blessures et ses maladies. Le sort soigne totalement les affaiblissements temporaires de caractéristique, l'aliénation, la cécité, la confusion, la débilité, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébètement, les maladies, la nausée et la surdité. Il soigne également 10 points de vie par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 150 au niveau 15.

Par contre, guérison suprême ne peut rien contre les niveaux négatifs, les niveaux perdus et les diminutions permanentes de caractéristique.

Contre un mort-vivant, guérison suprême agit comme mise à mal.

### Guérison suprême de groupe

**Invocation (guérison)**  
Niveau : Prê 9, Guérison 9  
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
Cibles : 1 ou plusieurs créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres

Ce sort est semblable à guérison suprême, si ce n'est qu'il fonctionne à distance et sur plusieurs créatures à la fois. Le nombre maximum de points de vie restitué à chaque créature est égal à 250.

### Hébètement

**Enchantement (coercition) [mental]**  
Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0  
Composantes : V, G, M  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
Cible : 1 humanoïde de 4 DV ou moins  
Durée : 1 round  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule  
Résistance à la magie : oui

Cet enchantement brouille les idées d'un humanoïde de 4 dés de vie ou moins, ce qui l'em-

pêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés contre l'hébètement. La victime n'est pas étourdie. Ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage.

*Composante matérielle* : un peu de laine ou matière similaire.

### Hébètement de monstre

**Enchantement (coercition) [mental]**  
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2  
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
Cible : 1 créature vivante de 6 DV ou moins

Ce sort est semblable à hébètement, si ce n'est qu'il affecte une créature vivante de n'importe quel type. Les créatures ayant au moins 7 DV sont immunisées contre l'hébètement de monstre.

### Héroïsme

**Enchantement (coercition) [mental]**  
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : contact  
Cible : créature touchée  
Durée : 10 minutes/niveau  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)  
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère courage et moral au combat. La cible bénéficie alors d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence.

### Héroïsme suprême

**Enchantement (coercition) [mental]**  
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6  
Durée : 1 minute/niveau

Ce sort est semblable à héroïsme, si ce n'est que la créature bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence. En outre, elle est immunisée contre les effets de terreur et gagne un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de lanceur de sorts (maximum 20).

### Hypnose

**Enchantement (coercition) [mental]**  
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 round  
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
Zone d'effet : plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 9 m les unes des autres  
Durée : 2d4 rounds (T)  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule  
Résistance à la magie : oui

La nature répétitive de l'incantation et les gestes lents du personnage captent l'attention des créatures proches, qui se retrouvent hypnotisées. Le lanceur de sorts peut alors mettre à profit la fascination qu'elles éprouvent pour lui en leur donnant des ordres. Il affecte un total

de 2d4 dés de vie, en commençant par les créatures les moins puissantes. Seules celles qui voient ou entendent le personnage peuvent être hypnotisées, mais elles n'ont pas besoin de le comprendre.

Si l'on utilise ce sort au combat, les cibles bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. À l'inverse, si l'enchantement est lancé sur une seule créature qui n'est pas en train de se battre, cette dernière subit un malus de -2 au jet de Volonté.

Tant que le sujet est hypnotisé, la créature réagit comme si son attitude était plus favorable de deux crans envers le jeteur de sorts (voir *Influencer l'attitude des PNJ*, page 74). Cela permet de lui demander une chose (pourvu que le personnage puisse communiquer avec elle). La requête doit être brève et raisonnable. Au terme du sort, la créature conserve cette nouvelle attitude envers le personnage, mais seulement au regard de la requête en question.

Une créature qui rate son jet de sauvegarde ne se souvient pas qu'on l'a hypnotisée.

### Hypnose des animaux

**Enchantement (coercition) [mental, son]**  
Niveau : Bard 2, Dru 2  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
Cibles : animaux ou créatures magiques ayant 1 ou 2 en Intelligence  
Durée : concentration  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)  
Résistance à la magie : oui

Les gestes hypnotiques du personnage et son chant scandé incitent les animaux et les créatures magiques à ne rien faire d'autre que le regarder. Seules les créatures ayant 1 ou 2 en Intelligence peuvent être affectées. Le personnage fascine un total de 2d6 DV, en commençant par les animaux les plus proches de lui. Par exemple, si Vadiana lance hypnose des animaux sur plusieurs loups à 2 DV et si elle obtient 7 à son jet de 2d6, seuls les trois loups les plus proches sont affectés.

Les animaux dressés à attaquer ont droit à un jet de sauvegarde, au même titre que les créatures magiques et les animaux sanguinaires. À l'inverse, les animaux non dressés n'ont pas droit à un jet de sauvegarde.

### Identification

**Divination**  
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Magie 2  
Composantes : V, G, M, FD  
Temps d'incantation : 1 heure  
Portée : contact  
Cibles : 1 objet touché  
Durée : instantanée  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non

Ce sort identifie toutes les propriétés d'un objet magique, la manière de l'actionner (si



nécessaire) et le nombre de charges restant (le cas échéant).

Identification ne fonctionne pas sur les artefacts (reportez-vous au *Guide du Maître* pour de plus amples détails sur ces objets).

**Composante matérielle profane** : une perle valant au moins 100 po, que l'on broie avant de verser la poudre obtenue dans du vin. Le breuvage résultant doit être mélangé à l'aide d'une plume de hibou, puis bu juste avant l'incantation.

### Idiotie

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Le mage réduit les facultés mentales de la cible d'un simple toucher. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, la cible subit un malus de -1d6 en Intelligence, Sagesse et Charisme. Ce malus ne saurait réduire l'une des ses valeurs de caractéristique en dessous de 1.

À cause de cet enchantement, la cible risque fort de ne plus pouvoir lancer certains de ses sorts (en effet, la valeur de caractéristique requise peut chuter sous le minimum requis pour lancer certains sorts).

### Illumination

Évocation [lumière]

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayonnement de lumière

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce petit tour de magie génère une vive lumière. Pour peu qu'on la fasse apparaître directement devant une créature, celle-ci se retrouve éblouie pendant 1 minute sauf si elle réussit un jet de Vigueur. Les créatures aveugles, et celles qui sont déjà éblouies, ne sont pas affectées par illumination.

### Image accomplie

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Durée : concentration + 3 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Tant que le personnage continue de se concentrer, il peut la déplacer dans les limites de portée indiquées.

L'image disparaît dès qu'on la frappe, à moins que son créateur ne la fasse réagir de manière appropriée.

### Image imparfaite

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Durée : concentration + 2 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut également quelques petits sons (mais aucune parole intelligible).

### Image miroir

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle (voir description)

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort fait apparaître plusieurs doubles du personnage, ce qui complique la tâche des adversaires désirant l'attaquer. Les chimères restent près de leur créateur et disparaissent au moindre coup.

Image miroir crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de huit images). Ces chimères s'éloignent très légèrement du lanceur de sorts mais restent toutes très proches (il n'y a jamais plus de 1,50 mètre entre deux images ou entre le personnage et l'un de ses doubles). On peut passer au travers des chimères. Quand les images et le personnage se séparent, les observateurs deviennent incapables de dire qui est l'original et qui sont les copies. Les chimères peuvent se traverser mutuellement. Elles reproduisent fidèlement les gestes du personnage, faisant par exemple semblant de lancer des sorts ou de boire une potion, décollant du sol quand il jette *lévitation*, etc.

Les créatures attaquant le personnage doivent choisir leur cible parmi toutes celles qui sont présentes. En règle générale, on détermine aléatoirement qui elles attaquent. Une attaque réussie contre une chimère la fait disparaître instantanément. La CA des images se calcule de la manière suivante : 10 + modificateur de taille du personnage + son modificateur de Dextérité. Elles réagissent normalement aux sorts de zone (par exemple, elles auront l'air plus ou moins brûlées après avoir été prises dans l'explosion d'une *boule de feu*).

Le personnage peut fusionner avec ses copies et se séparer d'elles à l'envi, ce qui permet de semer le doute dans l'esprit de ceux qui pensaient l'avoir localisé.

L'adversaire doit voir les images pour être abusé par le sort. Si le personnage est invisible ou si l'adversaire ferme les yeux, le sort perd tout son intérêt. À noter toutefois que combattre les yeux fermés revient à être aveugle.

### Image permanente

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Effet : chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante est permanente et qu'elle inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Le personnage peut la déplacer dans les limites de portée sur simple concentration, mais elle reste statique quand il ne s'occupe pas d'elle.

**Composantes matérielles** : un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 100 po).

### Image prédéterminée

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques, et qu'elle suit un programme déterminé par le personnage sans que ce dernier ait besoin de se concentrer. Elle peut même prononcer des paroles intelligibles. Il est ainsi possible de créer une illusion représentant plusieurs orques jouant aux cartes et s'accusant mutuellement de tricher avant d'en venir aux poings.

**Composantes matérielles** : un bout de toison de mouton et quelques grains de sable.

### Image programmée

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Effet : chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente jusqu'au déclenchement, puis 1 round/niveau

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Elle peut prononcer des paroles intelligibles.

C'est au cours de l'incantation que le personnage spécifie la condition qui déclenchera l'illusion (ce peut être un simple mot de commande). Cette condition peut être aussi générale ou spécifique que souhaité, du moment qu'elle est basée sur des éléments visuels, sonores, olfactifs ou tactiles. Elle ne peut en aucun cas reposer sur une qualité que les sens ne permettent pas de discerner ou sur un concept tel que l'alignement (voir *bouche magique* pour plus de renseignements sur les conditions de déclenchement de tels sorts).

**Composantes matérielles** : un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 25 po).

### Image silencieuse

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : concentration



**Jet de sauvegarde :** Volonté, dévoile  
(en cas d'interaction)

**Résistance à la magie :** non

Ce sort génère une illusion strictement visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle n'inclut aucune sensation sonore, tactile, olfactive ou thermique. Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées.

**Focaliseur :** un bout de toison de mouton.

### Immobilisation d'animal

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 2, Faune 2, Rôd 2

Composantes : V, G

Cible : 1 animal

Ce sort est semblable à immobilisation de personne, si ce n'est qu'il affecte un animal.

### Immobilisation de monstre

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 5, Loi 6

Composantes : V, G, M/FD

Cible : 1 créature vivante

Ce sort est semblable à immobilisation de personne, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature vivante ratant son jet de Volonté.

**Composante matérielle profane :** une barre de métal dur pouvant être aussi petite qu'un long clou.

### Immobilisation de monstre de groupe

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 9

Cible : 1 ou plusieurs créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à immobilisation de monstre, si ce n'est qu'il affecte les créatures vivantes ratant leur jet de Volonté.

### Immobilisation de morts-vivants

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : jusqu'à 3 morts-vivants distants de moins de 9 m les uns des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fige jusqu'à trois morts-vivants. Ceux qui sont dénués d'intelligence (tels que les squelettes ou les zombies) n'ont pas droit à un jet de sauvegarde ; les autres, oui. Le sort fige les morts-vivants affectés jusqu'à la fin de la durée indiquée, tout comme immobilisation de personne le fait pour une créature vivante. Il est instantanément rompu si les morts-vivants figés subissent des dégâts.

**Composantes matérielles :** une pincée de soufre et de l'ail en poudre.

### Immobilisation de personne

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 2

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 humanoïde

Durée : 1 round/niveau (T) (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, la cible se retrouve figée sur place. Bien que consciente de ce qui se passe autour d'elle, elle ne peut ni agir ni parler. Une fois par round, chaque fois qu'arrive son tour, le sujet peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet (il s'agit d'une action complexe qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité).

Une créature ailée se retrouve incapable de battre des ailes quand elle est affectée par ce sort. Si elle évoluait dans les airs au moment de l'incantation, elle tombe comme une pierre. De même, un nageur risque de se noyer.

**Focaliseur profane :** un petit morceau de fer droit.

### Immobilisation de personne de groupe

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 7

Cible : 1 ou plusieurs créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à immobilisation de personne, si ce n'est qu'il affecte les créatures vivantes ratant leur jet de Volonté.

### Immunité contre les sorts

Abjuration

Niveau : Force 4, Prê 4, Protection 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

L'individu protégé par ce sort est immunisé contre les effets d'un sort spécifique tous les quatre niveaux du prêtre. Les sorts en question doivent être du 4<sup>e</sup> niveau maximum. Il bénéficie en fait d'une résistance à la magie imbattable contre les sorts spécifiés (cette abjuration ne protège donc pas contre les sorts qui n'autorisent pas de jet de résistance à la magie). Immunité contre les sorts protège bien évidemment contre les sorts, mais aussi contre les effets similaires des objets magiques et les pouvoirs magiques innés de certaines créatures. Il n'est d'aucune utilité

contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires, tels que le souffle d'un dragon ou le regard pétrifiant d'un basilic. Il confère juste une défense contre un sort donné, mais pas contre les effets apparentés. Par exemple, une créature immunisée contre éclair sera affectée normalement par décharge électrique ou éclair multiple.

Une créature ne peut être protégée que par une seule immunité contre les sorts ou immunité contre les sorts suprême à la fois.

### Immunité contre les sorts suprême

Abjuration

Niveau : Prê 8

Ce sort est semblable à immunité contre les sorts, si ce n'est que cette immunité s'applique à un sort du 8<sup>e</sup> niveau ou moins.

Une créature ne peut être protégée que par une seule immunité contre les sorts ou immunité contre les sorts suprême à la fois.

### Implosion

Évocation

Niveau : Destruction 9, Prê 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature tangible/round

Durée : concentration (jusqu'à 4 rounds)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère un état de résonance destructeur dans le corps de la cible. Chaque round que le prêtre passe à se concentrer, il tue une créature différente en provoquant son implosion. Le corps de la victime est comme écrasé par la violente pression extérieure qui s'exerce subitement sur elle (il s'agit d'un effet instantané, qu'il est impossible de dissiper.)

Une créature donnée ne peut être prise pour cible qu'à une seule reprise chaque fois qu'on lance ce sort.

Implosion est sans effet sur les créatures intangibles ou celles qui se trouvent en état gazeux.

### Imprécation

Enchantement (coercition) [mental, terreur]

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 m

Zone d'effet : tous les adversaires se trouvant à 15 m ou moins

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Imprécation sème le doute et la crainte chez l'adversaire. Toutes les créatures affectées subissent un malus de moral de -1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Imprécation contre et dissipe bénédiction.



## Injonction

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Prê 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le prêtre donne à la cible un ordre d'un mot, qu'elle s'applique à suivre de son mieux. Il peut faire son choix parmi les propositions suivantes.

**Approche.** À son tour, le sujet se déplace vers le personnage aussi vite et directement que possible pendant 1 round. La créature ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.

**Lâche.** À son tour, le sujet lâche tout ce qu'il tient. Il ne peut rien ramasser avant le tour suivant.

**Tombe.** À son tour, le sujet tombe au sol et reste à terre pendant 1 round. Rien ne l'empêche d'agir mais il subit les malus habituels.

**Fuis.** À son tour, le sujet s'éloigne aussi vite que possible du personnage pendant 1 round. Il ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.

**Halte.** Le sujet ne bouge plus pendant 1 round. Il ne peut entreprendre aucune action mais n'est pas sans défense.

Si le sujet est incapable d'obéir à l'ordre une fois son tour venu, le sort échoue.

## Injonction suprême

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Prê 5

Cibles : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 round/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'injonction, si ce n'est qu'il permet d'affecter jusqu'à une créature par niveau et que sa durée est sensiblement prolongée. À partir du deuxième round, les créatures affectées ont droit à un nouveau jet de Volonté dès qu'arrive leur tour de jeu. Si elles le réussissent, elles échappent à l'effet du sort. Toutes les créatures doivent recevoir le même ordre.

## Interdiction

Abjuration

Niveau : Prê 6

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 6 rounds

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 cube de 18 m d'arête/niveau (F)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort interdit aux créatures dont l'alignement diffère de celui du prêtre de pénétrer dans la zone protégée. Dans le même temps, il bloque

l'effet des sorts et effets extraplanaires ou permettant un déplacement instantané (tels que changement de plan, porte dimensionnelle, téléportation, ou les passages par le plan Astral ou le plan Éthéré) et tous les sorts de convocation.

En outre, il nuit aux créatures dont l'alignement est différent de celui du prêtre. L'effet du sort dépend alors de l'alignement des intrus par rapport à celui du prêtre (voir ci-dessous). Une créature située dans la zone au moment où le sort est lancé ne subit aucun préjudice, sauf si elle la quitte pour y rentrer par la suite, auquel cas elle est affectée normalement.

**Alignement identique :** aucun effet. La créature peut entrer librement dans la zone protégée (mais pas en se matérialisant à l'intérieur ou en passant par les plans).

**Alignement différent selon un précepte (Loi/Chaos ou Bien/Mal) :** l'intrus subit 6d6 points de dégâts. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et la résistance à la magie fonctionne normalement.

**Alignement différent selon deux préceptes (Loi/Chaos et Bien/Mal) :** la créature perd 6d6 points de vie. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et la résistance à la magie s'applique normalement.

Le personnage peut affecter un mot de passe à la zone défendue, auquel cas seuls ceux prononçant le sésame peuvent entrer sans subir les dégâts. Il faut le choisir au moment de l'incantation.

Ce sort ne peut être dissipé que si le personnage qui jette dissipation de la magie présente un niveau de lanceur de sorts au moins égal à celui du prêtre qui a lancé interdiction.

Plusieurs interdictions ne peuvent se chevaucher. Dans ce cas, la plus récente s'arrête aux limites de la plus ancienne.

**Composantes matérielles :** quelques gouttes d'eau bénite et des encens extrêmement rares, d'une valeur minimale de 1 500 po, plus 1 500 po par cube de 18 mètres d'arête. Si le prêtre désire associer un mot de passe à son incantation, il faut ajouter d'autres encens plus onéreux encore (1 000 po supplémentaires, plus 1 000 po par cube de 18 mètres d'arête).

## Inversion de la gravité

Transmutation

Niveau : Dru 8, Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 1 cube de 3 m d'arête/2 niveaux (F)

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

Cette puissante transmutation inverse la gravité dans la zone définie, avec pour conséquence que les créatures et objets qui s'y trouvent « tombent » vers le haut et atteignent le sommet du volume affecté en 1 round. S'ils butent contre un solide (le plafond, par exemple), ils subissent des dégâts correspondant à la même

distance de chute. Objets et créatures ne rencontrant pas d'obstacle restent en l'air, oscillant lentement, jusqu'à la fin de la durée indiquée. À ce moment, ils tombent et subissent les dégâts normaux dus à la chute.

Les personnes qui se trouvent dans la zone d'effet quand le sort se déclenche peuvent tenter un jet de Réflexes s'il y a quelque chose à quoi s'accrocher. Les créatures usant de vol ou de lévitation peuvent négocier la zone dangereuse sans risque.

**Composantes matérielles profanes :** de la magnétite et quelques copeaux de fer.

## Invisibilité

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 2, Duperie 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou contact

Cible : le jeteur de sorts ou 1 créature (ou

1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché disparaît à la vue, et même à la vision dans le noir. Si le sujet transporte de l'équipement, tout son matériel disparaît avec lui. Personne ne voit l'individu affecté, pas même le lanceur de sorts, à moins que ce dernier ne bénéficie d'effets lui permettant de voir les créatures invisibles.

Les objets lâchés ou posés par un être invisible réapparaissent instantanément. À l'inverse, les objets ramassés disparaissent s'il les glisse dans ses poches ou dans un sac qu'il transporte. La lumière ne disparaît jamais, même si sa source devient invisible (l'effet produit est donc celui d'une lumière sans source visible). Dans le cas où le sujet transporterait un objet particulièrement long (par exemple, une corde qu'il laisse dérouler derrière lui), celui-ci apparaîtrait à 3 mètres de lui.

Ce n'est pas parce qu'un personnage est invisible qu'il est du même coup silencieux, et certaines conditions ou situations peuvent le faire repérer (s'il marche dans une flaque ou dans la neige, par exemple). Le sort cesse aussitôt si le sujet attaque qui que ce soit. Dans ce cas bien précis, on considère également comme « attaque » tout sort prenant un adversaire pour cible, ou dont la zone d'effet comprend au moins un ennemi. Les actions dirigées contre des objets qui n'appartiennent à personne ne rompent pas l'invisibilité. Faire du mal aux gens indirectement ne constitue pas une attaque. Un individu invisible peut donc ouvrir les portes, parler, manger, gravir les escaliers, convoquer des monstres et les lancer sur ses adversaires, trancher les cordes retenant une passerelle alors que ses ennemis sont en train de la traverser, ouvrir une herse retenant des chiens de garde, etc. Par contre, s'il attaque directement, il redevient immédiatement



visible, et son équipement avec lui. Notez que les sorts tels que *bénédictio*, qui affectent les alliés du personnage mais pas ses ennemis, ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, même si leur zone d'effet englobe les ennemis du PJ.

Voir les Tables 8-5 et 8-6, page 151, pour ce qui est des effets de l'invisibilité au combat.

Il est possible d'user de *permanence* sur un sort d'invisibilité affectant des objets.

**Composantes matérielles profanes :** un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

## Invisibilité de groupe

Illusion (hallucination)

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : créatures distantes de moins de 54 m les unes des autres

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il affecte tout un groupe de créatures. L'effet est rompu dès que l'un des membres du groupe attaque quelqu'un. Les individus invisibles sont incapables de se voir. Le sort cesse également pour toute créature s'éloignant trop de ses compagnons : au-delà de 54 mètres, elle réapparaît. (Dans le cas où le sort a été lancé sur deux sujets seulement, c'est celui qui s'éloigne de l'autre qui réapparaît. S'ils s'éloignent tous deux, ils réapparaissent en même temps dès que la limite des 54 mètres est franchie.)

**Composantes matérielles profanes :** un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

## Invisibilité pour les animaux

Abjuration

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

(inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Les animaux ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les animaux se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. Ainsi, ces dernières pourraient se tenir devant des lions affamés sans être inquiétées. Par contre, si une créature protégée touche un animal ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la dissimulation aux animaux prend fin pour tous les bénéficiaires.

## Invisibilité pour les morts-vivants

Abjuration

Niveau : Prê 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature touchée/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

(inoffensif) (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les morts-vivants ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les morts-vivants dénués d'intelligence sont automatiquement affectés et se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. De leur côté, les morts-vivants intelligents bénéficient d'un jet de Volonté. En cas d'échec, le sujet ne voit tout simplement pas les créatures protégées. Par contre, s'il a une raison de croire que des adversaires invisibles sont présents, il tente de les trouver et de les frapper.

Si une créature protégée tente de renvoyer ou de contrôler un mort-vivant, touche l'un d'eux ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la dissimulation aux morts-vivants prend fin pour tous les bénéficiaires.

## Invisibilité suprême

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Cible : le jeteur de sort ou la créature touchée

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

(inoffensif)

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il continue de faire effet même si le sujet attaque.

## Invocation instantanée de Drawmij

Invocation (convocation)

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible : 1 objet pesant jusqu'à 5 kg, dont la plus longue dimension ne doit pas dépasser 1,80 m

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au mage de faire apparaître dans sa main un objet se trouvant à peu près n'importe où.

Le personnage doit commencer par apposer sa marque sur l'objet en question à l'aide de *signature magique* (voir page 288). Cela fait, il lance *invocation instantanée de Drawmij*, qui inscrit magiquement le nom de l'objet sur un saphir valant au moins 1 000 po. À partir de ce moment, le mage peut appeler l'objet à lui en prononçant le mot de commande décidé lors de l'incantation et en brisant la pierre précieuse. L'objet apparaît instantanément

dans sa main. Lui seul peut utiliser la gemme à cet effet.

Si l'objet est entre les mains d'une autre créature, le sort ne fonctionne pas, mais le personnage apprend qui le tient et où il est, au moment où le saphir est brisé (cette localisation manque toutefois de précision).

Le mot inscrit sur la pierre précieuse est invisible. Même si quelqu'un parvient à le voir, le mage est le seul à pouvoir le déchiffrer sans lancer lecture de la magie.

L'objet peut même être appelé s'il se trouve dans un autre plan, à condition que personne ne s'en soit emparé en l'absence du personnage.

**Composante matérielle :** un saphir valant au moins 1 000 po.

## Lame de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : flamme en forme d'épée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Une lame brûlante et éblouissante jaillit de la main du druide. Longue de 90 centimètres, elle se manie comme un cimeterre et tous les coups qu'elle délivre sont des attaques de contact au corps à corps. Elle inflige 1d8 points de dégâts de feu par coup, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (maximum +10). Elle est immatérielle, ce qui signifie que le modificateur de Force du personnage ne s'applique pas aux dégâts (ils sont uniquement dus au feu). La lame peut mettre le feu aux matériaux combustibles (papier, paille, bois sec, tissu, etc.).

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

## Lecture de la magie

Divination

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1,

Prê 0, Rôd 1

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon intelligibles (sur les parchemins, livres magiques, armoiries, etc.). En règle générale, ce déchiffrement ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf dans le cas des parchemins maudits. Une fois le sort jeté et le texte compris, le personnage peut le lire aussi souvent qu'il le souhaite. On lit à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. Lecture de la magie permet d'identifier un glyphe de garde sur un test d'Art de la magie (DD 13), un glyphe de garde divin (Art de la magie, DD 16) et un symbole (également sur un test d'Art de la magie, mais contre un DD égal à 10 + niveau de sort).



On peut user de *permanence* sur un sort de lecture de la magie.  
**Focaliseur** : un prisme raillé dans du minéral ou du cristal.

## Lenteur

**Transmutation**  
**Niveau** : Bard 3, Ens/Mag 3  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cibles** : 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres  
**Durée** : 1 round/niveau  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule  
**Résistance à la magie** : oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien moins rapidement. Leur tour de jeu se limite à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, elles doivent composer avec un malus de -1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes. Les individus ralentis évoluent à la moitié de leur vitesse de déplacement normale (arrondir à la tranche de 1,50 mètre inférieure), ce qui affecte leur distance de saut.

Les effets de plusieurs *lenteurs* ne sont pas cumulatifs. *Lenteur* contre et dissipe *rapidité*.

**Composante matérielle** : une goutte de mélasse.

## Leurre

**Illusion (hallucination)**  
**Niveau** : Bard 5, Dupertie 5, Ens/Mag 5  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : contact  
**Zone d'effet** : émanation de 12 m de rayon  
**Durée** : 1 heure/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Tout sort de Divination (scrutation) utilisé pour distinguer ce qui se trouve dans la zone reçoit une image erronée (comme dans le cas du sort *image accomplie*) définie par le lanceur de sorts au moment de l'incantation. À tout moment, celui-ci peut modifier l'image comme il lui sied, à condition de se concentrer. Quand il ne se concentre pas, elle reste statique.

**Composante matérielle** : un bloc de jade valant au moins 250 po, que l'on réduit en poudre et jette en l'air au moment de l'incantation.

## Lévitiation

**Transmutation**  
**Niveau** : Ens/Mag 2  
**Composantes** : V, G, F  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible** : le jeteur de sorts, 1 créature consentante ou 1 objet dans la limite de 50 kg/niveau  
**Durée** : 1 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Ce sort permet de se déplacer de bas en haut ou de faire bouger de la même façon une créature consentante ou un objet (qui doit n'être entre les mains de personne ou appartenir à un individu consentant). Le mage dirige mentalement les déplacements du sujet, lesquels sont limités à 6 mètres par round (vers le haut ou le bas). Chaque déplacement correspond à une action de mouvement. Il est impossible de déplacer le sujet à l'horizontale, mais celui-ci peut se mouvoir latéralement en s'aidant d'une paroi ou d'un plafond (en règle générale, sa vitesse de déplacement est alors divisée par deux).

Lorsqu'une créature en état de *lévitation* tente de combattre (à l'aide d'armes de corps à corps ou à distance), elle constate que son équilibre est instable : sa première attaque s'accompagne d'un malus de -1, la deuxième de -2, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de -5. Si elle passe un round entier à se stabiliser, le malus retombe à -1 et la progression recommence.

**Focaliseur** : une boucle de cuir ou un fil d'or tordu de manière à représenter une coupe vue de profil et pourvue d'une longue jambe.

## Liberté de mouvement

**Abjuration**  
**Niveau** : Bard 4, Chance 4, Dru 4, Prê 4, Rôd 4  
**Composantes** : V, G, M, FD  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : personnelle ou contact  
**Cible** : le jeteur de sorts ou créature touchée  
**Durée** : 10 minutes/niveau  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage ou à la créature qu'il touche de se déplacer et de combattre normalement, même sous le coup de sorts ou d'effets magiques qui contrariaient normalement les déplacements, comme c'est le cas pour *brouillard dense*, *lenteur*, la paralysie ou *toile d'araignée*. Le sujet réussit automatiquement les tests de lutte visant à résister aux tentatives de lutte, ainsi que les tests de lutte ou d'évasion visant à échapper à une lutte ou une immobilisation.

Le sujet peut également se mouvoir et attaquer normalement sous l'eau, même à l'aide d'armes tranchantes (épées, haches, etc.) ou contondantes (fléaux, marteaux et autres masses d'armes), du moins tant qu'il les manie au corps à corps (il ne peut toujours pas les lancer). Par contre, *liberté de mouvement* ne permet pas de respirer sous l'eau.

**Composante matérielle** : une lanière en cuir, nouée autour du bras ou de la jambe.

## Lien télépathique de Rary

**Divination**  
**Niveau** : Ens/Mag 5  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action  
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles** : le jeteur de sorts et 1 créature consentante/3 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres  
**Durée** : 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Cette divination permet de forger un lien télépathique entre plusieurs créatures devant avoir un minimum de 3 en Intelligence. Ce lien ne peut être établi qu'entre des sujets consentants, ce qui explique l'absence de jet de sauvegarde ou de résistance à la magie. Les créatures connectées entre elles peuvent communiquer par télépathie, même si elles parlent des langues différentes. Le lien n'établit aucun ascendant d'une créature sur les autres. Une fois qu'il est constitué, il continue de fonctionner sans considération de distance (mais il est coupé entre les individus se retrouvant dans des plans d'existence différents).

S'il le souhaite, le personnage peut ne pas s'inscrire dans le lien ainsi formé. Toutefois, cette décision doit être prise lors de l'incantation.

On peut user de *permanence* sur un lien télépathique de Rary, mais seuls deux individus peuvent être reliés de la sorte à chaque *permanence*.

**Composantes matérielles** : deux coquilles d'œufs pondus par des créatures d'espèces différentes.

## Localisation d'objet

**Divination**  
**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 3, Voyage 2  
**Composantes** : V, G, F/ED  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)  
**Zone d'effet** : cercle de 120 m de rayon + 12 m/niveau, centré sur le jeteur de sorts  
**Durée** : 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. Le sort peut localiser des objets aussi divers que variés (vêtements, bijoux, meubles, armes, outils, etc.). On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale (comme par exemple un escalier, une épée ou un joyau), auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis (tel que « la chevalière du baron Vulden ») sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination).

**Localisation d'objet** est bloqué par le plomb et ne permet pas de retrouver les êtres vivants ni les objets transformés à l'aide de *métamorphose universelle*.

**Focaliseur profane** : une petite brindille prenant la forme d'une baguette de sourcier.

## Localisation de créature

**Divination**  
**Niveau** : Bard 4, Ens/Mag 4



**Composantes :** V, G, M

**Durée :** 10 minutes/niveau

Ce sort est semblable à *localisation d'objet*, si ce n'est qu'il permet de retrouver une créature connue.

Au terme de l'incantation, le personnage tourne lentement sur lui-même, jusqu'à ce que le sort lui indique dans quelle direction se trouve la créature qu'il recherche (à condition que cette dernière ne soit pas trop loin). Si elle se déplace, le joueur de sorts sait également dans quelle direction elle avance.

Le sort permet de localiser une créature d'une espèce spécifique (par exemple, un humain ou une licorne), mais aussi quelqu'un que le personnage connaît personnellement. Il ne peut pas trouver une créature d'un type général (comme humanoïde ou animal). Pour que *localisation de créature* fonctionne, le personnage doit avoir vu un spécimen de l'espèce recherchée au moins une fois dans sa vie et de près (9 mètres ou moins).

Le sort est bloqué par les cours d'eau et ne peut pas localiser les objets. Il peut être abusé par des sorts tels qu'*antidétention*, *double illusoire* et *métamorphose*.

**Composante matérielle :** quelques poils de chien de chasse.

## Localisation suprême

**Divination**

**Niveau :** Connaissance 8, Ens/Mag 8, Prê 8

**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 10 minutes

**Portée :** illimitée

**Cible :** 1 créature ou 1 objet

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort est parmi les plus puissants pour qui cherche à localiser une créature ou un objet. En effet, seuls *esprit impénétrable* ou l'intervention directe d'un dieu peuvent empêcher le lanceur de sorts d'apprendre ce qu'il cherche à savoir. *Localisation suprême* contourne les méthodes de protection habituelles contre la scrutiny ou la localisation magique. Le sort commence par révéler l'endroit exact où se trouve l'individu ou l'objet recherché (nom du bâtiment, du propriétaire, de l'entreprise, etc.), en y ajoutant la localité, le comté (ou autre division administrative), le pays, le continent et le plan d'existence.

Pour trouver une créature à l'aide de ce sort, il faut l'avoir déjà vue ou posséder un objet lui ayant appartenu. Pour localiser un objet, il suffit de l'avoir touché au moins une fois.

## Lueur d'arc-en-ciel

**Illusion (mirage) [mental]**

**Niveau :** Bard 4, Ens/Mag 4

**Composantes :** V (Bard uniquement), G, M, F (voir description)

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

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet :** lueurs multicolores dans une étendue de 6 m de rayon

**Durée :** concentration + 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort fait apparaître une lueur aux couleurs d'arc-en-ciel, qui fascine toutes les créatures prises dans la zone d'effet. *Lueur arc-en-ciel* peut captiver un maximum de 24 DV, les créatures qui ont le moins de DV étant affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du jeteur de sorts qui sont touchées en priorité. Si elles ratent leur jet de sauvegarde, elles sont fascinées par la lueur.

D'un simple geste (action libre), le personnage peut déplacer la lueur de 9 mètres par round (il déplace alors son point d'origine). Toutes les créatures affectées la suivent, faisant de leur mieux pour rester dans la zone d'effet. Celles qui sont retenues par leurs compagnons tentent tout de même de le faire. Si la lueur entraîne ses victimes dans une zone dangereuse (feu, falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Si elle disparaît à la vue des créatures affectées (suite à un sort de *brume de dissimulation*, par exemple), ces dernières échappent automatiquement à son influence.

*Lueur arc-en-ciel* reste sans effet sur les créatures aveugles.

**Composante verbale :** magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.

**Composante matérielle :** un peu de phosphore.

**Focaliseur :** un prisme en cristal.

## Lueur féérique

**Évocation [lumière]**

**Niveau :** Dru 1

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Zone d'effet :** créatures et objets pris dans un rayonnement de 1,50 m de rayon

**Durée :** 1 minute/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Une pâle lueur entoure les cibles et les rend plus visibles. Elles éclairent autant que des bougies, ce qui les empêche de bénéficier du camouflage normalement assorti à l'obscurité (bien qu'un sort de *ténèbres* de 2<sup>e</sup> niveau ou plus fonctionne normalement) ou à des sorts tels que *déplacement*, *flou* ou *invisibilité*. La lumière est trop diffuse pour avoir le moindre effet sur les morts-vivants ou les créatures vivant dans le noir. Selon l'incantation proférée par le druide, la lueur féérique peut être bleue, verte ou violette. Elle ne fait aucun mal aux objets ou créatures qu'elle souligne.

## Lueurs hypnotiques

**Illusion (mirage) [mental]**

**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2

**Composantes :** V (Bard uniquement), G, M (voir description)

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

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet :** lueurs multicolores dans une étendue de 3 m de rayon

**Durée :** concentration + 2 rounds

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule

**Résistance à la magie :** oui

Cette incantation génère des lueurs de couleurs changeantes qui fascinent les créatures présentes dans la zone d'effet. Jetez 2d4, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10), pour déterminer combien de DV sont affectés. Les créatures qui ont le moins de DV sont affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du point d'origine du sort qui sont touchées en priorité. Les DV en trop sont perdus. Les créatures affectées contemplent les lueurs sans prendre garde à ce qui les entoure. Les créatures aveugles sont immunisées contre ce sort.

Magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.

**Composante matérielle :** un bâtonnet d'encens allumé ou une baguette de cristal emplies d'un gaz phosphorescent.

## Lumière

**Évocation [lumière]**

**Niveau :** Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

**Composantes :** V, M/FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** objet touché

**Durée :** 10 minutes/niveau (T)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Lancé sur un objet, ce sort le fait briller comme la lumière d'une torche, ce qui lui permet d'éclairer jusqu'à 6 mètres à la ronde (tout en offrant une lueur diffuse sur 6 mètres de plus). L'effet est immobile, mais on peut le jeter sur un objet mobile. La lumière n'éclaire plus dans une zone de *ténèbres* magiques.

Tous les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau supérieur ou égal.

**Composante matérielle :** une luciole ou un peu de mousse phosphorescente.

## Lumière brûlante

**Évocation**

**Niveau :** Prê 3, Soleil 3

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Effet :** rayon

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet au prêtre de canaliser le pouvoir de son dieu et de le projeter sous forme d'un rayon de lumière brûlante jaillissant de la paume de sa main. Il doit réussir une attaque de



contract à distance pour atteindre sa cible, qui subit alors 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8). Pour leur part, les morts-vivants se voient infliger 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6). C'est encore pire pour ceux qui sont vulnérables à la lumière du jour, comme les vampires (1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, maximum 10d8). À l'inverse, créatures artificielles et objets inanimés sont moins affectés (1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, maximum 5d6).

### Lumière du jour

Évocation [lumière]  
Niveau : Bard 3, Dru 3, Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 3  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : contact  
Cible : objet touché  
Durée : 10 minutes/niveau (T)  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non

L'objet touché par le jeteur de sorts dégage une lumière aussi vive que celle du soleil dans un rayon de 18 mètres, et une lumière tamisée sur les 18 mètres suivants. Les créatures vulnérables à la lumière du jour souffrent des mêmes handicaps face à ce succédané magique. Malgré son nom, ce sort n'est pas l'équivalent de la lumière du jour au regard des créatures vulnérables à celle-ci (comme les vampires). Si le sort est lancé sur un objet que l'on recouvre ensuite d'une matière ou texture ne laissant pas passer la lumière, les effets du sort sont bloqués tant que le cache reste en place.

Lumière du jour cesse temporairement de faire effet au contact d'une zone de ténèbres magiques de niveau égal, mais ces dernières sont également réprimées dans la zone d'effet du sort. Les conditions d'éclairage en vigueur redeviennent donc celles qui régnaient avant l'arrivée des ténèbres magiques.

Lumière du jour contre et dissipe tout sort d'obscurité de niveau égal ou inférieur, comme ténèbres.

### Lumières dansantes

Évocation [lumière]  
Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
Effet : jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m  
Durée : 1 minute (T)  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non

En fonction de la version choisie, ce sort fait apparaître jusqu'à quatre lumières ressemblant à des lueurs de torches ou de lanternes (et qui éclairent autant), jusqu'à quatre globes lumineux ressemblant à des feux follets, ou une silhouette luisante et vaguement humanoïde. Si

l'on en crée plusieurs, les lumières dansantes doivent rester à 3 mètres ou moins les unes des autres. Ce détail excepté, elles se déplacent au gré de leur créateur, sans que ce dernier ait besoin de se concentrer : elles peuvent avancer, reculer, monter, descendre, tourner à l'angle des couloirs, etc. Elles parcourent jusqu'à 30 mètres par round. Toute lumière dansante quittant les limites de portée (par rapport au personnage, pas au point où le sort a été lancé) disparaît aussitôt.

Il est possible d'user de permanence sur un sort de lumières dansantes.

### Magie des ombres

Illusion (ombre)  
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : voir description  
Effet : voir description  
Durée : voir description  
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)  
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'aller chercher de l'énergie dans le plan de l'Ombre pour reproduire de manière quasi réelle une évocation d'ensorcelleur ou de magicien, pour peu qu'elle ne dépasse pas le 4<sup>e</sup> niveau (dans le cas des sorts ayant plusieurs niveaux, référez-vous à la version de mage).

Les sorts qui infligent des dégâts, comme éclair, ont un effet normal, sauf si la créature affectée réussit un jet de Volonté. Si la ou les cibles comprennent qu'elles ont affaire à une illusion, magie des ombres ne leur inflige que 20 % des dégâts normaux. Si l'attaque s'accompagne d'un effet spécial, celui-ci a 20 % de chances d'être simulé (et ses effets sont divisés par cinq). Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de sauvegarde normal si le sort copié en autorise un, mais le DD est calculé en fonction du niveau de magie des ombres (5<sup>e</sup>) et non de celui du sort copié.

Les sorts n'infligeant pas de dégâts (tel bourrasque) restent sans effet si on les identifie comme étant des illusions.

Les objets réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre ce sort.

### Magie des ombres suprême

Illusion (ombre)  
Niveau : Ens/Mag 8

Ce sort est semblable à magie des ombres, si ce n'est qu'il permet également de reproduire les évocations (d'ensorcelleur ou de magicien) du 7<sup>e</sup> niveau. Si on les identifie comme étant des illusions, les sorts infligeant des dégâts ne causent que 60 % des dégâts normaux.

### Main broyeuse de Bigby

Évocation [force]  
Niveau : Ens/Mag 9, Force 9  
Composantes : V, G, M, F/ED

Ce sort est semblable à main interposée de Bigby, si ce n'est que la main créée peut s'interposer entre son créateur et les attaques, mais aussi repousser ou écraser la créature désignée par le personnage.

La main broyeuse peut agripper un ennemi comme la poigne de Bigby. Son bonus de lutte est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage + son modificateur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +12 pour la Force de la main (35), et +4 parce qu'elle est de taille G. Elle inflige 2d6+12 points de dégâts (mortels) par test de lutte remporté contre son adversaire.

Main broyeuse peut arrêter les coups comme la main interposée de Bigby, ou bousculer un adversaire comme la main impérieuse de Bigby, mais avec un bonus de +18.

Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

Les prêtres capables de lancer ce sort le nomment systématiquement en l'honneur de leur dieu (main broyeuse de Saint Cuthbert, par exemple).

Focaliseur profane : gant en peau de serpent.

### Main du berger

Évocation  
Niveau : Prê 3  
Composantes : V, G, FD  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : 7,5 km  
Effet : main spectrale  
Durée : 1 heure/niveau  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une main spectrale, que le personnage peut envoyer chercher quelqu'un dans un rayon de 7,5 kilomètres. La main fait des signes à la créature retrouvée et l'incite à la suivre pour la conduire jusqu'au prêtre.

La main se forme devant le lanceur de sorts, qui lui fait alors la description physique de l'individu (ou de la créature) qu'il souhaite retrouver (race, sexe, apparence, mais pas des concepts aussi abstraits et ambigus que le niveau, l'alignement ou la classe). Une fois la description achevée, la main part chercher une créature qui y ressemble. Le temps qui lui est nécessaire pour la retrouver dépend de la distance la séparant du prêtre :

Distance	Temps nécessaire à la localisation
Jusqu'à 30 m	1 round
300 m	1 minute
1,5 km	10 minutes
3 km	1 heure
4,5 km	2 heures
6 km	3 heures
7,5 km	4 heures

Une fois le sujet localisé, la main lui fait des signes afin de l'inciter à la suivre. Si l'individu s'exécute, la main indique la direction dans



laquelle se trouve le prêtre et le guide jusqu'à lui par le chemin le plus rapide. Elle flotte 3 mètres devant le sujet et adapte sa vitesse de déplacement à la sienne (elle peut avancer au maximum de 72 mètres par round). La main disparaît dès que l'individu qu'elle était chargée de ramener arrive près du prêtre.

Le sujet n'est nullement forcé de suivre la main ou de se montrer amical envers le lanceur de sorts. S'il décide de ne pas suivre la main, celle-ci continue de lui faire signe aussi longtemps qu'elle le peut, avant de disparaître au terme de la durée indiquée. Si le sort s'achève alors que la cible est en route pour rejoindre le prêtre, la main disparaît tout de même ; la personne guidée devant alors se débrouiller seule.

Si plusieurs créatures correspondent à la description donnée dans les limites de portée, la main localise la plus proche du prêtre. Dans le cas où elle refuse de venir, la main ne va pas chercher la suivante.

Si, au bout de quatre heures de recherche, la main n'a trouvé personne qui corresponde à la description fournie par son créateur, elle revient jusqu'à lui, écarte les doigts pour lui indiquer qu'elle a échoué et disparaît.

La main du berger n'a pas de forme physique. Elle est invisible, sauf pour le prêtre et le sujet. Elle ne peut pas combattre, ni faire quoi que ce soit d'autre que localiser la créature décrite et la ramener jusqu'au jeteur de sorts. Incapable de traverser les solides, elle peut toutefois se glisser par les fentes ou les fissures. Elle ne peut pas s'éloigner au-delà de 7,5 kilomètres de l'endroit où l'incantation a été récitée.

### Main impérieuse de Bigby

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Ce sort est semblable à *main interposée de Bigby*, si ce n'est que la main impérieuse poursuit et repousse les adversaires désignés par le mage. Considérez qu'il s'agit de l'équivalent d'une bousculade, mais avec un bonus de +14 au test de Force : +8 en raison de la Force de la main (27), +4 parce qu'elle est de taille G et +2 parce qu'elle charge (bonus qu'elle obtient systématiquement). La main se déplace toujours avec l'adversaire désigné pour le repousser de toute la distance permise. Sa vitesse de déplacement n'est pas limitée. Pour diriger la main vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

Une créature extrêmement forte est incapable d'écarter la main impérieuse (car cette dernière s'interpose toujours entre le mage et elle), mais elle peut la repousser en direction du personnage si elle réussit un test de bousculade contre la main.

Focaliseur : gant solide en cuir ou tissu épais.

### Main interposée de Bigby

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : main de 3 m de long

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Cette incantation fait apparaître une main magique de taille G, qui se forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace alors de manière à toujours se trouver entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut abuser la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine, ou si l'adversaire devient invisible, se transforme, se cache, etc. S'il s'enfuit, elle ne le poursuit pas.

Toutes les mains de Bigby font 3 mètres de long et presque autant de large, doigts écartés. Chacune a les caractéristiques suivantes : CA 20 (-1 en raison de sa taille, +1 d'armure naturelle) et autant de points de vie que le maximum du mage. Elle est touchée normalement par les attaques physiques, mais la plupart des sorts qui n'infligent pas de dégâts ne l'affectent pas. Elle est incapable de franchir un mur de force ou de pénétrer dans une zone d'antimagie. Si elle traverse un mur prismatique ou une sphère prismatique, elle en subit les effets normaux. Elle effectue ses jets de sauvegarde comme son créateur. Désintégration la détruit, tout comme dissipation de la magie.

Toute créature pesant moins d'une tonne et tentant de repousser la main voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Si l'adversaire pèse davantage, la main ne le ralentit pas, mais elle s'interpose tout de même entre le mage et son assaillant.

Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.

Focaliseur : gant souple.

### Mains brûlantes

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 1, Feu 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 4,50 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Un cône de flammes jaillit des mains tendues du personnage. Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse subissent 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4). Les matières inflammables telles que le tissu, le papier, le parchemin et le petit bois s'enflamment si le feu les touche. N'importe qui peut les éteindre, mais cela nécessite une action complexe.

### Main spectrale

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : 1 main spectrale

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Une main spectrale formée à partir de l'énergie vitale du personnage se matérialise et se déplace comme son créateur l'entend, lui permettant de lancer des sorts de contact de bas niveau à distance. À la fin de l'incantation, le mage perd 1d4 points de vie, qu'il regagne au terme de la durée indiquée ou si la main est dissipée. Par contre, ces points de vie restent perdus si la main est détruite (mais ils se soignent normalement). Tant que le sort persiste, le personnage peut lancer n'importe quel sort de contact du 4<sup>e</sup> niveau ou moins par l'intermédiaire de la main spectrale, qui lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque de contact au corps à corps (se servir de la main de cette façon compte comme une attaque normale). Par rapport à l'ennemi, la main se trouve toujours entre lui et le mage. Si elle s'éloigne trop de ce dernier ou sort de son champ de vision (ou s'il cesse de la contrôler), elle revient flotter à son côté.

Étant intangible, la main ne peut pas être affectée par les armes ordinaires. Elle est capable d'esquive surnaturelle (les sorts de zone ne lui infligent aucun dégât sur un jet de sauvegarde réussi ; même en cas d'échec, les dégâts sont automatiquement réduits de moitié), bénéficie des mêmes bonus que le mage aux jets de sauvegarde et a une CA de 22 + modificateur d'Intelligence du personnage. Enfin, elle a entre 1 et 4 points de vie (le nombre de pv empruntés à son créateur lors de l'incantation).

### Malédiction

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

-6 à une valeur de caractéristique (1 minimum).

Malus de -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.

Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas



être plus puissantes que celles-ci et le MD est libre de les refuser.

La malédiction ne peut pas être dissipée, mais il est possible de s'en débarrasser à l'aide d'annulation d'enchantement, délivrance des malédictions, miracle, souhait ou souhait limité.

*Malédiction contre délivrance des malédictions.*

### Malédiction de l'eau

**Nécromancie** [Mal]

**Niveau** : Prê 1

**Composantes** : V, G, M

**Temps d'incantation** : 1 minute

**Portée** : contact

**Cible** : flasque d'eau touchée

**Durée** : instantanée

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** : oui (objet)

Ce sort permet de transmettre suffisamment d'énergie négative à une flasque d'eau (un demi-litre) pour la transformer en eau maudite. Sur les Extérieurs d'alignement bon, ce liquide a le même effet que l'eau bénite sur les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais.

*Composante matérielle* : 2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po).

### Manipulation à distance

**Transmutation**

**Niveau** : Bard 0, Ens/Mag 0

**Composantes** : V, G

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

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : objet non magique pesant jusqu'à 2,5 kg et n'étant porté ou tenu par personne

**Durée** : concentration

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. En sacrifiant une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 4,50 mètres au maximum (dans n'importe quelle direction). Le sort s'arrête instantanément si la distance séparant le personnage de l'objet dépasse les limites de portée indiquées.

### Manipulation des sons

**Transmutation**

**Niveau** : Bard 3

**Composantes** : V, G

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

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles** : 1 créature ou 1 objet/niveau, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres

**Durée** : 1 heure/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** : oui (objet)

Cette incantation permet au barde de modifier les sons produits par les objets ou les créatures. Il peut créer des bruits là où il n'y en a pas (par exemple, faire chanter des arbres), étouffer

ceux qui existent (rendre un groupe d'aventuriers silencieux), ou les transformer (faire que la voix d'un individu jetant un sort ressemble à un grognement de cochon). Tous les objets ou créatures doivent être affectés de la même manière (il est impossible de varier les effets). Une fois son choix fait, le personnage ne peut plus le modifier.

Le barde peut manipuler les sons, mais pas créer des mots qui ne lui sont pas familiers. Ainsi, il lui est impossible de transformer sa voix afin de donner l'impression qu'il prononce le mot de commande d'un objet quand il ignore ce dernier.

Un lanceur de sorts dont la voix est fortement modifiée (tel que celui de l'exemple ci-dessus) est incapable de prononcer la moindre incantation. Les sorts à composante verbale lui sont donc interdits.

### Manoir somptueux de Mordenkainen

**Invocation** (création)

**Niveau** : Ens/Mag 7

**Composantes** : V, G, F

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

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Effet** : manoir extradimensionnel dont le

volume fait jusqu'à 3 cubes de 3 m

d'arête/niveau (F)

**Durée** : 2 heures/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Ce sort fait apparaître un espace extradimensionnel doré d'une seule et unique entrée dans le plan où l'incantation est récitée. Haute de 2,40 mètres et large de 1,20 mètre, cette entrée prend la forme d'un rideau de lumière à peine visible. Seules les créatures désignées lors de l'incantation peuvent la franchir et le portail se ferme et devient invisible quand le personnage pénètre à son tour dans le manoir. Le mage peut le rouvrir quand il le souhaite de l'intérieur. De l'autre côté de la porte, les invités se retrouvent dans une splendide antichambre donnant sur de nombreuses pièces. L'air y est pur et il y fait chaud.

Le joueur peut dessiner le plan qu'il souhaite, dans les limites imposées par le sort. Le manoir est approvisionné pour servir un banquet de neuf plats à douze convives par niveau de lanceur de sorts. Des serviteurs en livrée, presque transparents, attendent les instructions du maître des lieux et de ses invités. Ils fonctionnent comme des serviteurs invisibles, si ce n'est qu'on les voit et qu'ils peuvent se déplacer dans toute la demeure. Il y a deux serviteurs par niveau de lanceur de sorts.

Le portail constituant l'unique moyen d'entrer dans le manoir, celui-ci n'est pas affecté par les conditions extérieures (de même que celles qui règnent dans ses murs ne peuvent en sortir).

**Focaliseurs** : un minuscule portail en ivoire, un peu de marbre poli et une petite cuillère en argent (valeur de 5 po par objet).

### Manteau du Chaos

**Abjuration** [Chaos]

**Niveau** : Chaos 8, Prê 8

**Composantes** : V, G, F

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

**Portée** : 6 m

**Cibles** : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon

à partir du prêtre

**Durée** : 1 round/niveau (T)

**Jet de sauvegarde** : voir description

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Une aura de lumières changeantes entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts de la Loi ou lancés par les créatures loyales, et plonge ces dernières dans la confusion quand elles frappent les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :

Les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à protection contre la Loi, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures loyales.

Les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts de la Loi ou jetés par des créatures loyales.

L'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence magique, au même titre que protection contre la Loi.

Enfin, lorsqu'une créature loyale réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque d'être plongée dans la confusion pendant 1 round (effet similaire à celui du sort du même nom, jet de Volonté annule, mais contre le DD de manteau du Chaos).

**Focaliseur** : un minuscule reliquaire contenant une relique, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces du Chaos. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

### Marche dans les airs

**Transmutation**

**Niveau** : Air 4, Dru 4, Prê 4

**Composantes** : V, G, FD

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

**Portée** : contact

**Cible** : créature touchée (taille Gig maximum)

**Durée** : 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort peut marcher dans l'air avec autant de facilité que sur la terre ferme. Marcher vers le haut lui fait l'effet de graviter une colline. Qu'il monte ou descende, il ne peut pas dépasser un angle de 45° et sa vitesse de déplacement habituelle est réduite de moitié.

Un vent important (30 km/h) peut pousser le personnage ou l'empêcher de progresser. Au terme de son tour de jeu, il est porté par les courants aériens de 1,50 mètre tous les 5 km/h de vitesse du vent. Au gré du MD, le



sujet peut subir d'autres malus en cas de bourrasque violente (il est ainsi possible qu'il ne parvienne plus à contrôler ses déplacements, ou que les éléments déchainés lui infligent des points de dégâts).

Si la durée du sort expire alors que la cible se trouve encore dans les airs, la magie s'évanouit lentement. Semblant flotter, le sujet tombe de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds. S'il touche le sol dans ce délai, tout va bien pour lui. Dans le cas contraire, il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres restant. Si le sort est dissipé, la même chose se passe. Par contre, s'il est annulé, la cible chute instantanément.

On peut lancer ce sort sur une monture spécialement dressée dans ce sens. Pour apprendre à une monture à se déplacer sous l'influence de *marque dans les airs* (ce qui correspond à un *tour*, voir page 75), il faut une semaine de travail et réussir un jet de Dressage (DD 25).

## Marche sur l'onde

Transmutation [eau]  
Niveau : Prê 3, Rôd 3  
Composantes : V, G, FD  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : contact  
Cible : 1 créature touchée/niveau  
Durée : 10 minutes/niveau (T)  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)  
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort peuvent marcher sur n'importe quel liquide avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Cela leur permet de négocier sans problème les cours d'eau ou la glace, mais aussi la neige, la boue, l'huile, les sables mouvants, et même la lave, car leurs pieds se posent à quelques centimètres au-dessus de la surface (à noter que cela ne les empêche pas de souffrir de l'intense chaleur dégagée par le magma). Les sujets peuvent marcher, courir, ou charger normalement, comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme.

Si le sort est lancé sous l'eau (ou sur des sujets tout ou partiellement immergés), ses bénéficiaires remontent vers la surface à la vitesse de 18 mètres par round et se stabilisent, debout, à quelques centimètres au-dessus du liquide.

## Marque de la justice

Nécromancie  
Niveau : Pal 4, Prê 5  
Composantes : V, G, FD  
Temps d'incantation : 10 minutes  
Portée : contact  
Cible : créature touchée  
Durée : permanente (voir description)  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : oui

Quand la persuasion ne suffit pas à inciter un criminel à suivre le droit chemin, *marque de la justice* l'encourage à ne pas retomber dans ses travers.

Le sort trace une marque indélébile sur le sujet. Le prêtre décide lors de l'incantation du comportement qui active le symbole (le plus souvent, cela revient à choisir le crime qu'on souhaite que le sujet cesse de perpétrer). Dès que la cible a le comportement en question, elle tombe sous le coup d'une *malédiction*, comme le sort du même nom.

Comme ce sort a un temps d'incantation de 10 minutes et nécessite de tracer un signe sur le sujet, on ne peut le lancer que sur un individu consentant ou immobilisé.

Tout comme *malédiction*, *marque de la justice* ne peut pas être dissipé, mais annulation d'enchantement, *délivrance des malédictions*, miracle, *souhait* et *souhait limité* en viennent à bout (à noter que *délivrance des malédictions* ne fonctionne que si le jeteur de sorts est d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé *marque de la justice*). Ces restrictions restent valables que la marque ait été activée ou non.

## Marteau du Chaos

Évocation [Chaos]  
Niveau : Chaos 4  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon  
Durée : instantanée (1d6 rounds ; voir description)  
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel (voir description)  
Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une énergie chaotique qui frappe les adversaires du prêtre. L'attaque prend la forme d'une explosion multicolore ricochant en tous sens. Seules les créatures loyales ou neutres sont affectées.

Le sort inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8) aux créatures loyales (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, pour un maximum de 10d6, aux Extérieurs loyaux) et les ralentit pendant 1d6 rounds. Un individu ralentit ne peut accomplir qu'une action simple ou de mouvement à son tour, sans oublier les habitudes actions libres. En outre, le sujet de ce sort subit un malus de -2 à la CA, aux jets d'attaque et de dégâts et aux jets de Réflexes. Un jet de Volonté réussit réduire les dégâts de moitié et annule l'effet secondaire.

Les créatures neutres ne subissent que des demi-dégâts et ne risquent pas de subir les effets secondaires. Si elles réussissent leur jet de Volonté, les dégâts infligés tombent au quart du total indiqué par les dés.

## Mauvais œil

Transmutation [Mal]  
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round/3 niveaux (voir description)  
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule  
Résistance à la magie : oui

Chaque round, le personnage vise une créature vivante, la frappant à l'aide d'ondes de puissance maléfique. Selon les DV de la cible, cette attaque peut avoir jusqu'à trois effets.

DV	Effets
10 ou plus	Fièvre
5-9	Terreur, fièvre
4 ou moins	Sommeil, terreur, fièvre

Ces effets sont cumulatifs et concourants.

**Fièvre.** La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre lui communiquant de terribles douleurs. Elle subit un malus de - aux jets d'attaque, jets de dégâts avec une arme, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. La crise persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. Elle ne peut pas être contrée par *guérison des maladies* ou *guérison suprême*, mais *délivrance des malédictions* y met un terme.

**Terreur.** La cible est paniquée pendant 1d4 rounds. Même lorsqu'elle reprend le contrôle de ses actes, elle reste secouée pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de ce dernier. Si, malgré cela, elle se trouve de nouveau confrontée au jeteur de sorts, elle est de nouveau paniquée pour le reste de la durée. Il s'agit d'un effet de terreur.

**Sommeil.** Le sujet s'endort pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. On ne peut le réveiller pendant la durée de l'effet qu'en dissipant ce dernier. Il ne s'agit pas d'un effet de sommeil et les elfes n'y sont donc pas immunisés.

Le sort dure 1 round par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Pour viser un adversaire, il faut entreprendre une action de mouvement par round au-delà du premier.

## Mémorisation de Rary

Transmutation  
Niveau : Mag 4  
Composantes : V, G, M, F  
Temps d'incantation : 10 minutes  
Portée : personnelle  
Cible : le jeteur de sorts  
Durée : instantanée

Cette incantation permet de préparer des sorts supplémentaires ou de les conserver en mémoire. Les deux versions possibles sont les suivantes :

**Préparation.** Le personnage peut préparer trois niveaux de sorts supplémentaires (autrement dit : trois sorts du 1<sup>er</sup> niveau, un du 1<sup>er</sup> niveau et un autre du 2<sup>e</sup>, ou un du 3<sup>e</sup>). Un tour de magie (sort du niveau 0) compte pour un demi-niveau de sort. Le magicien prépare et lance ces sorts normalement.

**Conservation en mémoire.** Le personnage garde en tête le sort qu'il a jéré 1 round avant de lancer *mémorisation de Rary*. Le sort en question (qui doit être au maximum du 3<sup>e</sup> niveau) réapparaît aussitôt dans son esprit.



Quelle que soit l'option choisie, le ou les sorts affectés par mémorisation de Rary disparaissent de l'esprit du personnage au bout de 24 heures s'ils n'ont pas été lancés d'ici là.

**Composantes matérielles** : un bout de ficelle et une encre obtenue en mêlant de l'encre de sèche et du sang de dragon noir.

**Focaliseur** : une plaque en ivoire valant un minimum de 50 po.

## Message

**Transmutation** [langage]

**Niveau** : Bard 0, Ens/Mag 0

**Composantes** : V, G, F

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

**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cibles** : 1 créature/niveau

**Durée** : 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun

**Résistance à la magie** : non

Cette incantation permet de chuchoter des messages et d'en recevoir sans risque d'être entendu par les indésirables. Le personnage commence par indiquer du doigt toutes les créatures à inclure dans le sort. Par la suite, dès qu'il murmure, le message est entendu par tous les destinataires désignés, à condition qu'ils se trouvent dans les limites de portée. L'effet du sort est bloqué par un silence d'origine magique, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal (ou une fine couche de plomb) ou 90 centimètres de bois ou de terre. Le message n'a pas besoin de se déplacer en ligne droite. Il peut contourner un obstacle physique, à condition que le chemin qu'il emprunte reste à l'intérieur des limites de portée. Les créatures recevant le message peuvent à leur tour chuchoter une réponse, que le personnage entend. Le sort transmet les sons, pas le sens ; il ne permet donc pas de franchir la barrière du langage.

**Note**. Pour énoncer un message, il est nécessaire de le prononcer très bas, ce qui peut permettre à un roublard formé à lire sur les lèvres de l'intercepter.

**Focaliseur** : un petit bout de fil de cuivre.

## Messenger animal

**Enchantement** (coercition) [mental]

**Niveau** : Bard 2, Dru 2, Rôd 1

**Composantes** : V, G, M

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

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cibles** : 1 animal de taille TP

**Durée** : 1 jour/niveau

**Jet de sauvegarde** : aucun (voir description)

**Résistance à la magie** : oui

Ce sort force un animal de taille TP à se rendre à l'endroit désigné par le personnage. Il sert généralement à transmettre un message à quelqu'un en l'attachant à l'animal. Ce dernier ne doit en aucun cas avoir été dompté ou dressé par quelqu'un d'autre pour que le sort fonctionne (ce qui inclut les familiers et compagnons animaux).

Le personnage attire l'animal en lui offrant une nourriture qu'il apprécie. La petite bête,

avance alors et attend les ordres. Le jeteur de sorts peut lui imprimer à l'esprit un lieu qu'il connaît bien ou un repère visible de loin (comme, par exemple, la cime d'un mont distant). Les indications doivent être simples, car l'animal est incapable de trouver sa destination finale de lui-même. Il est possible de lui attacher une note ou un petit objet autour du cou. Cela fait, le messenger part pour le lieu indiqué. Il attend là-bas jusqu'à ce que le sort s'achève, après quoi il reprend une existence normale.

Au cours de cette attente, l'animal se laisse approcher pour que l'on puisse prendre le message ou l'objet qu'il transporte. Notez qu'il est fort possible que le destinataire ne lui prête aucune attention, à moins qu'il ne sache qu'un message lui est destiné. Le sort ne confère pas au destinataire le pouvoir de communiquer avec l'animal ou de lire le message (dans le cas où celui-ci a été rédigé dans une langue qu'il ignore, par exemple).

**Composante matérielle** : un peu de nourriture appréciée par l'animal que l'on souhaite appeler.

## Métal brûlant

**Transmutation** [feu]

**Niveau** : Dru 2, Soleil 2

**Composantes** : V, G, FD

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

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : l'équipement métallique de

1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres, ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

**Durée** : 7 rounds

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** : oui (objet)

Comme son nom l'indique, métal brûlant augmente fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques (les jets de sauvegarde des objets magiques sont détaillés dans le *Guide du Maître*). Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment chauffé commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5<sup>e</sup> de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient chaud et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier)

round, la chaleur est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de feu
1	Chaud	Aucun
2	Très chaud	1d4 points
3-5	Brûlant	2d4 points
6	Très chaud	1d4 points
7	Chaud	Aucun

Tout froid suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par métal brûlant, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de métal brûlant indique 2 points de dégâts alors que la créature affectée est frappée par un rayon de givre (qui devrait lui faire perdre, lui, 3 points de vie), elle ne subit aucun dégât de feu et la créature subit seulement 1 point de dégâts de froid. Lancé sous l'eau, métal brûlant n'inflige pas le moindre dégât, mais l'eau se met à bouillir.

**Métal brûlant contre et dissipe métal gelé.**

## Métal gelé

**Transmutation** [froid]

**Niveau** : Dru 2

**Composantes** : V, G, FD

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

**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible** : l'équipement métallique de

1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres ; ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon

**Durée** : 7 rounds

**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie** : oui (objet)

Comme son nom l'indique, métal gelé diminue fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques (les jets de sauvegarde des objets magiques sont détaillés dans le *Guide du Maître*). Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment refroidi commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5<sup>e</sup> de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).

Au cours du premier round, le métal affecté devient froid et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors



qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, le froid est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de froid
1	Froid	Aucun
2	Très froid	1d4 points
3-5	Gelé	2d4 points
6	Très froid	1d4 points
7	Froid	Aucun

Toute chaleur suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par métal gelé, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de métal gelé indique 5 points de dégâts alors que la créature affectée plonge dans un mur de feu (qui devrait lui faire perdre, lui, 8 points de vie), la chaleur annule tous les dégâts dus au froid et la créature subit seulement 3 points de dégâts de type feu. Lancé sous l'eau, métal gelé n'inflige pas le moindre dégât, mais de la glace se forme instantanément autour de la victime, ce qui a tendance à la ramener vers la surface.

Métal gelé contre et dissipe métal brûlant.

## Métamorphose

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante et consentante touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à modification d'apparence, si ce n'est que le mage transforme un sujet consentant en une autre forme de créature vivante. La nouvelle forme doit être du même type que le sujet ou appartenir à l'un des suivants : aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante, vase ou vermine. Cette forme ne peut pas posséder un nombre de dés de vie supérieur au niveau de lanceur de sorts (ou aux DV du sujet, prenez le plus haut total des deux), et dans tous les cas, jamais plus de 15 DV (au niveau 15). Il est impossible de conférer au sujet une forme inférieure à la taille 1, intangible ou gazeuse. Le type et le sous-type (le cas échéant) du sujet changent pour se conformer à ceux de la nouvelle forme (pour de plus amples informations, reportez-vous au *Manuel des Monstres*).

En se métamorphosant, le sujet récupère autant de points de vie que s'il venait de se reposer une nuit entière (mais cela ne lui permet pas de regagner les points de caractéristique temporairement perdus, ni de bénéficier des autres avantages d'une journée de repos ; de plus, ce gain ne s'effectue que lors de la

métamorphose initiale, pas quand la cible retrouve sa forme normale). À sa mort, la créature reprend ses traits habituels, sans pour autant revenir à la vie.

Le sujet gagne les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution de la nouvelle forme, mais il conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Il gagne également les attaques spéciales extraordinaires de la forme (constriction, étreinte et venin, par exemple), mais pas ses particularités extraordinaires (comme guérison accélérée, régénération et odorat) ou pouvoirs magiques et surnaturels.

Les créatures intangibles ou en état gazeux sont immunisées contre métamorphose. Une créature dotée du sous-type métamorphe (comme un lycanthrope ou un doppelganger) peut reprendre sa forme normale à tout moment. Il lui en coûte une action simple.

Composante matérielle : un cocon vide.

## Métamorphose animale

Transmutation

Niveau : Dru 8, Faune 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m ± 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : jusqu'à 1 créature consentante/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à métamorphose, si ce n'est qu'il permet de transformer une créature consentante par niveau de lanceur de sorts en animal choisi par le personnage. Le sort reste sans effet sur les individus ne souhaitant pas être transformés. Toutes les créatures doivent adopter la même forme animale. Il n'est donc pas possible d'en transformer une en faucon et une autre en loup sanguinaire. Les bénéficiaires conservent leur nouvelle forme jusqu'à ce que le sort s'achève ou jusqu'à ce que le druide (ou prêtre) y mette un terme. Chaque sujet a la possibilité de récupérer à tout moment son apparence normale (ce qui correspond à une action complexe). Dans ce cas, le sort continue de faire effet pour les autres. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal aux DV de la cible ou au niveau de lanceur de sorts du personnage (choisir le plus bas), pour un maximum de 20 DV au niveau 20.

## Métamorphose funeste

Transmutation

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m ± 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule ; Volonté, partiel ; voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à métamorphose, si ce n'est qu'il permet de transformer le sujet en animal de taille P ou inférieure n'ayant pas plus de 1 DV (comme un chien, un lézard, un signe ou un crapaud). Si la nouvelle forme se révèle fatale pour la créature (par exemple, si le personnage métamorphose un bipède en poisson, ou un oiseau en crapaud), le sujet bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Si le sort est couronné de succès, le sujet doit également effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, la créature perd ses pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que sa faculté de jeter des sorts. Elle acquiert l'alignement, les pouvoirs spéciaux, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme de sa nouvelle forme. Elle conserve sa classe et son niveau (ou ses DV), ainsi que tous les avantages qui en découlent (comme le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux jets de sauvegarde et les points de vie) et les aptitudes de classe qui ne sont pas des pouvoirs extraordinaires, surnaturels ou magiques.

Les créatures intangibles ou gazeuses sont immunisées contre la métamorphose. Enfin, les créatures affublées du sous-type métamorphe (comme les lycanthropes et autres doppelgangers) peuvent recouvrer leur forme naturelle au prix d'une action simple.

## Métamorphose universelle

Transmutation

Niveau : Duperie 8, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m ± 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet non magique (jusqu'à un cube de 3 m de côté/niveau)

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à métamorphose, si ce n'est qu'il permet également de transformer un objet. Sa durée dépend de l'importance du changement séparant la forme résultante de la forme d'origine. Le MD peut la déterminer en se référant aux indications suivantes :

Forme obtenue (par rapport à celle d'origine)	Augmentation du facteur de durée*
Même règne (animal, végétal, minéral)	+5
Même classe (mammifères, thallophytes, métaux, etc.)	+2
Même taille	+2
Rapport direct (brindille et arbre, fourrure et animal ; etc.)	+2
Intelligence égale ou inférieure	+2

\* Additionnez tous les facteurs applicables et référez-vous à la table suivante.



Facteur de durée	Exemple de transformation	Durée
0	De caillou en humain	20 minutes
2	De marionnette en humain	1 heure
4	D'humain en marionnette	3 heures
5	De lézard en manticores	12 heures
6	De mouton en manteau de laine	2 jours
7	De musaraigne en manticores	1 semaine
9+	De manticores en musaraigne	Permanente

Contrairement à *métamorphose*, *métamorphose universelle* confère au sujet l'Intelligence de sa nouvelle forme. Si la créature d'origine n'avait pas de valeur de Sagesse et/ou de Charisme, elle en acquiert si sa nouvelle forme en possède normalement.

Comme tous les autres sorts de *métamorphose*, le sujet peut être tué par les dégâts qu'il subit sous sa nouvelle forme. Il est ainsi possible de transformer une créature en caillou et de réduire ce dernier en poussière, ce qui a de bonnes chances d'être fatal à la créature. Si la cible est directement *métamorphosée* en poussière, il faut faire appel à des méthodes moins orthodoxes pour lui nuire. Une *bourrasque* pourra par exemple la disperser aux quatre vents. En règle générale, la nouvelle forme subit des dégâts chaque fois que son intégrité physique est modifiée de force, mais le MD doit statuer sur chaque cas.

*Métamorphose universelle* ne permet pas de rendre magique un objet qui ne l'est pas, les objets magiques ne sont pas affectés par ce sort.

Ce sort ne peut pas non plus créer des substances ou matières précieuses (cuivre, argent, soie, or, platine, mithral, adamantium ou gemmes). Il ne permet pas davantage de dupliquer les effets du fer froid pour passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures.

*Métamorphose universelle* peut reproduire les effets de *métamorphose*, *pétrification*, *transmutation de l'eau en poussière*, *transmutation de la boue en pierre*, *transmutation de la pierre en boue* ou *transmutation de la pierre en chair*.

Composantes matérielles profanes : du mercure, de la gomme arabique et un peu de fumée.

## Miracle

Évocation

Niveau : Chance 9, Prê 9

Composantes : V, G, PX (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

On requiert un miracle plus qu'on le lance. Le prêtre présente une demande à son dieu (ou à la

puissance qui lui accorde ses sorts) et le prie de l'exaucer. C'est ensuite le MD qui définit quels sont les effets exacts du miracle.

Un miracle permet, au choix :

- De reproduire l'effet de n'importe quel sort de prêtre jusqu'au 8<sup>e</sup> niveau (ce qui inclut les sorts spéciaux auxquels le personnage a accès par le biais de ses domaines).
- De reproduire l'effet de n'importe quel autre sort jusqu'au 7<sup>e</sup> niveau.
- D'annuler les effets néfastes de certains sorts, tels que *débilité* ou *aliénation mentale*.
- De produire n'importe quel effet dont la puissance ne dépasse pas les restrictions imposées ci-dessus.

Si le miracle a l'un des effets précédents, le prêtre qui le demande ne perd pas de points d'expérience.

Mais il peut également faire une requête particulièrement importante. Dans ce cas, il perd 5 000 PX, qui contrebalancent l'énergie dépensée par son dieu. Voici quelques exemples de miracles de ce type :

- Inverser le cours d'une bataille en ramenant ses alliés à la vie jusqu'au terme du combat.
- Amener le prêtre et ses compagnons (ainsi que tout leur équipement) dans un autre plan, jusqu'au lieu de leur choix, et sans le moindre risque d'erreur.
- Protéger une ville d'un tremblement de terre, d'une éruption volcanique, d'un raz de marée ou d'une autre catastrophe naturelle.

Toute requête en opposition avec la nature ou l'alignement du dieu est systématiquement refusée.

Un sort reproduit autorise les jets de sauvegarde et tests de résistance à la magie normaux (sauf que le DD est calculé comme pour un sort du 9<sup>e</sup> niveau). Quand miracle remplace un sort s'accompagnant d'une perte de points d'expérience, le prêtre doit s'en acquitter comme s'il le lançait normalement. Enfin, quand le sort reproduit nécessite une composante matérielle d'une valeur supérieure à 100 po, le personnage doit la fournir pour que le sort prenne effet.

Coût en PX : 5 000 PX (seulement pour certaines utilisations du sort ; voir ci-dessus)

## Mirage

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Zone d'effet : 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F)

Durée : concentration + 1 heure/niveau (T)

Ce sort est semblable à *terrain hallucinatoire*, si ce n'est qu'il permet au personnage de faire passer l'endroit choisi pour ce qu'il n'est pas. L'illusion inclut des composantes visuelles, auditives, tactiles et olfactives. Contrairement à *terrain hallucinatoire*, *mirage* peut modifier l'aspect des structures existantes (ou en rajouter s'il n'y en a pas). Ce sort est toutefois incapable de déguiser, de cacher ou d'ajouter des créatures dans la zone

d'effet (bien que celles-ci puissent se camoufler normalement au sein de l'illusion comme s'il s'agissait d'un lieu normal).

## Mise à mal

Nécromancie

Niveau : Destruction 6, Prê 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort transmet une importante quantité d'énergie négative à la cible, qui subit 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, *mise à mal* lui inflige des dégâts diminués de moitié mais ne saurait réduire les points de vie de la cible à moins de 1.

Sur un mort-vivant, *mise à mal* a l'effet de guérison suprême.

## Mise à mort

Nécromancie [Mal, mort]

Niveau : Prê 2, Mort 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée/10 minutes par DV de la cible (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie d'une créature gravement blessée. *Mise à mort* ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant à -1 point de vie ou moins. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle décède aussitôt, tandis que le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires et un bonus de +2 en Force. De plus, son niveau de lanceur de sorts augmente de +1, ce qui rend ses sorts plus efficaces (sans toutefois lui permettre d'en apprendre de nouveaux). Tous ces effets se dissipent au bout de 10 minutes par DV de la créature achevée.

## Mission

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante ayant 7 DV ou moins

Durée : 1 jour/niveau ou jusqu'à

accomplissement (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort force la cible à accomplir une mission, ou au contraire à s'en détourner, au choix du personnage. Le sujet, qui ne peut pas avoir plus



de 7 dés de vie, doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. *Mission* ne peut pas l'inciter à se suicider ou à accomplir des actes conduisant inmanquablement à la mort, mais ce sont les uniques restrictions. La créature n'a d'autre choix que de suivre les instructions reçues tant que sa mission n'est pas accomplie, sans considération de temps.

Si l'ordre prend la forme d'une tâche qu'il est impossible de mener à bien dans un laps de temps (par exemple, « Attends ici » ou « Défends ce site contre toute attaque »), le sort dure au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Notez que, pour peu qu'elle soit suffisamment intelligente, la cible peut pervertir les instructions qui lui sont données. Si le personnage lui ordonne de le protéger contre toute agression, elle peut ainsi l'enfermer au plus profond d'une prison imprenable jusqu'à ce que le sort arrive à son terme.

Si la cible est dans l'incapacité d'essayer d'accomplir sa mission pendant une journée entière, elle subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques. Cette pénalité est cumulative, jusqu'à un maximum de -8 au bout de quatre jours (aucune caractéristique ne peut toutefois descendre en dessous de 1). Ses caractéristiques retrouvent leur valeur normale 1 jour après qu'elle a repris sa mission.

Les sorts suivants mettent un terme à mission (et aux malus qui l'accompagnent) : annulation d'enchantement, délivrance des malédictions, miracle, souhait et souhait limité. Dissipation de la magie reste sans effet.

## Modification d'apparence

Transmutation

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage prend la forme d'une créature de son type (comme humanoïde ou créature magique). Cette nouvelle forme ne doit pas être éloignée de plus d'une catégorie de taille de la sienne. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, pour un maximum de 5 DV au niveau 5. On peut se changer en un membre de son espèce, voire en soi-même.

Le personnage conserve ses valeurs de caractéristique, sa classe, son niveau, ses points de vie, son alignement, son bonus de base à l'attaque et ses bonus de base aux jets de sauvegarde. Il garde également les attaques découlant de pouvoirs magiques ou surnaturels, ainsi que les particularités de sa forme normale, à l'exception de celles qui requièrent un membre que ne présente pas la nouvelle forme (comme une bouche pour un souffle ou des yeux pour une attaque de regard). Il conserve aussi les attaques spéciales extraordinaires et particularités issues de niveaux de classe (comme le pouvoir de rage de berserker du

barbare), mais pas les particularités ayant d'autres origines (comme la présence terrifiante du dragon).

Si la nouvelle forme est douée de parole, le personnage communique normalement. Il conserve ses facultés de lanceur de sorts naturelles, mais la nouvelle forme doit être à même de parler intelligiblement (et donc d'avoir un langage) pour user de composantes verbales. Il lui faut également des membres pour manipuler les composantes matérielles et gestuelles.

Le personnage acquiert les particularités physiques de la nouvelle forme tout en conservant son esprit. Ces dernières incluent la taille naturelle, les facultés de déplacement habituelles (comme le creusement, l'escalade, la marche, la nage et le vol à l'aide d'ailes, pour une vitesse de déplacement de 36 mètres en ce qui concerne le vol et de 18 mètres au regard des autres modes de déplacement), le bonus d'armure naturelle, les armes naturelles (comme les griffes, la morsure, etc.), les bonus de compétence raciaux, les dons supplémentaires raciaux et toute particularité physique évidente (présence ou absence d'ailes, nombre de membres, etc.). Un corps doté de membres supplémentaires ne permet pas de porter davantage d'attaques (ou des attaques à deux armes plus avancées) que la normale.

Le personnage ne gagne pas de particularités ou d'attaques spéciales extraordinaires qui ne soient pas mentionnées ci-dessus sous les particularités physiques, comme la vision dans le noir, la vision nocturne, la vision aveugle, la guérison accélérée, la régénération, l'odorat, etc.

Le personnage ne gagne aucun pouvoir magique, attaque spéciale surnaturelle ou particularité de la nouvelle forme. Le type et le sous-type (le cas échéant) restent les mêmes, quelle que soit la nouvelle forme. Il est impossible d'adopter la forme d'une créature dotée d'un archétype, même si ce dernier ne change en rien le type et le sous-type.

Le personnage désigne les particularités physiques mineures de la nouvelle forme (comme la couleur et la texture des cheveux, la couleur de la peau, etc.), en respectant l'apparence d'une créature de l'espèce donnée. Il détermine également les particularités physiques de marque de la nouvelle forme (comme la taille, le poids et le sexe), mais elles aussi doivent se conformer à la norme. Le personnage est donc déguisé en spécimen typique de la race de la nouvelle forme. D'ailleurs, s'il lance ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.

Une fois le changement d'apparence effectué, le personnage conserve tout l'équipement qu'il est capable de porter. Les autres éléments se fondent dans la nouvelle forme et ne fonctionnent plus. Quand il recouvre sa véritable forme, les objets concernés réapparaissent là où ils se trouvaient précédemment portés sur le corps du personnage. Ils se remettent alors à fonctionner. Les objets ramassés sous la

forme magique et qu'il ne saurait porter sous sa forme normale tombent à ses pieds. Ceux que n'importe laquelle des formes peut porter (au niveau de la bouche, des mains, etc.) restent en place. Tout membre ou élément d'équipement séparé du personnage recouvre sa véritable forme.

## Modification de mémoire

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round (voir description)

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au barde de s'insinuer dans l'esprit de la créature choisie et de modifier 5 minutes de sa mémoire de manière à obtenir l'un des résultats suivants :

Éliminer tout souvenir d'un événement auquel la cible a assisté. Ce sort ne permet pas d'annuler des sorts tels que charme, quête ou suggestion.

Permettre au sujet de se souvenir avec une clarté absolue d'un événement auquel il a assisté. Cela peut par exemple lui permettre de se remémorer à la perfection un passage de livre ou une conversation (de 5 minutes maximum).

Modifier les détails d'un événement auquel la créature a assisté.

Planter le souvenir d'un événement auquel le sujet n'a pas assisté.

L'incantation demande 1 round. Par la suite, si la cible rate son jet de sauvegarde, le barde travaille sur son esprit en visualisant le souvenir qu'il cherche à modifier (ce qui lui prend jusqu'à 5 minutes, le laps de temps exact étant égal à la durée du souvenir qu'il altère ou plante). Si le barde est déconcentré avant d'avoir terminé (ou si la créature sort des limites de portée), le sort échoue automatiquement.

Le souvenir transformé ne modifie pas nécessairement les actions du sujet, surtout s'il contredit la nature de ce dernier. Un souvenir illogique (la cible se rappellerait par exemple qu'elle aime boire du poison) passera sur le compte d'un mauvais rêve ou d'une soirée trop arrosée. Il est plus utile d'utiliser ce sort pour faire croire au sujet qu'il a déjà eu une rencontre agréable avec le barde (ce qui l'encouragera à se comporter amicalement envers celui-ci), pour modifier les ordres donnés par un supérieur de la cible, ou pour que cette dernière oublie avoir vu le personnage et ses compagnons. C'est au MD de décider si le souvenir modifié affecte les faits et gestes du sujet.

## Moment de prescience

Divination

Niveau : Chance 8, Ens/Mag 8

Composantes : V, G



**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** personnelle  
**Cible :** le jeteur de sorts  
**Durée :** 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation

Ce sort confère au personnage un puissant sixième sens ayant trait à lui-même. Il ne peut en profiter qu'une seule fois pendant la durée du sort. Cet effet confère un bonus d'intuition égal au niveau de lanceur de sorts (maximum +25) à un jet d'attaque, test de caractéristique ou de compétence opposé, ou jet de sauvegarde. Il peut aussi choisir d'appliquer le bonus d'intuition à sa CA face à une attaque (même s'il est pris au dépourvu). Activer l'effet n'exige aucune action. Si besoin, il est même possible de l'activer au tour de jeu d'un autre personnage. Par contre, il faut décider d'utiliser moment de prescience avant d'effectuer le jet concerné. Ensuite, le sort prend fin.

Un même personnage ne peut bénéficier que d'un seul moment de prescience à la fois.

### Monture

**Invocation (convocation)**  
**Niveau :** Ens/Mag 1  
**Composantes :** V, G, M  
**Temps d'incantation :** 1 round  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Effet :** 1 monture  
**Durée :** 2 heures/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Ce sort fait apparaître un cheval léger ou un poney (au choix) servant de monture au personnage. L'animal le sert fidèlement et de son plein gré. Il est harnaché d'un mors, de rênes et d'une selle.

**Composante matérielle :** quelques poils de cheval.

### Morsure magique

**Transmutation**  
**Niveau :** Dru 1, Rôd 1  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** contact  
**Cible :** créature vivante touchée  
**Durée :** 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Morsure magique confère à l'une des armes naturelles du sujet un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Le sort peut affecter une morsure, un coup de poing, ou toute autre arme naturelle (sans faire passer les dégâts occasionnés par cette dernière de non-létaux à létaux, le cas échéant).

Il est possible d'utiliser de permanence sur un sort de morsure magique.

### Morsure magique suprême

**Transmutation**  
**Niveau :** Dru 3, Rôd 3  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature vivante  
**Durée :** 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à morsure magique, si ce n'est que le bonus d'altération est de +1 tous les quatre niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de +5).

Une autre version du sort permet d'offrir un bonus d'altération de +1 à toutes les armes naturelles de la créature (quel que soit le niveau de lanceur de sorts du personnage).

Il est possible d'utiliser de permanence sur un sort de morsure magique suprême.

### Mort rampante

**Invocation (convocation)**  
**Niveau :** Dru 7  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 round  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/30 m (voir description)  
**Effet :** une nuée de mille-pattes par 2 niveaux  
**Durée :** 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Cette incantation appelle une masse grouillante de mille-pattes par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de dix nuées au niveau 20). Celles-ci ne sont pas nécessairement adjacentes lors de leur apparition. (Pour de plus amples informations concernant les nuées de mille-pattes, reportez-vous au Manuel des Monstres.)

Il est possible d'invoquer la nuée dans le même espace que d'autres créatures. Elle reste stationnaire, attaquant toutes les créatures situées dans la zone, sauf si le personnage lui ordonne de se déplacer (action simple). Au prix d'une action simple, le personnage peut ordonner à tout ou partie des nuées de se déplacer vers une proie située à 30 mètres ou moins de lui. Par contre, il ne saurait leur ordonner de se déplacer à plus de 30 mètres. S'il s'en éloigne trop, les nuées restent stationnaires, attaquant alors toutes les créatures présentes dans la zone. Enfin, il les contrôle de nouveau s'il revient dans un rayon de 30 mètres.

### Mot de pouvoir aveuglant

**Enchantement (coercition) [mental]**  
**Niveau :** Ens/Mag 7, Guerre 7  
**Composantes :** V  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Zone d'effet :** 1 créature dotée de 200 pv ou moins  
**Durée :** voir description  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Le personnage prononce un mot qui aveugle une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 200 points de vie n'est pas affectée.

Points de vie	Durée
Jusqu'à 50	Permanente
51-100	1d4+1 minutes
101-200	1d4+1 rounds

### Mot de pouvoir étourdissant

**Enchantement (coercition) [mental]**  
**Niveau :** Ens/Mag 8, Guerre 8  
**Composantes :** V  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible :** 1 créature dotée de 150 pv ou moins  
**Durée :** voir description  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Le personnage prononce un mot qui étourdit instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 150 points de vie n'est pas affectée.

Points de vie	Durée
Jusqu'à 50	4d4 rounds
51-100	2d4 rounds
101-150	1d4 rounds

### Mot de pouvoir mortel

**Enchantement (coercition) [mental, mort]**  
**Niveau :** Ens/Mag 9, Guerre 9  
**Composantes :** V  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible :** 1 créature vivante dotée de 100 pv ou moins  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Le personnage prononce un mot qui terrasse instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. Une créature dotée de plus de 100 points de vie n'est pas affectée.

### Mot de rappel

**Invocation (téléportation)**  
**Niveau :** Dru 8, Prê 6  
**Composantes :** V  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** illimitée  
**Cible :** le jeteur de sorts et des objets et créatures consentantes  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun ou Volonté, annule (inoffensif, objet)  
**Résistance à la magie :** non ou oui (inoffensif, objet)

Mot de rappel téléporte instantanément le personnage à son sanctuaire. Le sanctuaire doit être spécifié au moment de la préparation du sort, et il doit forcément s'agir d'un lieu que le prêtre (ou le druide) connaît extrêmement bien. Le point d'arrivée précis prend la forme d'une zone prévue pour l'occasion et ne faisant pas plus de 3 mètres de côté. Il n'y a pas de



limite de distance au sein d'un même plan, mais mot de rappel ne permet pas de passer d'un plan à un autre. Le lanceur de sorts peut emporter avec lui des objets, à condition de ne pas dépasser sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant équipement et objet dans la limite de sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le prêtre (ou druide). S'il dépasse cette limite, le sort échoue automatiquement.

Il est impossible de transporter une créature ne souhaitant pas l'être. De même, le personnage ne peut emporter des objets appartenant à quelqu'un d'autre que si leur possesseur rate un jet de Volonté (et, le cas échéant, un test de résistance à la magie). Les objets non magiques n'appartenant à personne n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

### Motif scintillant

Illusion (mirage) [mental]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : lueurs colorées dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : concentration + 2 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un ensemble de lueurs scintillantes et criardes parcourt les airs, affectant les créatures situées dans la zone d'effet. Le sort touche un nombre total de dés de vie de créatures égal au niveau de lanceur de sorts (maximum 20). Les créatures possédant le moins de DV sont les premières affectées. En cas d'égalité, les plus proches du point d'origine sont atteintes en priorité. Le sort affecte chaque sujet selon ses dés de vie :

6 ou moins : Inconscience pendant 1d4 rounds, puis étourdissement pendant 1d4 rounds et, enfin, confusion pendant 1d4 rounds. Pour les créatures non vivantes, considérez l'inconscience comme de l'étourdissement.

7 à 12 : Étourdissement pendant 1d4 rounds, puis confusion pendant 1d4 rounds.

13 ou plus : Confusion pendant 1d4 rounds.

Les créatures aveugles ne sont pas affectées par ce sort.

Composante matérielle : un petit prisme en cristal.

### Mur d'épines

Invocation (création)

Niveau : Dru 5, Flore 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de buissons épineux constitué de 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître une barrière de buissons souples mais extrêmement résistants et hérissés d'épines longues comme le doigt. Quiconque se retrouve pris dans le mur ou tente de se frayer un passage au travers perd 25 points de vie par round de déplacement, -1 par point de CA, le bonus de Dextérité et le bonus d'esquive n'étant pas pris en compte. (Les créatures bénéficiant d'une CA de 25 ou plus peuvent donc traverser le mur sans risque).

Le mur doit avoir une épaisseur minimale de 1,50 mètre, ce qui permet de le constituer à partir d'une série de blocs de 3 m x 3 m x 1,50 m, à raison de deux blocs par niveau de lanceur de sorts. Une épaisseur moindre ne diminue pas les dégâts occasionnés par le mur, mais quiconque tente de le traverser le fait bien plus rapidement.

On progresse très lentement à l'intérieur d'un mur d'épines. Pour pouvoir avancer, il faut entreprendre une action à outrance et réussir un test de Force (DD 20). Pour chaque tranche de 5 points dépassant le DD, la créature progresse de 1,50 mètre (jusqu'à concurrence de sa vitesse de déplacement terrestre normale). Par exemple, une créature obtenant 25 au test de Force progressera de 1,50 mètre par round. Qu'elle soit couronnée de succès ou non, chaque tentative de progression s'accompagne des dégâts évoqués plus haut. Un individu piégé au milieu du mur peut éviter de nouvelles blessures en restant immobile.

Toute créature se trouvant dans la zone d'effet du sort quand celui-ci est lancé subit des dégâts comme si elle avait essayé de traverser le mur. Pour s'échapper, elle n'a que deux solutions : se frayer un chemin jusqu'à la sortie (en se faisant lacérer au passage) ou attendre la fin du sort. Les créatures possédant la faculté de se déplacer librement dans les sous-bois peuvent traverser le mur d'épines à vitesse normale, sans subir de dégâts.

Il est possible de se tailler un passage dans un mur d'épines sans prendre de risques, pour peu que l'on soit patient et que l'on dispose d'armes tranchantes. On progresse alors de 30 centimètres toutes les 10 minutes. Le feu naturel ne peut rien contre cette barrière, mais le feu magique la consume en 10 minutes.

Malgré les apparences, un mur d'épines n'est pas une plante vivante et est donc insensible aux sorts qui affectent les plantes.

### Mur de fer

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de fer constitué d'un carré de 1,50 m de côté/niveau (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Le mage fait apparaître un mur de fer, lisse et vertical. Il peut l'utiliser pour bloquer un passage ou colmater une brèche, car le mur s'intègre aux matières inertes qu'il touche, pour peu que sa surface le lui permette. Il est impossible de le créer à l'endroit où se trouve une créature ou un autre objet. Il doit toujours être lisse, même si le personnage peut modifier sa forme en fonction de l'espace disponible.

Le mur de fer fait 2,5 centimètres d'épaisseur tous les quatre niveaux du mage. Il est possible de doubler sa surface en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Chaque carré de 1,50 mètre de côté a 30 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 10. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir se monte à 25, +2 tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

Il est possible de créer le mur sans fixer ses bords, de manière à le faire basculer sur les créatures se trouvant de l'autre côté. Si personne ne le pousse, il tombe au hasard (une chance sur deux), d'un côté ou de l'autre. Pour pousser le mur dans le sens souhaité, il faut réussir un test de Force (DD 40). Les individus disposant de suffisamment de place pour éviter la chute du mur y parviennent sur un jet de Réflexes. En cas d'échec, les créatures de taille G ou moins perdent 10d6 points de vie. Le mur ne peut pas écraser les créatures de taille Gig ou plus.

Comme n'importe quel mur en fer, celui-ci est soumis à la rouille et autres phénomènes naturels.

Composante matérielle : une feuille de fer et 500 grammes de poudre d'or (valeur 50 po).

### Mur de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Feu 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rideau de feu opaque long de

6 m/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m/2 niveaux ; dans les deux cas, 6 m de hauteur

Durée : concentration + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rideau immobile de flammes violettes se constitue au terme de l'incantation. Un côté du mur, choisi par le personnage, dégage une importante chaleur infligeant 2d4 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 mètres de distance. Le mur cause ces dégâts quand il apparaît, et à chaque round où un individu est présent dans la zone dangereuse. De plus, il occasionne 2d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) à quiconque le traverse. Ce total est doublé pour les morts-vivants.



Si le personnage fait apparaître le mur là où se trouvent une ou plusieurs créatures, ces dernières subissent des dégâts équivalents à la traversée des flammes.

Si une portion de mur de 1,50 mètre de large subir au moins 20 points de dégâts de froid en 1 round, elle disparaît (ne divisez pas par quatre les dégâts infligés par le froid, comme il est normal pour les objets).

On peut user de *permanence* sur un *sort de mur de feu*. Un mur de feu permanent soufflé par des dégâts de froid est inactif pendant 10 minutes, puis redevient parfaitement opérationnel.

Composante matérielle : un peu de phosphore.

### Mur de force

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : mur constitué d'un carré de 3 m de côté/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort génère un mur de force invisible. Cette barrière immobile est immunisée contre tous les types d'attaques et la quasi-totalité des sorts, y compris *dissipation de la magie*. *Désintégration* la détruit instantanément, de même que *dissolution de Mordenkainen*, un *sceptre d'oblitération* ou une *sphère d'annihilation*. Sorts ou souffles sont incapables de franchir le mur dans quelque direction que ce soit, mais des sorts tels que *porte dimensionnelle* ou *téléportation* permettent de passer de l'autre côté. Les créatures éthérées ne peuvent pas traverser la barrière de front (mais elles sont généralement capables de la contourner en passant par le plancher, les murs ou le plafond). Les attaques de regard fonctionnent au travers d'un mur de force.

Le mage peut faire apparaître le mur sous la forme d'un plan vertical dont la surface est égale à un carré de 3 mètres de côté par niveau. Quand on le crée, le mur de force doit être continu et ne pas montrer la moindre fissure. Si un objet ou une créature le brise en un endroit, le sort cesse instantanément de faire effet.

On peut user de *permanence* sur un *mur de force*.

Composante matérielle : une pincée de poudre d'une pierre semi-précieuse translucide.

### Mur de glace

Évocation [froid]

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : plan de glace constitué d'un carré de 3 m de côté/niveau, ou hémisphère de glace d'un rayon de 90 cm + 30 cm/niveau

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un mur ou un hémisphère de glace, selon la version choisie. On ne peut pas le créer à un endroit occupé par des objets ou des créatures. Sa surface doit être lisse et sans fissure quand il se forme. Toute créature adjacente au mur lors de sa création a droit à un jet de Réflexes pour le détruire alors qu'il se forme. En cas de réussite, le sort échoue automatiquement. Il est vulnérable au feu (boule de feu, souffle d'un dragon rouge, etc.), qui lui inflige des dégâts normaux (au lieu d'un total réduit de moitié, comme c'est normalement le cas pour les objets). Si le mur fond soudainement, le choc thermique libère un nuage de brouillard qui persiste pendant 10 minutes.

Plan de glace. La barrière prend la forme d'une couche de glace plane, faisant 2,5 centimètres d'épaisseur par niveau de lanceur de sorts de son créateur. Elle couvre un carré de 3 mètres de côté par niveau de lanceur de sorts (un magicien de niveau 10 peut donc créer un mur de glace long de 30 mètres et haut de 3, un autre de 15 mètres de long sur 6 mètres de haut, etc.). Le plan peut être orienté dans n'importe quelle direction, du moment qu'il est ancré à un support. Si on le veut vertical, il suffit de le fixer au sol, tandis qu'un mur horizontal ou oblique devra être ancré en deux points opposés.

De nature défensive, le mur de glace a pour fonction principale de retenir des poursuivants. Chaque carré de 3 mètres de côté a 3 points de résistance par tranche de 2,5 centimètres d'épaisseur. Quiconque attaque le mur le touche automatiquement. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer la barrière d'un seul coup, le DD du test de Force est de 15 + niveau du lanceur de sorts.

Quand on parvient à creuser un trou dans le mur, il libère une telle vague de froid que quiconque passe par l'ouverture ainsi créée (y compris celui qui l'a percée) subit 1d6 points de dégâts du froid, +1 par niveau de lanceur de sorts.

Hémisphère. Le sort prend la forme d'un hémisphère dont le rayon ne peut dépasser 90 centimètres + 30 centimètres par niveau de lanceur de sorts du mage (un ensorceleur de niveau 7 pourra donc constituer un hémisphère de 3 mètres de diamètre). Il est aussi résistant que le plan de glace décrit ci-dessus, mais n'inflige aucun dégât à qui passe par une brèche.

Il est possible de créer l'hémisphère de manière à ce qu'il emprisonne une ou deux créatures, mais ces dernières peuvent lui échapper en réussissant un jet de Réflexes.

Composante matérielle : un bout de quartz ou de tout autre minéral transparent.

### Mur de pierre

Invocation (création) [terre]

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 5, Prê 5, Terre 5

Composantes : V, G, M/ED

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m de côté/niveau (F)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un mur de pierre fusionnant avec la roche qu'il touche. On s'en sert généralement pour condamner un passage ou colmater une brèche. Il est constitué d'un carré de 1,50 mètre de côté par niveau et de 2,5 centimètres d'épaisseur tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. On peut doubler sa superficie en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Il est impossible de le créer à un endroit occupé par une créature ou un objet.

Contrairement au mur de fer, qui doit être droit, le mur de pierre peut prendre n'importe quelle forme. Il n'a pas besoin d'être vertical ni de reposer sur de solides fondations, mais il doit fusionner avec une ou plusieurs masses de roches existantes. Il peut par exemple servir à créer une rampe ou un pont. Dans ce cas, si la longueur souhaitée dépasse les 6 mètres, le mur doit être arqué et soutenu par des arcs-boutants, ce qui réduit de moitié sa superficie totale. Un druide de niveau 20 peut donc créer un pont constitué de dix carrés de 1,50 mètre de côté. Toujours en réduisant sa superficie, le mur peut être grossièrement taillé de manière à faire apparaître des remparts.

Comme tout mur en pierre ordinaire, il peut être détruit par *désintégration* et à force de persévérance (coups de pioche, etc.). Chaque carré de 1,50 mètre de côté a 15 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 8. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir est de 20, +2 tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.

Il est possible, mais difficile, d'emprisonner une ou plusieurs créatures à l'aide d'un mur de pierre, pour peu qu'on lui donne la forme adéquate. Les cibles peuvent échapper au sort en réussissant un jet de Réflexes.

Composante matérielle : un petit morceau de granit.

### Mur de vent

Évocation [air]

Niveau : Air 2, Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3, Rôd 2

Composantes : V, G, M/ED

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : mur faisant jusqu'à 3 m de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Un rideau de vent vertical et invisible se forme au terme de cette incantation. Il est épais de 60 centimètres et sa violence considérable lui permet d'emporter tout oiseau plus



petit qu'un aigle ou d'arracher papiers et autres objets similaires si leur possesseur est surpris (ce dernier peut toutefois les garder en main s'il réussit un jet de Réflexes). Les créatures volantes de taille TP ou P sont incapables de franchir cette barrière. Objets non tenus et vêtements s'envolent au contact d'un mur de vent. Flèches et carreaux sont déviés et manquent automatiquement leur cible, tandis que les autres armes à distance ont 30 % de la rater (rochers de géants, projectiles d'engins de siège et autres armes de jet aussi massives ne sont pas affectés). Le gaz ne peut pas franchir le mur, pas plus que la plupart des souffles gazeux ou les créatures en état gazeux. À l'inverse, le sort ne constitue pas une barrière pour les créatures intangibles.

Le mur doit être vertical mais, cette restriction exceptée, le personnage peut lui donner la forme de son choix. Il est possible de le créer cylindrique ou carré pour délimiter une zone bien précise. Un lanceur de sorts de niveau 5 génère un mur de vent de 15 mètres de long sur 7,50 mètres de haut, ce qui suffit pour constituer un cylindre de 4,50 mètres de diamètre.

Composantes matérielles profanes : un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique.

### Mur illusoire

Illusion (chimère)

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : image de 3 m x 3 m x 30 cm

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un mur, plancher ou plafond illusoire. Il semble réel, mais les objets tangibles passent au travers sans difficulté. Quand le sort est utilisé pour masquer une fosse, un piège ou une porte, les capacités de détection ne faisant pas appel à la vue fonctionnent normalement. Il suffit de toucher le mur pour se rendre compte qu'il n'est pas réel, mais il ne disparaît pas pour autant.

### Mur prismatique

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

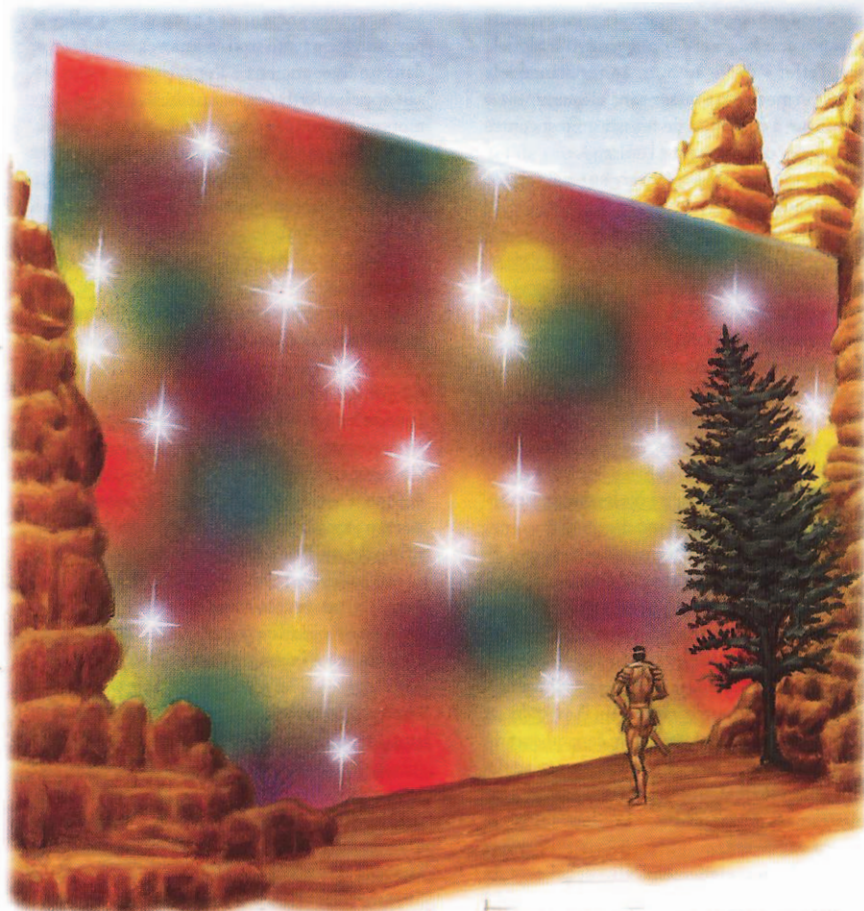
Effet : mur de 1,20 m de long/niveau et de 60 cm de haut/niveau

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Ce sort fait apparaître un plan opaque et vertical composé d'un arc-en-ciel de couleurs roujoues changeantes qui protège son créateur contre tout type d'attaque. Le mur est immobile et le



Un mur prismatique est une barrière efficace

### MUR PRISMATIQUE

Couleur	Place	Effet	Annulée par
Rouge	1 <sup>ère</sup>	Arrête les armes à distance non magiques Inflige 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts)	Cône de froid
Orange	2 <sup>e</sup>	Arrête les armes à distance magiques Inflige 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts)	Bourrasque
Jaune	3 <sup>e</sup>	Arrête le poison, le gaz et la pétrification Inflige 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts)	Désintégration
Vert	4 <sup>e</sup>	Arrête les souffles Poison mortel (Vigueur, 1d6 points de Con temporaires)	Passe-muraille
Bleu	5 <sup>e</sup>	Arrête les divinations et les attaques mentales Pétrification (Vigueur, annule)	Projectile magique
Indigo	6 <sup>e</sup>	Arrête tous les sorts Démence (voir aliénation mentale ; Volonté, annule)	Lumière du jour
Violet	7 <sup>e</sup>	Champ d'énergie détruisant tous les objets et effets* Créatures envoyées dans un autre plan (Volonté, annule).	Dissipation de la magie

\* Certes, la couleur violette rend toutes les autres redondantes, mais elles sont tout de même présentées car certains objets magiques peuvent créer un effet prismatique couleur après couleur, et la résistance à la magie peut permettre de résister à certaines couleurs.

mage peut rester à côté (ou même le franchir) sans risque. Par contre, toute autre créature de moins de 8 DV se trouve automatiquement aveuglée pendant 2d4 rounds si elle commet l'imprudence de regarder la barrière de couleurs alors qu'elle se trouve dans un rayon de 6 mètres de celle-ci.

Le mur fait au maximum 1,20 mètre de long et 60 centimètres de haut par niveau de lanceur de sorts. Si on le lance à en droit occupé par une créature, il échoue.

Le mur est constitué de sept couleurs, qui ont chacune un effet. La table qui suit liste les couleurs, dans leur ordre d'apparition, et indique leurs effets sur quiconque tente de traverser le mur, et le sort nécessaire pour les dissiper.

Le mur peut être détruit par une succession de sorts, lesquels doivent être lancés de manière à faire disparaître chaque couleur dans l'ordre (d'abord le rouge, puis l'orange, etc.). Disjonction de Mordenkainen détruit un mur prismatique, de même qu'un sceptre d'oblitération,



mais zone d'antimagie reste sans effet, tout comme dissipation de la magie et dissipation suprême, dont la zone d'effet s'arrête au mur. La résistance à la magie permet de traverser sans risque un mur prismatique, à condition de réussir un test contre chacune des couleurs, dans l'ordre.

On peut user de permanence sur un sort de mur prismatique.

## Mythes et légendes

Divination

Niveau : Connaissance 7, Bard 4, Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : voir description

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : voir description

Ce sort permet de connaître les légendes en rapport avec une personne, un lieu ou un objet important. Le temps d'incantation n'est que de 1d4x10 minutes quand on se trouve sur place ou quand l'individu ou l'objet est tout près. Si le personnage ne dispose que d'informations détaillées, le temps d'incantation passe à 1d10 jours et le résultat est bien moins complet (mais il permet généralement de retrouver le lieu, l'individu ou l'objet, rendant ainsi possible un second sort de mythes et légendes). Enfin, si le personnage a seulement entendu quelques rumeurs, le temps d'incantation est de 2d6 semaines et le résultat est souvent vague et incomplet (même s'il permet d'obtenir des renseignements plus détaillés et de lancer une nouvelle fois le sort).

Durant l'incantation, le personnage ne peut se livrer qu'à des activités de routine (manger, dormir, etc.). Une fois le temps indiqué écoulé, l'esprit du PJ s'empli des légendes ayant trait au lieu, à l'individu ou à l'objet qui l'intéresse (s'il en existe). Il peut s'agir de rumeurs qui se propagent encore, de mythes oubliés depuis longtemps, ou encore d'informations que personne n'a jamais eues. Si l'endroit, l'individu ou l'objet n'est pas suffisamment important pour générer des légendes, le sort reste sans résultat. Généralement, les personnages de niveau 11 ou plus sont considérés « légendaires », de même que les monstres qu'ils ont vaincus, les objets magiques qu'ils possèdent ou ont possédés et les lieux où ils ont accompli leurs plus grands exploits.

Voici quelques exemples :

À propos d'une hache magique que le personnage a en main : « Malheur au malfaisant touchant cette arme, car même le manche peut trancher pour le mal exorciser. Seul un Fils ou une Fille de la Pierre, qui aime Moradin et à qui ce dernier le rend bien, pourra réveiller les pleins pouvoirs de l'arme lorsque le mot sacré *Rudnogg franchira ses lèvres*. »

À propos d'un paladin légendaire au sujet duquel le lanceur de sorts connaît de nombreux détails : « *Vanashon s'est vu refuser la gloire de la mort et les devoirs qui donnaient un sens à son existence. Il attend patiemment sous les monts Interdits*. » (Il a été pétrifié dans les cavernes de ces montagnes.)

Des ruines anciennes à propos desquelles le personnage a juste trouvé une vague référence dans un livre ancien : « L'ensorceleur qui se faisait appeler Ryth érigea une bibliothèque sans mots et un temple sans dieux. Lecteurs et adorateurs les abatirent en une nuit et un jour. » (Ces maigres précisions permettront peut-être de jeter de nouveau mythes et légendes, avec un meilleur résultat).

Composante matérielle : encens (250 po minimum).

Focaliseur : quatre lamelles d'ivoire (50 po chacune) disposées de manière à former un rectangle.

## Nappe de brouillard

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 2, Eau 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : brouillard s'étendant sur 9 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Un banc de brouillard apparaît à l'endroit désigné par le personnage. Il limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent les localiser à l'œil nu).

Un vent modéré (plus de 15 km/h) disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle se dissipe en 1 round.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

## Négation de l'invisibilité

Évocation

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le prêtre s'entoure d'une sphère d'énergie faisant 1,50 mètre de rayon par niveau de lanceur de sorts, qui dissipe toute forme d'invisibilité. Créatures et objets invisibles réapparaissent dès qu'ils pénètrent dans la zone d'effet.

## Neutralisation du poison

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 4, Dru 3, Pal 4, Prê 4, Rôd 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature ou objet (30 dm<sup>3</sup>/niveau) touché

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature touchée. Cette dernière ne souffre plus. Les effets temporaires du poison cessent aussitôt, mais le sort n'annule pas ses effets instantanés (perte de points de vie, affaiblissement temporaire de caractéristique et autres effets ne se dissipant pas d'eux-mêmes). Par exemple, si un poison a temporairement fait perdre 3 points de Constitution à un personnage et menace de lui en ôter davantage, neutralisation du poison prévient la perte de Constitution future mais ne restaure pas les points perdus.

La créature est immunisée contre tout poison auquel elle est exposée pendant la durée du sort. Contrairement à retardement du poison, les effets ne sont pas différés dans le temps. La créature n'a donc pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre le poison au terme du sort.

Un autre effet du sort consiste à neutraliser le poison d'une créature venimeuse ou d'un objet empoisonné.

Composante matérielle profane : un peu de charbon.

## Nuage incendiaire

Invocation (création) [feu]

Niveau : Ens/Mag 8, Feu 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de rayon et 6 m de haut

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : non

Cette invocation fait apparaître un nuage de fumée parsemé de charbons ardents en suspension. Les volutes restreignent le champ de vision aussi efficacement que celles du sort *nappe de brouillard*. Dans le même temps, les braises infligent 4d6 points de dégâts de feu par round à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (un jet de Réflexes réussi réduit ce total de moitié).

Comme pour *brume mortelle*, le nuage s'éloigne de son créateur à la vitesse de 3 mètres par round. Déterminez la nouvelle zone d'effet à chaque round, en considérant que le point d'origine du sort s'est déplacé de 3 mètres. En se concentrant, le personnage peut augmenter le déplacement du point d'origine jusqu'à 18 mètres par round. Toute partie du nuage sortant des limites de portée se dissipe aussitôt, ce qui réduit d'autant l'étendue couverte par les nuées.

Comme pour *brouillard dense*, le vent disperse un nuage incendiaire. Ce sort ne peut pas être lancé sous l'eau.

## Nuage nauséabond

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)



**Effet** : nuage couvrant une étendue de 6 m de rayon et 6 m de haut  
**Durée** : 1 round/niveau  
**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule (voir description)  
**Résistance à la magie** : non

Cette invocation fait apparaître un banc de brume semblable à celui que génère *nappe de brouillard*, si ce n'est que ses volutes donnent la nausée à quiconque les respire. L'effet se prolonge tant que la créature reste dans le nuage, et pour 1d4+1 rounds après qu'elle en est sortie (jetez le dé séparément pour chacune). Quiconque réussit son jet de Vigueur mais demeure dans la zone d'effet du sort doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round.

On peut user de *permanence* sur un sort de nuage *nauséabond*. Un tel nuage dispersé par le vent se reforme en 10 minutes.

**Composante matérielle** : un œuf pourri ou quelques feuilles d'arum fétide.

## Nuée d'élémentaires

**Invocation (convocation)** [voir description]  
**Niveau** : Air 9, Dru 9, Eau 9, Feu 9, Terre 9  
**Composantes** : V, G  
**Temps d'incantation** : 10 minutes  
**Portée** : moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Effet** : 2 créatures convoquées (ou plus) devant se trouver à 9 m ou moins l'une de l'autre  
**Durée** : 10 minutes/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Ce sort ouvre un portail à destination de l'un des quatre plans élémentaires. Un druide peut sélectionner le plan de son choix (Air, Eau, Feu ou Terre), tandis qu'un prêtre est limité au plan correspondant à son domaine.

Quand l'incantation s'achève, 2d4 élémentaires de taille G apparaissent, suivis, 10 minutes plus tard, de 1d4 élémentaires de taille TG. Enfin, 10 minutes plus tard, un élémentaire noble fait son apparition. Chacun a le maximum de points de vie par DV. Les élémentaires servent le personnage jusqu'à la fin de la durée indiquée.

Les élémentaires obéissent implicitement au lanceur de sorts, qu'ils n'attaquent jamais, même si une tierce personne parvient à prendre le contrôle de leurs actes. Le personnage n'a pas besoin de se concentrer pour les diriger. Il peut les renvoyer quand il le souhaite, un par un ou tous ensemble.

Un sort d'appel convoquant une créature de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *nuée d'élémentaires* est un sort de Feu quand on l'utilise pour appeler des élémentaires du Feu, et un sort d'Eau s'il sert à convoquer des élémentaires de l'Eau.

## Nuée de météores

**Évocation (feu)**  
**Niveau** : Ens/Mag 9

**Composantes** : V, G  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)  
**Zone d'effet** : 4 étendues de 12 m de rayon (voir description)  
**Durée** : instantanée  
**Jet de sauvegarde** : aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)  
**Résistance à la magie** : oui

*Nuée de météores* est un sort extrêmement puissant et très spectaculaire, qui ressemble à *boule de feu* par de nombreux aspects. À la fin de l'incantation, quatre sphères de 60 centimètres de diamètre chacune jaillissent de la main tendue du mage et vont frapper en ligne droite le point qu'il a choisi, en libérant une longue traînée d'étincelles.

Si le mage vise une créature précise, il effectue une attaque de contact à distance pour toucher. Toute créature frappée par l'une des ces sphères subit 2d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde) et ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde contre les dégâts de feu infligés (voir ci-dessous). Si une sphère rate sa cible, elle explose à l'angle le plus proche de la case de celle-ci. On peut lancer plusieurs sphères sur une même cible.

Quand une sphère atteint sa destination, elle explose sous la forme d'une étendue de 12 mètres de rayon, infligeant 6d6 points de dégâts de feu aux créatures situées dans la zone. Si une créature se trouve dans la zone d'effet de plusieurs sphères, elle effectue un jet de sauvegarde distinct pour chacune. La résistance au feu s'applique aux dégâts de chaque sphère, et non au total.

## Nuée grouillante

**Invocation (convocation)**  
**Niveau** : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2  
**Composantes** : V, G, M/FD  
**Temps d'incantation** : 1 round  
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Effet** : 1 nuée de chauves-souris, rats ou araignées  
**Durée** : concentration + 2 rounds  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Cette incantation fait apparaître une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées (au choix du lanceur de sorts), qui piquent et mordent toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (on peut la convoquer de manière à ce qu'elle partage le même espace que d'autres créatures). Si aucune créature vivante n'est présente dans la zone, la nuée attaque ou poursuit la créature la plus proche au mieux de ses moyens. Le lanceur de sorts n'exerce pas le moindre contrôle sur la direction qu'elle emprunte.

Pour de plus amples renseignements sur les chauves-souris, rats et araignées, reportez-vous au *Manuel des Monstres*.

**Composante matérielle profane** : un carré de tissu rouge.

## Œil du mage

**Divination (scrutation)**  
**Niveau** : Ens/Mag 4

**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 10 minutes  
**Portée** : illimitée  
**Effet** : capteur magique  
**Durée** : 1 minute/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Cette incantation crée un capteur magique mobile, relayant au personnage toutes les informations visuelles qu'il reçoit. Le mage peut le créer en tout point de son champ de vision, mais celui-ci ne peut en sortir qu'à grand-peine. L'œil du mage se déplace à la vitesse de 9 mètres par round (90 mètres par minute) s'il regarde normalement (c'est-à-dire en se concentrant principalement sur le sol qui défile devant lui), et de 3 mètres par round seulement (30 mètres par minute) si on lui demande également d'examiner les murs et le plafond. Il voit exactement ce que son créateur verrait si ce dernier se trouvait à sa place. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction. Les obstacles solides l'empêchent de passer, mais il peut se glisser par un trou de souris (diamètre minimum : 2,5 centimètres). L'œil du mage ne peut entrer dans un autre plan d'existence, même s'il emprunte un portail ou quelque autre huis magique.

Le personnage doit se concentrer pour recevoir des informations en provenance de l'œil. Le capteur reste inerte tant qu'il n'est pas sollicité.

**Composante matérielle** : un peu de fourrure de chauve-souris.

## Œil indiscret

**Divination**  
**Niveau** : Ens/Mag 5  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 minute  
**Portée** : 1,5 km  
**Effet** : 10 yeux au moins en état de lévitation  
**Durée** : 1 heure/niveau (voir description) (T)  
**Jet de sauvegarde** : aucun  
**Résistance à la magie** : non

Ce sort fait apparaître un nombre d'orbes magiques, semi-tangibles et visibles (appelés « yeux »), égal à 1d4 + niveau de lanceur de sorts. Ceux-ci s'éloignent dans tous les sens et reviennent en fonction des instructions reçues au cours de l'incantation. Chaque œil voit à 36 mètres dans toutes les directions (vision normale seulement).

Les yeux sont très fragiles, mais leur petite taille les rend difficilement détectables. Chaque œil est une créature artificielle de taille I (taille d'une petite pomme) dont les caractéristiques sont : 1 point de vie, CA 18 (+8 taille), VD 9 mètres (vol, manœuvrabilité parfaite), +16 aux tests de Discrétion. Son modificateur de Détection est égal au niveau de lanceur de sorts du mage (maximum +15). Il peut être abusé par les illusions, mais aussi gêné par l'obscurité, le brouillard, et tout autre facteur modifiant les informations visuelles. Un œil avançant dans le noir est obligé de progresser à tâtons.



À la création des yeux, le personnage leur donne des instructions, en 30 mots maximum. Les orbes ont les mêmes connaissances que leur créateur, ce qui signifie que si ce dernier a vu un certain marchand, les yeux le reconnaissent aussitôt. Voici quelques exemples d'instructions :

« Entourez-moi à 120 mètres de distance et revenez dès que vous apercevez une créature dangereuse. » « Entourez-moi » indique aux yeux qu'ils doivent se placer de manière équidistante autour du mage et suivre ses déplacements. Dès qu'un œil revient vers le personnage ou est détruit, les autres modifient leur position respective afin de reconstituer le cercle. Dans le cadre de l'ordre donné, chaque œil retourne auprès du personnage s'il aperçoit une créature que le mage jugerait dangereuse. Un « paysan » qui est en réalité un dragon déguisé grâce à *changement de forme* ne provoquera pas le retour des yeux. À 120 mètres de distance, dix yeux suffisent pour former un cercle sans aucun « angle mort », ce qui signifie que quiconque tente de franchir le périmètre surveillé est automatiquement détecté.

« Dispersez-vous et fouillez la ville jusqu'à ce que vous ayez trouvé Arwerth. Suivez-le pendant trois minutes sans vous faire remarquer, puis revenez à moi. » Dès qu'ils entendent « dispersez-vous », les yeux partent dans toutes les directions. Dans ce cas bien précis, chaque œil suivra Arwerth pendant 3 minutes après l'avoir repéré.

Il peut être utile d'ordonner aux yeux de se mettre en ligne, de se déplacer au hasard sans trop s'éloigner, ou de suivre un certain type de créature. C'est au MD de décider si une instruction est viable ou non.

Pour transmettre leurs informations, les yeux doivent venir toucher la main de leur créateur. Chacun transmet mentalement ce qu'il a vu. Il faut 1 round pour visionner 1 heure d'images. Une fois ses découvertes rapportées, l'œil disparaît.

Si un œil s'éloigne à plus de 1,5 kilomètre du mage, il cesse d'exister. En cas de disparition d'un œil, le personnage en a aussitôt conscience, mais rien ne lui permet d'en connaître la cause (destruction, trop grande distance, etc.).

La durée de vie des yeux est de 1 heure par niveau de lanceur de sorts, à moins qu'ils ne reviennent plus tôt auprès de leur créateur. *Dissipation de la magie* peut les détruire (effectuer un jet par œil si plusieurs sont pris dans une dissipation de zone). Un œil envoyé dans le noir peut être détruit en heurtant un mur ou tout autre solide.

**Composante matérielle :** une poignée de billes en cristal.

### Œil indiscret suprême

Divination

Niveau : Ens/Mag 8

Ce sort est semblable à *œil indiscret*, si ce n'est que les yeux bénéficient de *vision lucide* sur

36 mètres. Il leur est donc possible d'évoluer dans l'obscurité à leur vitesse de déplacement normale. Le modificateur de Détection maximal d'œil indiscret suprême est de +25 (au lieu de +15).

### Orientation

Divination

Niveau : Bard 6, Connaissance 6, Dru 6, Prê 6, Voyage 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : personnelle ou contact

Cible : le jeteur de sorts ou la créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de trouver le chemin le plus court pour se rendre en un lieu donné ou sortir de l'endroit où il se trouve. Sa destination peut se trouver en extérieur ou en intérieur (*orientation* fonctionne au cœur d'un *dédale*). Notez que le sort fonctionne par rapport à un lieu et non une créature ou un objet qui s'y trouverait. Il permettra donc de sortir d'un labyrinthe, mais pas de se rendre dans « une forêt où vit un dragon vert » ou à la trésorerie où est empiquée une véritable « montagne de pièces de platine ». La destination doit se trouver dans le même plan que le personnage au moment de l'incantation.

Le sort indique la direction à suivre et les embranchements à prendre, mais aussi les événements à faire (il indique par exemple où se trouvent les pièges, ou le mot de passe permettant de franchir un *glyph* de garde). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que la destination est atteinte. *Orientation* permet au sujet et à qui l'accompagne de sortir d'un *dédale* en 1 round.

Cette divination ne prend pas en compte les compagnons du sujet (qui peuvent, eux, déclencher des pièges s'ils ne font pas attention), ni les actions des créatures vivantes (gardes, etc.).

**Focaliseur :** un jeu d'objets divinatoires, au choix du personnage (osselets, plaquettes d'ivoire, bâtonnets, runes gravées, etc.).

### Ouverture/fermeture

Transmutation

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : objet pesant jusqu'à 15 kg ou porte

pouvant être ouverte ou fermée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un

sac, une bourse, une bouteille ou tout autre récipient. Il échoue automatiquement si un mécanisme de fermeture (barre, serrure fermée, etc.) lui résiste. De plus, il ne peut ouvrir ou fermer que les objets pesant 15 kg ou moins. Le couvercle d'un gros coffre ou une porte de grande taille constituent des masses trop importantes pour lui.

**Focaliseur :** une clef en laiton.

### Page secrète

Transmutation

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : page touchée (0,3 m<sup>2</sup> maximum)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette transmutation modifie le contenu d'une page pour qu'elle ne soit plus identifiable. Une carte pourra ainsi devenir un essai sur le polissage des cannes en ébène, et une formule magique une page de livre de comptes, ou même le texte d'un autre sort. On peut lancer *runes explosives* ou *sceau du serpent* sur la page secrète.

**Compréhension des langages** ne suffit pas à révéler le contenu de la page secrète. Le jeteur de sorts peut lire le texte en prononçant un simple mot de commande, et une autre instruction fait réapparaître la page secrète. Le sort s'achève si l'on prononce le mot de commande à deux reprises. *Détention de la magie* révèle une faible aura magique autour de la page, mais sans faire apparaître le véritable texte. De même, *vision lucide* indique que quelque chose est caché sous le texte apparent, mais il faut y ajouter *compréhension des langages* pour pouvoir lire l'original. La page secrète peut être dissipée, et le sort *effacement* permet de faire disparaître à tout jamais le texte caché.

**Composantes matérielles :** quelques écailles de hareng réduites en poudre et une goutte d'essence de feu follet.

### Panoplie magique

Transmutation

Niveau : Force 3, Guerre 3, Prê 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : armure ou bouclier touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

L'armure ou le bouclier touché par le personnage reçoit un bonus d'altération de +1 tous les quatre niveaux du prête (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20). Ce sort permet également d'enchanter des vêtements normaux, qui sont alors considérés comme une armure ne procurant aucun bonus à la CA.



## Parole du Chaos

Évocation [Chaos, son]

Niveau : Chaos 7, Prê 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : créatures non chaotiques situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures non chaotiques situées dans la zone qui entendent la parole du Chaos sont victimes des effets qui suivent. Ils sont cumulatifs et aucun jet de sauvegarde n'est permis.

**Assourdissement** : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

**Étourdissement** : la créature est étourdie pendant 1 round.

**Confusion** : la créature est plongée dans la plus totale confusion (voir le sort du même nom) pendant 1d10 minutes. Il s'agit là d'un enchantement mental.

**Mort** : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.

DV	Effet
Égale au niveau de lanceur de sorts	assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1	étourdissement, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5	Confusion, étourdissement, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10	Mort, confusion, étourdissement, assourdissement

Si le prêtre se trouve sur son plan natal, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que chaotique comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer la parole du Chaos. Par contre, il peut être annulé via un jet de Volonté réussi (qui s'accompagne d'un malus de -4).

Les créatures dont le nombre de DV est supérieur au niveau de lanceur de sorts du prêtre sont immunisées contre parole du chaos.

## Parole sacrée

Évocation [Bien, son]

Niveau : Bien 7, Prê 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 12 m

Zone d'effet : créatures non bonnes situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les créatures d'alignement autre que bon entendant la parole sacrée sont affectées en fonction du nombre de leurs DV :

Nombre de DV	Effet
Égal au niveau de lanceur de sorts	Assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1	Cécité, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5	Paralyse, cécité, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10	Mort, paralysie, cécité, assourdissement

Ces effets sont cumulatifs et nul jet de sauvegarde n'est permis.

**Assourdissement** : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.

**Cécité** : la créature est aveuglée pendant 2d4 rounds.

**Paralyse** : la créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.

**Mort** : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.

Si le prêtre se trouve dans son plan d'origine, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que bon comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer la parole sacrée. L'effet de bannissement propose un jet de Volonté (accompagné d'un malus de -4) pour l'annuler.

Les créatures dont le nombre de DV est supérieur au niveau de lanceur de sorts du prêtre sont immunisées contre parole sacrée.

## Passage dans l'éther

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Portée : contact (voir description)

Cibles : le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux

Durée : 1 minute/niveau (T)

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à forme éthérée, si ce n'est qu'il permet au personnage de passer dans le plan Éthéré en compagnie de plusieurs personnes consentantes, pour peu que toutes se tiennent par la main (leur équipement part avec elles). En plus de lui-même, le personnage peut emmener une créature tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une fois dans l'éther, les compagnons de voyage n'ont pas besoin de rester ensemble.

Quand le sort s'achève, toutes les créatures affectées reviennent automatiquement dans le plan Matériel.

## Passage sans trace

Transmutation

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 créature touchée/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les sujets peuvent marcher sur la surface de leur choix (boue, neige, poussière, etc.) sans laisser la moindre trace de leur passage. Seuls des moyens magiques permettent de les suivre.

## Passe-muraille

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : ouverture de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un passage dans un mur en bois, plâtre ou pierre (mais pas en métal ou matériau plus dur). Le passage fait 3 mètres de profondeur, plus 1,50 mètre tous les trois niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 9 (4,50 mètres au niveau 12, 6 mètres au niveau 15 et 7,50 mètres maximum au niveau 18). Si l'épaisseur du mur est supérieure à la profondeur du passage, passe-muraille crée seulement une alcôve ou une petite galerie. Il est possible de jeter ce sort à plusieurs reprises pour percer un mur particulièrement épais. Quand la durée indiquée arrive à son terme, les créatures se trouvant encore dans le passage sont éjectées par l'issue la plus proche. Si quelqu'un dissipe passe-muraille (ou si le mage décide d'y mettre un terme prématurément), toute créature dans le passage est automatiquement expulsée du côté opposé à celui du jeteur de sorts (à moins que le passage ne débouche nulle part, comme c'est le cas pour une alcôve, auquel cas elle est éjectée vers le lanceur de sorts).

Composantes matérielles : quelques graines de sésame.

## Pattes d'araignée

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet peut se déplacer sur les surfaces verticales, voire au plafond, avec l'agilité d'une araignée. Pour ce faire, il doit avoir les mains



libres. Sa vitesse de déplacement est égale à 6 mètres. En outre, il n'a pas à effectuer de test d'Escalade pour franchir les surfaces verticales ou horizontales (même s'il a la tête en bas). Une créature profitant des effets de ce sort conserve son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) tout en escaladant. Du reste, ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus spécial pour l'attaquer. Par contre, elle ne peut pas entreprendre d'action de course tout en se livrant à l'escalade.

**Composantes matérielles :** une goutte de bitume et une araignée vivante. Le sujet doit les ingérer toutes les deux...

### Peau d'écorce

**Transmutation**

**Niveau :** Dru 2, Flore 2, Rôd 2

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature vivante touchée

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, ce qui lui confère un bonus d'altération de +2 à son bonus d'armure naturelle. Ce bonus augmente de 1 point par tranche de 3 niveaux du lanceur de sorts, pour un maximum de +5 au niveau 12.

L'effet de *peau d'écorce* est cumulatif avec le bonus d'armure naturelle du sujet, mais pas avec quelque autre bonus d'altération à l'armure naturelle. Une créature dénuée d'armure naturelle possède un bonus d'armure naturelle de +0, un peu comme un personnage portant de simples vêtements a un bonus d'armure de +0.

### Peau de pierre

**Abjuration**

**Niveau :** Dru 5, Ens/Mag 4, Force 6, Terre 6

**Composantes :** V, G, M

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

**Portée :** contact

**Cible :** créature touchée

**Durée :** 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)

**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le sujet bénéficie d'une importante protection contre les attaques physiques, qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/adamantium). Il ignore donc les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque, sauf si ceux-ci sont occasionnés par une arme en *adamantium*, qui l'affecte normalement. Dès que la protection lui a évité un total de 10 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 150 points), elle cesse de faire effet.

**Composantes matérielles :** un peu de granit et 250 po. de poudre de diamant dont on saupoudre le sujet.

### Pénitence

**Abjuration**

**Niveau :** Dru 5, Prê 5

**Composantes :** V, G, M, F, FD, PX

**Temps d'incantation :** 1 heure

**Portée :** contact

**Cible :** créature vivante touchée

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort soulage la conscience de celui qui a commis des actes maléfiques. Le personnage désirant faire pénitence doit être véritablement repentant et désireux de corriger ses erreurs passées. S'il a commis ces crimes involontairement, ou alors qu'il se trouvait sous influence, la pénitence ne demande aucun sacrifice de la part du lanceur de sorts. Par contre, si le sujet était conscient de ses actes, le prêtre (ou le druide) doit intercéder auprès de son dieu pour obtenir la pénitence, et il lui en coûte alors 500 PX. Naturellement, la plupart des jeteurs de sorts assignent d'abord une quête à accomplir au sujet afin de s'assurer de la sincérité de son repentir.

Ce sort a plusieurs fonctions distinctes, selon la version choisie :

**Annulation d'un changement d'alignement d'origine magique.** Si une créature a vu son alignement modifié par magie, *pénitence* lui rend son alignement d'origine sans que le lanceur de sorts ait besoin de sacrifier le moindre point d'expérience.

**Récupération du statut de paladin.** Un paladin ayant perdu son statut pour avoir commis un acte maléfique peut récupérer ses pouvoirs grâce à ce sort.

**Récupération des pouvoirs magiques.** Un prêtre ou un druide ayant perdu la faculté de lancer des sorts pour avoir encouru la colère de son dieu peut récupérer ses pouvoirs en faisant pénitence auprès d'un autre druide ou d'un autre prêtre de sa religion. Si la transgression était intentionnelle, celui qui lance le sort perd 500 PX pour son intercession. Dans le cas contraire, son dieu n'exige aucun point d'expérience de sa part.

**Rédemption ou tentation.** Il est également possible de jeter ce sort sur une créature d'alignement différent afin de l'inciter à prendre l'alignement du prêtre (ou du druide). Le sujet doit être présent durant toute l'incantation. À la fin du sort, il choisit librement s'il préfère conserver son alignement d'origine ou prendre celui qui lui est proposé. Il est impossible de le forcer (même par magie) s'il ne souhaite pas changer d'alignement. Cette utilisation du sort ne fonctionne pas sur les Extérieurs (ni sur les créatures incapables de changer d'alignement).

Bien que la description du sort parle d'actes maléfiques, *pénitence* peut également être lancé sur une créature ayant agi à l'encontre de son alignement, qu'il ce soit livré à des actions bonnes, mauvaises, chaotiques ou loyales.

**Note.** En règle générale, un changement d'alignement est décidé par le joueur (pour un PJ) ou le MD (pour un PNJ). Cette utilisation de

*pénitence* offre juste un moyen crédible de changer d'alignement de façon rapide et irréversible.

**Composante matérielle :** de l'encens que l'on fait brûler.

**Focaliseur :** en plus de son symbole sacré (ou autre focaliseur divin normal), le personnage doit employer un chapelet (ou tout autre ustensile de prières) valant au moins 500 po.

**Coût en points d'expérience :** 500 PX lorsque le personnage lance le sort pour une créature ayant commis des crimes sciemment (voir ci-dessus).

### Perception de la mort

**Nécromancie [Mal]**

**Niveau :** Prê 1

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** 9 m

**Zone d'effet :** émanation en forme de cône

**Durée :** 10 minutes/niveau

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

En faisant appel aux pouvoirs de la mort, il devient possible de connaître l'état des créatures proches de la mort dans la zone d'effet. Le prêtre sait instantanément si les créatures sondées sont mortes, dans un état critique (gravement blessées ; 3 points de vie maximum), condamnées à plus ou moins longue échéance (4 points de vie ou plus), mortes-vivantes ou ni mortes ni vivantes (comme c'est le cas pour les créatures artificielles). Ce sort révèle instantanément tout sort ou effet magique permettant de feindre la mort.

### Permanence

**Universel**

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, PX

**Temps d'incantation :** 2 rounds

**Portée :** voir description

**Cible, effet ou zone d'effet :** voir description

**Durée :** permanente (voir description)

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort rend permanent l'effet de certains autres sorts. En fonction du sort, il faut avoir atteint un certain niveau et payer un nombre de points d'expérience variable.

Le mage peut rendre les sorts suivants permanents pour lui-même :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
Compréhension des langages	9	500
Détection de l'invisibilité	10	1 000
Détection de la magie	9	500
Don des langues	11	1 500
Lecture de la magie	9	500
Vision dans le noir	10	1 000
Vision magique	11	1 500

Le personnage lance le sort choisi, qu'il fait aussitôt suivre de *permanence*. Il est impossible



de rendre ces sorts permanents pour d'autres créatures. L'enchantement permanent ne peut être dissipé que par un lanceur de sorts d'un niveau supérieur à celui qu'avait le mage lorsqu'il a jeté *permanence*.

*Permanence* peut également servir à rendre les sorts suivants permanents pour le mage, une autre créature ou un objet (selon les cas) :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
Agrandissement	9	500
Lien télépathique de Rary*	13	2 500
Morsure magique	9	500
Morsure magique suprême	11	1 500
Rapetissement	9	500
Résistance	9	500

\* Lie deux créatures seulement par sort de *permanence*.

Enfin, les sorts suivants peuvent aussi être rendus permanents, mais seulement sur des objets ou des zones :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
Alarme	9	500
Animation d'objets	14	3 000
Bouche magique	10	1 000
Bourrasque	11	1 500
Brouillard dense	12	2 000
Cercle de téléportation	17	4 500
Invisibilité	10	1 000
Lumières dansantes	9	500
Mur de feu	12	2 000
Mur de force	13	2 500
Mur prismatique	16	4 000
Nuage nauséabond	11	1 500
Porte de phase	15	3 500
Réduction d'objet	11	1 500
Sanctuaire de Mordenkainen	13	2 500
Son imaginaire	9	500
Sphère prismatique	17	4 500
Symbole d'aliénation mentale	16	4 000
Symbole d'étourdissement	15	3 500
Symbole de douleur	13	2 500
Symbole de faiblesse	15	3 500
Symbole de mort	16	4 000
Symbole de persuasion	14	3 000
Symbole de sommeil	16	4 000
Symbole de terreur	14	3 000
Toile d'araignée	10	1 000

Un sort rendu permanent pour une autre créature, un objet ou une zone (mais pas pour le mage) se dissipe normalement.

Le MD peut autoriser l'utilisation de *permanence* en association avec d'autres sorts. Dans ce cas, rechercher cette application bien précise demande autant de temps et d'argent que le fait de chercher le sort choisi (voir le Guide du Maître). Si le MD a déjà décidé qu'une telle application n'était pas possible, les recherches échouent automatiquement. Notez qu'il n'est jamais possible de savoir ce qui est possible ou

non (sauf dans le cas où les recherches sont couronnées de succès, évidemment).

Coût en points d'expérience : voir tables ci-dessus.

## Pétrification

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

La cible et tout ce qu'elle porte se transforment en statue de pierre. Si celle-ci est par la suite brisée, le sujet souffre de mutilations similaires si on le ramène un jour à son état normal. La victime n'est pas morte (son âme ne quitte pas son corps), mais elle ne semble pas vivante pour autant (si on la sonde, par exemple, à l'aide d'un sort tel que *perception de la mort*). *Pétrification* ne fonctionne que sur les êtres de chair.

Composantes matérielles : de la chaux, de l'eau et un peu de terre.

## Piège à feu

Abjuration [feu]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente jusqu'au déclenchement (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort déclenche une explosion de flammes dès qu'on ouvre l'objet protégé par le piège à feu. Celui-ci peut défendre n'importe quel objet pouvant être fermé (livre, boîte, bouteille, coffre, coffret, cercueil, porte, tiroir, etc.).

Lors de l'incantation, le personnage choisit le point d'origine du sort, qui doit forcément se trouver sur l'objet à protéger. Par la suite, dès que quelqu'un d'autre que lui ouvre l'objet en question, l'explosion se déclenche, dans un rayon de 1,50 mètre autour du point d'origine. Les flammes infligent 1d4 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +20). L'objet protégé n'est pas endommagé par la déflagration.

Un objet défendu par un piège à feu ne peut pas bénéficier d'un autre sort de protection (ni d'un sort de fermeture magique).

Déblocage n'affecte pas le piège à feu, car celui-ci n'empêche nullement d'ouvrir l'objet. Une dissipation de la magie ratée ne provoque pas d'explosion.

Sous l'eau, les dégâts de piège à feu sont réduits de moitié mais le sort génère un important nuage de vapeur.

Le jeteur de sorts peut utiliser l'objet sans déclencher le piège, de même que les créatures en

phase avec le sort (c'est-à-dire, dans la plupart des cas, celles qui connaissent le mot de passe choisi par le lanceur de sorts lors de l'incantation).

*Note*. Les pièges magiques tels que *piège à feu* sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roubillard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis *Désamorçage/sabotage* pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 27 pour un piège à feu de druide, et 29 pour la version profane.

Composantes matérielles : 250 grammes de poudre d'or (valeur 25 po), dont on saupoudre l'objet à protéger.

## Piège de Léomund

Illusion (hallucination)

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort donne l'impression qu'une serrure ou un autre mécanisme similaire est piégé pour peu qu'on l'examine de près. On le lance sur un verrou, un cadenas, un loquet, une charnière, un fermoir, un bouchon, etc. Tout individu capable de détecter les pièges (ou utilisant un sort pour parvenir au même résultat) est convaincu de se trouver en présence d'un piège. Mais il s'agit d'une illusion, sans conséquence si le « piège » est accidentellement déclenché. Ce sort a pour but de faire peur aux voleurs, ou du moins de leur faire perdre du temps.

Si un autre piège de Léomund est actif à 15 mètres ou moins à la ronde lors de l'incantation, le sort échoue automatiquement.

Composante matérielle : un morceau de pyrite avec lequel on touche l'objet à protéger, tout en répandant sur celui-ci une poudre spéciale dont la préparation coûte 50 po.

## Pierre magique

Transmutation

Niveau : Dru 1, Prê 1, Terre 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 3 cailloux touchés

Durée : 30 minutes ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

(inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de transformer jusqu'à trois cailloux, pas plus gros que des billes de fronde, pour qu'ils causent des dégâts plus importants. Lancés à la main, leur facteur de portée est de 6 mètres. Utilisés comme des billes de fronde, ils ont les mêmes caractéristiques que ces dernières (facteur de portée 15 mètres). Le sort leur confère un bonus



d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. La créature qui les utilise effectue à chaque fois une attaque à distance normale. En cas de coup au but, ces projectiles infligent 1d6+1 points de dégâts chacun (bonus compris). Contre les morts-vivants, ce total est doublé (2d6+2 points de dégâts).

### Pierres acérées

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 4, Terre 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 carré de 6 m de côté/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel

Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, le terrain choisi (sol rocaillieux ou en pierre) se couvre de pointes hérissées et invisibles, qui blessent et ralentissent toutes les créatures tentant de traverser la zone d'effet.

Quiconque pénètre à pied dans la zone dangereuse subit 1d8 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue, et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Toute créature blessée par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touchée aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié pendant 24 heures, à moins qu'elle ne bénéficie d'un sort de soins (qui lui permet également de récupérer les points de vie normaux). Un compagnon peut aussi la soigner, mais il faut panser les plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

Pierres acérées est un piège magique impossible à désamorcer avec la compétence Désamorçage/sabotage.

**Note.** Les pièges magiques tels que pierres acérées sont très difficiles à détecter. Seul un roubillard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 29 pour pierres acérées).

### Pierres commères

Divination

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : personnelle

Zone d'effet : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Ce sort permet au druide de communiquer avec les pierres, qui lui révèlent ce qui se cache derrière elles, mais aussi qui les a touchées. Pour peu qu'on le leur demande, elles peuvent donner des descriptions très détaillées. Notez toutefois que leurs perceptions et leurs connaissances peuvent les empêcher de révéler les détails que le druide souhaite entendre (au gré du MD). Le sort permet de parler indifféremment aux pierres naturelles ou ouvragées.

### Plainte d'outre-tombe

Nécromancie [mort, son]

Niveau : Ens/Mag 9, Mort 9

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : 1 créature vivante/niveau dans une étendue de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort émet des vibrations sonores meurtrières pouvant tuer quiconque les entend (le personnage excepté). Il affecte une créature par niveau, en commençant par celles qui se tiennent le plus près du centre de la zone d'effet.

### Poigne de Bigby

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 7, Force 7

Composantes : V, G, F/ED

Ce sort est semblable à *main interposée de Bigby*, si ce n'est que la main ainsi créée peut également saisir l'adversaire désigné par le personnage. Elle a droit à une attaque de lutte par round, son bonus d'attaque étant égal au niveau de lanceur de sorts de son créateur, auquel on ajoute son bonus d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +10 pour la Force de la poigne (31), et -1 parce qu'elle est de taille G. Son test de lutte utilise le même nombre, sauf que sa grande taille s'accompagne d'un bonus de +4 plutôt qu'un malus de -1. La main retient les créatures qu'elle saisit, sans leur faire le moindre mal. Pour diriger le sort vers une nouvelle créature, il faut entreprendre une action de mouvement.

La poigne de Bigby peut aussi se livrer à l'équivalent d'une bousculade, comme la *main impérieuse de Bigby*, mais avec un bonus de +16 au test de Force (+10 pour la Force de 31, +4 parce qu'elle est de taille G et +2 pour la charge). Enfin, elle est également capable d'intercepter les dégâts comme la *main interposée de Bigby*.

Les prêtres lançant ce sort le baptisent en fonction de leur dieu, ce qui donne par exemple *poigne de Kord*.

Focaliseur : un gant de cuir.

### Poing de Bigby

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 8, Force 8

Composantes : V, G, F/ED

Ce sort est semblable à *main interposée de Bigby*, si ce n'est qu'il prend la forme d'un poing mobile capable de s'interposer entre son créateur et les attaques, de pousser ou de frapper un adversaire désigné par le personnage. Chaque round, la main flottante peut parcourir jusqu'à 18 mètres et délivrer une attaque. Comme elle est dirigée par le personnage, elle ne voit pas davantage les créatures invisibles ou cachées que lui.

Le poing attaque une fois par round, son bonus d'attaque étant égal au niveau de lanceur de sorts de son créateur, auquel on ajoute son bonus d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +11 pour la Force du poing (33), et -1 parce qu'il est de taille G. Il inflige 1d8+11 points de dégâts à chaque coup, et toute créature touchée doit réussir un jet de Vigueur (contre le DD du sort) pour éviter d'être étourdie pendant 1 round. Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il est nécessaire d'entreprendre une action de mouvement.

Le poing de Bigby peut s'interposer (comme une *main interposée de Bigby*) ou bousculer un adversaire (comme une *main impérieuse de Bigby*), mais avec un bonus de +15 au test de Force.

Les prêtres utilisant ce sort lui donnent le nom de leur dieu (*poing de Pélor*, par exemple).

Focaliseur : un gant de cuir.

### Portail

Invocation (appel ou création)

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Composantes : V, G, PX (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : voir description

Durée : instantanée ou concentration (jusqu'à 1 round/niveau ; voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort a deux effets distincts. Il commence par établir un lien interdimensionnel entre le plan du personnage et celui que ce dernier cherche à contacter, ce qui permet de se rendre d'un plan à l'autre (dans n'importe quel sens).

Ensuite, il permet d'appeler une entité particulière, qui arrive par le biais du portail. Le portail prend la forme d'un cerceau ou cercle de 1,50 mètre à 6 mètres de diamètre (au choix du jeteur de sorts), orienté comme son créateur le souhaite (le plus souvent, il est vertical et fait face au personnage). Il s'agit d'une fenêtre bidimensionnelle s'ouvrant sur le plan contacté ; quiconque passe au travers (dans un sens ou dans l'autre) se retrouve instantanément dans le second plan.

Le portail a deux faces : un recto et un verso. Le recto transporte dans le plan choisi, mais pas le verso ; si une créature traverse le portail par cette face, il ne se passe rien.

**Voyage interplanétaire.** Si on l'utilise pour voyager entre les plans, portail fonctionne d'une manière similaire à *changement de plan*, si ce n'est qu'il s'ouvre exactement à l'endroit choisi par le mage (ou prêtre). Notez que les dieux et autres entités dirigeant leur plan peuvent interdire la formation d'un portail en leur domaine s'ils le souhaitent. Les voyageurs n'ont pas besoin de tenir la main du lanceur de sorts, il leur suffit de franchir le portail pour être transportés jusqu'au lieu de destination. On ne peut pas utiliser un portail pour se rendre en un autre point du plan où l'on se trouve ; ce sort ne fonctionne que pour les voyages interplanétaires.



Il est possible de créer un portail en travers d'un couloir pour que toutes les attaques en provenance de ce côté soient envoyées dans le plan choisi. Quant à savoir si les occupants du plan en question apprécieront une telle tactique, c'est une autre histoire...

Le jeteur de sorts ne peut maintenir le portail ouvert que pour un temps limité (1 round par niveau de lanceur de sorts), et encore sa concentration doit-elle rester totale. S'il est déconcentré, le sort prend fin immédiatement.

**Appel de créatures.** Portail a également pour effet de convoquer une entité extraplanaire. Il suffit que le personnage nomme l'entité ou le type de créature qu'il souhaite appeler pour que le portail s'ouvre à côté de cette dernière et l'aspire, qu'elle le veuille ou non. Dieux et entités, uniques ne sont pas forcés de répondre à un tel appel, même si rien ne les en empêche pour peu qu'ils en aient envie. Cette version du sort génère un portail restant ouvert assez longtemps pour permettre aux créatures appelées d'arriver. Cette utilisation du sort présente un coût en PX (voir ci-dessous).

Si le jeteur de sorts décide de faire appel à un type d'entités plutôt qu'à un être particulier (par exemple, des barbazus ou des ghaeles), il peut appeler une créature unique (quel que soit le nombre de DV de celle-ci) ou plusieurs, mais dans ce cas il ne peut les contrôler que si le total de leur DV n'excède pas son niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où l'entité convoquée est seule, le personnage la dirige tant que le double de son niveau de lanceur de sorts égale ou dépasse le nombre de DV de la créature. Dans le cas contraire, l'entité échappe à son contrôle (il est impossible de contrôler un dieu ou un être unique) et agit comme bon lui semble. Il est donc très dangereux d'utiliser portail pour appeler des entités trop puissantes. Une créature incontrôlée peut retourner dans son plan d'origine quand elle le souhaite.

Si le personnage contrôle la ou les créatures qu'il a appelées, il peut leur demander un service. Il a alors le choix entre deux possibilités : une tâche immédiate ou un contrat. Combattre pour le personnage ou rendre un service pouvant être accompli en 1 round par niveau de lanceur de sorts entre dans le cadre des tâches immédiates. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de parvenir à un accord avec l'entité ou de lui promettre quelque chose en échange à la créature appelée. La tâche souhaitée doit être raisonnable en regard de la récompense proposée (rapportez-vous à l'allié d'outreplan). Certaines créatures insistent pour se faire payer en « nature », ce qui peut entraîner des complications s'il faut leur livrer des victimes qu'elles pourront dévorer à leur aise). Dès que le service a été rendu, la créature apparaît devant le personnage, qui doit aussitôt lui régler la « somme » convenue. Cela fait, l'entité est libre de retourner dans son plan.

Si le lanceur de sorts ne tient pas sa promesse, il peut au mieux s'attendre à devoir rendre un service à la créature ou au maître de cette dernière. Au pire, il risque de se faire attaquer.

**Note.** Lorsqu'on utilise un sort convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, il est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, portail est un sort chaotique et mauvais si l'on s'en sert pour appeler un démon.

**Coût en PX :** 1 000 PX (pour l'appel de créatures uniquement).

## Porte de phase

**Invocation (création)**

**Niveau :** Ens/Mag 7, Voyage 8

**Composantes :** V

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

**Portée :** 0 m

**Effet :** ouverture éthérée de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur x 1,50 m/3 niveaux

**Durée :** 1 utilisation/2 niveaux

**Jet de sauvegarde :** aucun

**Résistance à la magie :** non

Ce sort crée un passage éthéré au travers du bois, du plâtre ou de la pierre, mais pas des autres matériaux. La porte de phase est invisible et inaccessible à toutes les créatures autres que le personnage, qui est le seul à pouvoir l'utiliser. Quand il décide de le faire, il disparaît à l'entrée de la porte et réapparaît de l'autre côté. S'il le souhaite, il peut emmener une autre créature (de taille M ou moins), mais cela compte pour deux utilisations. La porte ne laisse pas passer la lumière, le bruit ou les sorts, et il est impossible de voir au travers. Ce sort constitue un excellent échappatoire, même si quelques créatures telles que les araignées de phase sont capables de l'emprunter. Les gemmes de vision et autres sorts ou objets similaires révèlent la présence d'une porte de phase, sans pour autant permettre de l'emprunter.

Une porte de phase peut être détruite par dissipation de la magie. Quiconque se trouve dans le passage au moment où il est dissipé est éjecté sans subir le moindre dégât (voir passe-muraille).

Le personnage peut permettre à d'autres créatures d'utiliser la porte en spécifiant certaines conditions lors de l'incantation. Aussi simples ou complexes que souhaité, elles peuvent être basées sur le nom, l'identité ou l'alignement des utilisateurs potentiels. Ces notions exceptées, elles doivent absolument reposer sur des actions ou des qualités observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de dés de vie ou de points de vie ne peuvent en aucun cas permettre d'établir des conditions valables.

Il est possible d'user de permanence sur un sort de porte de phase.

## Porte dimensionnelle

**Invocation (téléportation)**

**Niveau :** Bard 4, Ens/Mag 4, Voyage 4

**Composantes :** V

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

**Portée :** longue (120 m + 12 m/niveau)

**Cibles :** le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets touchés

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** aucun ou Volonté, annule (objet)

**Résistance à la magie :** oui ou non (objet)

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées (par exemple : « 300 mètres plus bas », « vers le haut en direction du nord-ouest, selon un angle de 45°, distance 400 mètres »). Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il lui est possible d'emporter des objets à condition que leur poids total n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant de l'équipement ou des objets n'excédant pas sa charge maximale) ou son équivalent par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG comme deux de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, sachant que l'une d'elles au moins doit toucher le personnage.

S'il se matérialise en un point déjà occupé par un solide, le personnage et les créatures qui l'accompagnent subissent 1d6 points de dégâts et sont expulsés vers une surface inoccupée située dans un rayon de 30 mètres. Si aucun endroit ne se prête à une matérialisation dans un rayon de 30 mètres, le personnage et les créatures l'accompagnant subissent 2d6 points de dégâts supplémentaires et sont expulsés vers un espace inoccupé situé dans un rayon de 300 mètres. Si un tel endroit n'existe pas, les intéressés subissent 4d6 points de dégâts de plus et le sort échoue.

## Possession

**Nécromancie**

**Niveau :** Ens/Mag 5

**Composantes :** V, G, F

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

**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)

**Cible :** 1 créature

**Durée :** 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que le jeteur de sorts réintègre son corps

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

À la fin de l'incantation, l'âme du mage quitte son corps, qui reste sans vie, pour aller dans une pierre précieuse, que l'on nomme généralement réceptacle magique. À partir de ce moment, le personnage peut tenter de prendre possession d'un corps proche, ce qui oblige l'âme de sa victime à venir trouver refuge dans le réceptacle. Il peut revenir à la gemme quand il le souhaite (auquel cas l'âme chassée réintègre son corps).



pour tenter de s'emparer d'un autre corps. Le sort s'achève quand le mage décide de fusionner de nouveau avec son corps (le réceptacle reste alors vide).

Possession ne peut être lancé que si le réceptacle est situé dans les limites de portée du sort et si le mage sait où il se trouve (il n'a pas besoin de le voir). Quand l'âme entre dans la gemme, le corps du personnage devient inerte (il semble mort).

À l'intérieur de la pierre précieuse, l'âme perçoit toute forme de vie distante de 3 mètres ou moins par niveau du lanceur de sorts (dans le même plan uniquement). Elle peut l'attaquer si elle dispose d'une ligne d'effet dégagée (c'est-à-dire une ligne ininterrompue reliant la gemme à la cible). Le mage est incapable de savoir l'identité ou la position exacte des créatures dont il décelé la présence. Au sein d'un groupe de formes de vie, il perçoit juste une différence d'au moins 4 dés de vie (ou niveaux) et sait si l'énergie qu'il sent est positive ou négative (les morts-vivants sont animés d'énergie négative, mais seuls ceux qui sont doués d'intelligence possèdent une âme ; les autres ne peuvent donc pas être pris pour cibles par le personnage).

Par exemple, si deux personnages de niveau 10 combattent un géant des collines (12 DV) et quatre ogres (4 DV chacun), le mage sent qu'il y a sept formes de vie animées d'énergie positive à portée, dont trois sont plus puissantes que les autres. Il a alors le choix entre tenter de posséder une créature forte ou faible, mais l'identité exacte de la cible est ensuite déterminée aléatoirement.

Toute tentative de possession exige une action complexe. Elle est automatiquement bloquée par protection contre le Mal et les défenses similaires. Si la cible rate un jet de Volonté, le mage s'empare de son corps et l'âme de la victime est chassée dans le réceptacle. Si la tentative de possession échoue, le personnage reste dans la gemme et la cible réussit automatiquement tous ses jets de sauvegarde en cas d'attaque ultérieure.

Par contre, en cas de succès de l'attaque, l'énergie vitale du mage s'empare du corps de la cible, laquelle voit son âme exilée dans la pierre précieuse. Le mage conserve son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme, son niveau, sa classe, son bonus de base à l'attaque, ses bonus de base aux jets de sauvegarde, son alignement et ses facultés mentales. Dans le même temps, il acquiert la Force, la Dextérité, la Constitution, les points de vie et les pouvoirs naturels du corps qu'il occupe. Par exemple, un corps de poisson respire sous l'eau et un corps de troll se régénère. À noter qu'un corps doté de plusieurs paires de bras (ou autres appendices) ne permet pas au mage de porter la moindre attaque supplémentaire ni d'accroître son efficacité pour les attaques à deux mains. Le personnage ne peut pas faire appel aux sorts, pouvoirs magiques, surnaturels ou extraordinaires du corps qu'il possède.

Une action simple suffit pour quitter le corps hôte et retourner au réceptacle pour peu que celui-ci se trouve à portée. L'âme enfermée dans la gemme réintègre alors automatiquement son corps. Le sort s'achève quand le personnage décide de revenir à son corps, laissant la gemme vide.

Si le corps hôte est tué, l'âme du mage retourne aussitôt dans la pierre précieuse, chassant celle du défunt (qui meurt aussitôt). Si le réceptacle est trop éloigné, le personnage périt en même temps que son hôte. Si l'énergie vitale d'une créature ne trouve nulle part où se réfugier, il lui est impossible de se maintenir en vie.

Dans le cas où le sort s'achève alors que le mage se trouve dans la gemme, il réintègre immédiatement son corps (ou meurt si celui-ci se trouve hors de portée ou a été détruit). De même, si le sort se termine alors que le personnage possède un hôte, il réintègre son corps (ou meurt, voir ci-dessus), tandis que l'âme de sa victime fait de même (cette dernière risquant aussi de mourir si le réceptacle se trouve trop loin de son corps). Le fait de détruire la pierre précieuse met un terme au sort, qui peut être dissipé que l'on prenne pour cible la gemme ou le corps hôte.

Focaliseur : une pierre précieuse ou un cristal valant au moins 100 po.

## Poussière scintillante

Invocation (création)

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures et objets compris dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (uniquement la cécité)

Résistance à la magie : non

Un nuage de particules dorées recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Cette cécité est temporaire et ne dure que le temps du sort. Il est impossible d'enlever ces paillettes qui continuent de scintiller jusqu'à la fin de la durée du sort.

Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de -40 aux tests de Discrétion.

Composante matérielle : un peu de mica réduit en poudre.

## Prémonition

Divination

Niveau : Connaissance 9, Dru 9, Ens/Mag 9

Composantes : V, G, M/ED

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle ou contact

Cible : voir description

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif)

Grâce à prémonition, le lanceur de sorts acquiert un puissant sixième sens qui l'avertit en cas de danger concernant le bénéficiaire de la divination, c'est-à-dire lui-même ou la personne de son choix. Un magicien lançant le sort sur lui-même serait ainsi averti si un roublard s'apprêtait à lui porter une attaque sournoise, si une créature se préparait à lui sauter dessus ou si un adversaire le prenait pour cible à l'aide d'un sort ou d'une arme à distance. Le personnage n'est jamais surpris ou pris au dépourvu. De plus, le sort lui donne une indication quant au meilleur moyen de se protéger (plonger, sauter, s'écarter sur la droite, fermer les yeux, etc.), ce qui se traduit par un bonus d'intuition de +2 à la CA et aux jets de Réflexes (qui disparaît dans tous les cas de figure faisant normalement perdre le bonus de Dextérité à la CA).

Si le mage (ou le prêtre) jette le sort sur quelqu'un d'autre, il est prévenu dès qu'un péril menace le sujet. Il doit alors transmettre l'information à ce dernier, sans quoi elle n'est d'aucune utilité (le sujet sera normalement surpris s'il n'est pas prévenu à temps). Crier à son compagnon de se méfier, le tirer en arrière ou lui envoyer un message télépathique (par le biais du sort approprié) constituent trois options possibles, à condition que le lanceur de sorts agisse sans réfléchir dès que la prémonition lui parvient. Dans ce cas, le sujet n'est pas surpris, mais il ne gagne pas de bonus d'intuition à la CA ou aux jets de Réflexes.

Composante matérielle : une plume de colibri.

## Préservation des morts

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 3, Prê 2

Composantes : V, G, M/ED

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : cadavre touché

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de préserver la dépouille d'un mort afin de prévenir sa décomposition, ce qui a pour effet de rallonger le délai au bout duquel il peut être ramené à la vie (voir rappel à la vie). Les jours passés sous l'effet de préservation des morts ne sont pas pris en compte dans la limite imposée par rappel à la vie. Ce sort rend également plus plaisant le fait de transporter un camarade défunt.

Préservation des morts fonctionne aussi sur les membres tranchés.

Composantes matérielles profanes : une pincée de sel, plus une pièce de cuivre par œil du cadavre.

## Prestidigitation

Universel

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m



**Cible, effet ou zone d'effet :** voir description  
**Durée :** 1 heure  
**Jet de sauvegarde :** voir description  
**Résistance à la magie :** non

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie sans grand effet que les novices lancent pour s'entraîner. Une fois achevée, l'incantation permet de générer, 1 heure durant, des effets magiques très simples et s'accompagnant d'importantes limitations. Le personnage peut par exemple, par round, soulever très lentement un objet ne pesant pas plus de 500 grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de 30 centimètres de côté, mais aussi chauffer, refroidir ou donner du goût à 500 grammes de matière inerte. Ces tours sont trop anodins pour blesser qui que ce soit, ou même pour troubler la concentration d'un autre joueur de sorts. Ils permettent de créer de petits objets, mais ceux-ci ont inmanquablement l'air grossiers et artificiels. Les objets créés par prestidigitation sont trop fragiles pour servir d'armes, d'outils ou de composantes matérielles pour d'autres sorts. Enfin, ces tours mineurs ne sont pas assez puissants pour reproduire les effets des autres sorts. Tout changement d'état qu'ils apportent (mis à part le fait de déplacer un objet, de le salir ou de le nettoyer) dure au maximum 1 heure.

Les personnages font souvent usage de prestidigitation pour ébahir les badauds, amuser les enfants et mettre un peu de bonheur dans l'existence des gens qui en ont bien besoin. Les tours de cette famille permettent de jouer quelques notes de musique sans instrument, de rendre leur couleur à des fleurs fanées, de faire apparaître des sphères luisantes flottant au-dessus de la main du personnage, de créer un courant d'air pour souffler une bougie, d'épicer un mets sans grande saveur, ou de générer de petits tourbillons chassant la poussière sous les tapis.

## Prévoyance

**Évocation**  
**Niveau :** Ens/Mag 6  
**Composantes :** V, G, M, F  
**Temps d'incantation :** au moins 10 minutes (voir description)  
**Portée :** personnelle  
**Cible :** le joueur de sorts  
**Durée :** 1 jour/niveau (T) ou jusqu'à utilisation

Cet sort permet d'en lancer un autre, qui ne prend effet qu'au moment où la condition déterminée lors de l'incantation de prévoyance se réalise. Les deux sorts sont jetés à la suite l'un de l'autre et le temps d'incantation indiqué (10 minutes) constitue un minimum ; si le sort associé nécessite une durée plus longue, c'est son temps d'incantation que l'on utilise.

Le sort déclenché à retardement par prévoyance doit affecter le personnage (feuille morte, lévitation, téléportation, vol, etc.) et ne pas dépasser un tiers du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondi à l'entier inférieur, 6<sup>e</sup> niveau maximum).

Les conditions provoquant le déclenchement du sort doivent être explicites, même si elles peuvent rester d'ordre général. Par exemple, prévoyance lié à respiration aquatique pourrait lancer le sort associé dès que le personnage se retrouve plongé dans l'eau ou tout autre liquide. De même, prévoyance peut déclencher feuille morte à l'instant où le mage tombe de plus d'un mètre. Dans tous les cas, le second sort prend effet à la seconde où la condition est remplie. Si cette dernière est par trop complexe, il échoue. Le sort associé ne se déclenche que lorsque la condition est remplie, même si le personnage souhaite en bénéficier à un autre moment.

On ne peut avoir qu'une prévoyance active à la fois. Si l'on en jette une seconde, la première est instantanément dissipée.

**Composantes matérielles :** ceux du sort associé, plus du mercure (vif-argent) et un sourcil de d'ogre mage, de rakshasa ou d'une autre créature dotée de pouvoirs magiques.

**Focaliseur :** une statuette du mage, sculptée dans l'ivoire et incrustée de pierres précieuses (valeur 1 500 po minimum). Le personnage doit l'avoir sur lui pour que la prévoyance prenne effet.

## Prière

**Enchantement (coercition) [mental]**  
**Niveau :** Pal 3, Prê 3  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** 12 m  
**Zone d'effet :** tous les alliés et ennemis dans un rayonnement de 12 m de rayon, centré sur le personnage  
**Durée :** 1 round/niveau  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort permet au personnage de demander l'aide de son dieu pour ses alliés (et lui-même) tout en handicapant ses ennemis. Le lanceur de sorts et ses compagnons bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests de compétence, tandis que leurs adversaires subissent un malus de -1 à ces mêmes jets.

## Profanation

**Évocation [Mal]**  
**Niveau :** Mal 2, Prê 2  
**Composantes :** V, G, M, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 + 1,50 m/2 niveaux)  
**Zone d'effet :** émanation de 6 m de rayon  
**Durée :** 2 heures/niveau  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort baigne le lieu choisi d'une importante quantité d'énergie négative. Tous les tests de Charisme effectués pour repousser les morts-vivants dans cette zone subissent un malus de malfaisance de -3. Dans le même temps, les morts-vivants bénéficient

d'un bonus de malfaisance de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Les morts-vivants animés ou convoqués dans un lieu profané ont +1 point de vie par DV.

Si le lieu profané renferme un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié au dieu du prêtre (ou à son panthéon ou à une divinité alliée), les modificateurs indiqués ci-dessus sont doublés (-6 aux tests de renvoi des morts-vivants, +2 aux jets de ces derniers et +2 points de vie par DV).

Si l'endroit choisi contient un autel ou une chapelle d'un dieu autre que celui du prêtre, profanation le maudit, ce qui coupe le lien existant entre le dieu et son lieu de culte. Cette seconde version du sort ne confère aucun bonus aux morts-vivants.

Profanation contre et dissipe consécration.

**Composantes matérielles :** un peu d'eau maudite et 2,5 kg de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à profaner.

## Projectile magique

**Évocation [force]**  
**Niveau :** Ens/Mag 1  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Cibles :** jusqu'à 5 créatures se trouvant à 4,50 m ou moins les unes des autres  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, lui infligeant 1d4+1 points de dégâts.

Il touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri (autre que total). Il est impossible de la viser à un endroit précis (main, tête, etc.). Projectile magique ne permet pas d'endommager des objets (serrure, etc.).

Le mage gagne un projectile supplémentaire tous les deux niveaux au-dessus du niveau 1. Il tire donc deux projectiles au niveau 3, trois au niveau 5, quatre au niveau 7 et cinq (le maximum) au niveau 9. Il peut répartir ses différents projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque projectile ne peut atteindre qu'un seul adversaire. Toutes les cibles doivent être désignées avant d'effectuer d'éventuels tests de résistance à la magie ou de lancer les dégâts.

## Projection astrale

**Nécromancie**  
**Niveau :** Ens/Mag 9, Prê 9, Voyage 9  
**Composantes :** V, G, M  
**Temps d'incantation :** 30 minutes  
**Portée :** contact  
**Cibles :** le joueur de sorts + 1 créature touchée/2 niveaux de lanceur de sorts  
**Durée :** voir description  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui



Ce sort libère l'esprit de l'enveloppe charnelle et permet de se rendre dans un autre plan. Le personnage peut emmener le corps astral d'autres individus avec lui, à condition que tous forment un cercle et se tiennent par la main au moment de l'incantation. Les autres voyageurs dépendent totalement du lanceur de sorts, qu'ils n'ont pas intérêt à quitter un seul instant. En effet, si quelque chose lui arrivait, ses compagnons devraient se débrouiller seuls pour revenir dans le plan Matériel.

Le corps astral des personnages affectés par dans le plan Astral, tandis que leur corps physique reste dans le plan Matériel, en état d'animation suspendue. Le sort projette une copie des sujets et de tout leur équipement dans le plan Astral. Comme ce dernier est en contact avec les autres plans, il est possible d'utiliser ce sort comme moyen de déplacement interplanétaire. Quand les personnages quittent le plan Astral, ils se créent automatiquement un nouveau corps (et l'équipement qui va avec) dans le plan où ils viennent d'arriver.

Que ce soit dans le plan Astral ou dans tout autre plan, le corps astral est en permanence relié au corps physique par une corde d'argent. Si celle-ci est tranchée, le personnage meurt, tant dans le plan Astral que dans le plan Matériel. Fort heureusement, il existe très peu de circonstances entraînant la destruction d'une corde d'argent (voir le *Guide du Maître* pour de plus amples détails). Quand un second corps se forme dans un autre plan, la corde reste présente, mais invisible. Si le second corps ou le corps astral est tué, la corde revient au corps physique et le sort de son animation suspendue. Les corps astraux fonctionnent normalement dans le plan Astral, mais leurs actions n'affectent que les créatures qui s'y trouvent également. Il est nécessaire de se créer un nouveau corps pour se rendre dans un autre plan.

Le lanceur de sorts et ses compagnons peuvent rester indéfiniment dans le plan Astral. Leurs corps les attendent jusqu'à ce qu'ils décident de revenir. Le sort se prolonge tant que le mage (ou le prêtre) ne choisit pas d'y mettre un terme, à moins qu'il ne soit stoppé par une intervention extérieure, comme par exemple une dissipation de la magie réussie lancée sur le corps physique ou le corps astral, ou encore la destruction du corps physique, resté dans le plan Matériel (ce qui tue instantanément le personnage concerné).

Composantes matérielles : une hyacinthe valant au moins 1 000 po plus une barrette en argent (valeur 5 po) par personnage à affecter.

### Projection d'image

Illusion (ombre)

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effer : 1 sosie d'ombre

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Cette incantation permet au personnage de créer un double de lui-même, entièrement constitué d'énergie issue du plan de l'Ombre. Il ressemble à s'y méprendre à l'original (même voix, même odeur, etc.) mais il est intangible. Il reproduit à la perfection les actions du personnage (et va même jusqu'à parler en même temps que lui), à moins que ce dernier ne se concentre pour le faire agir différemment.

Le lanceur de sorts voit par les yeux de son double (et entend par ses oreilles) comme s'il se tenait à sa place. Au cours de son tour de jeu, il peut passer de sa propre perspective à celle dont il bénéficie par le truchement de son image, et inversement (action libre). Quand il use des sens de son image, son corps est considéré comme aveuglé et assourdi.

S'il le désire, les sorts qu'il lance peuvent partir de son double plutôt que de lui-même (l'ombre est quasi réelle, ce qui lui permet de servir de conduit pour les sorts). L'image est toutefois incapable de jeter des sorts sur elle-même, sauf si ce sont des illusions.

Les objets sont affectés par la projection d'image comme s'ils avaient réussi leur jet de Volonté.

Le personnage et son double doivent en permanence être reliés par une ligne d'effet dégagée. Si cette ligne est bloquée ne serait-ce qu'un instant, le sort s'achève. Si le personnage utilise changement de plan, porte dimensionnelle, téléportation ou tout autre sort sectionnant la ligne d'effet, projection d'image s'interrompt aussitôt.

Composante matérielle : une petite réplique du jeteur de sorts (poupée), d'une valeur de 5 po.

### Protection contre la Loi

Abjuration [Chaos]

Niveau : Chaos 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Ce sort est semblable à protection contre le Mal, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques portées par les créatures loyales, et que les créatures convoquées d'alignement loyal ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

### Protection contre la mort

Nécromancie

Niveau : Dru 5, Mort 4, Pal 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 1 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire est immunisé contre les sorts de mort, les effets de mort magique, les absorptions d'énergie et les effets d'énergie négative (comme ceux découlant des sorts de blessure ou de contact glacial).

Ce sort ne permet pas de se débarrasser des niveaux négatifs déjà acquis par le sujet, pas plus qu'il n'affecte le jet de sauvegarde qu'il est nécessaire d'effectuer 24 heures après avoir gagné un niveau négatif.

Cette incantation ne protège pas contre les autres sortes d'attaques, comme les pertes de points de vie, le poison ou la pétrification, même s'ils causent la mort de leurs victimes.

### Protection contre le Bien

Abjuration [Mal]

Niveau : Ens/Mag 1, Mal 1, Prê 1

Ce sort est semblable à protection contre le Mal, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques portées par les créatures bonnes, et que les créatures convoquées d'alignement bon ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

### Protection contre le Chaos

Abjuration [Loi]

Niveau : Ens/Mag 1, Loi 1, Pal 1, Prê 1

Ce sort est semblable à protection contre le Mal, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques délivrées par les créatures chaotiques, et que les créatures convoquées d'alignement chaotique ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

### Protection contre le Mal

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement mauvais, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à 30 centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et a trois effets principaux :

Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures maléfiques.

Deuxièmement, la barrière bloque toute tentative visant à posséder le sujet (par exemple, à l'aide du sort possession) ou pour prendre le contrôle de ses actes, ce qui inclut les effets d'enchantement (charme) et d'enchantement (coercition), comme c'est le cas pour une domination. Dans ce second cas, la protection n'empêche pas l'adversaire de dominer le sujet, mais il ne peut pas lui donner d'ordre. Par contre, si protection contre le Mal s'achève avant le pouvoir du protagoniste, ce dernier peut alors prendre le contrôle du personnage. Le sort fonctionne pareil contre la possession : il la réprime tant qu'il fait effet mais ne l'annule pas (si le sujet était possédé avant que protection contre le Mal ne fasse effet,



il le reste une fois le sort lancé). Cet effet est valable quel que soit l'alignement de l'agresseur (qui n'a pas besoin d'être mauvais).

Enfin, le sort empêche les créatures convoquées de toucher le personnage. Les attaques naturelles de ces créatures échouent automatiquement, et elles n'ont d'autre choix que de reculer si leurs attaques les obligent à toucher l'individu protégé. Les créatures d'alignement bon sont immunisées contre cet effet du sort. La protection contre les créatures convoquées s'achève instantanément si le sujet attaque l'entité ou tente de la repousser à l'aide de la barrière. Enfin, la résistance à la magie peut permettre à une créature d'atteindre normalement le personnage.

**Composante matérielle profane** : un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le lanceur de sorts trace un cercle de 90 centimètres de diamètre sur le sol autour de la créature qu'il désire protéger.

## Protection contre les énergies destructives

**Abjuration**  
**Niveau** : Chance 3, Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3, Protection 3, Rôd 2  
**Composantes** : V, G, FD  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : contact  
**Cible** : créature touchée  
**Durée** : 10 minutes/niveau ou jusqu'à épuisement  
**Jet de sauvegarde** : Vigueur, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Ce sort confère une immunité temporaire contre le type d'énergie sélectionné (acide, électricité, feu, froid ou son). Une fois que l'abjuration a absorbé 12 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts celui qui l'a lancée (jusqu'à un maximum de 120 points de dégâts au niveau 10), elle cesse de faire effet.

**Note**. Protection contre les énergies destructives remplace résistance aux énergies destructives (et n'est pas cumulatif avec ce dernier). Si un personnage bénéficie de protection contre les énergies destructives et de l'autre sort, la protection agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

## Protection contre les projectiles

**Abjuration**  
**Niveau** : Ens/Mag 2  
**Composantes** : V, G, F  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : contact  
**Cible** : créature touchée  
**Durée** : 1 heure/niveau ou jusqu'à épuisement  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est protégé contre les armes à distance, ce qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/±1) contre celles-ci. Le sort ne permet cependant pas de blesser

des créatures dotées d'une réduction des dégâts similaire. Dès que le sort a absorbé un total de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un total de 100 points), il cesse de faire effet.

**Focaliseur** : un morceau de carapace de tortue.

## Protection contre les sorts

**Abjuration**  
**Niveau** : Ens/Mag 8, Magie 8  
**Composantes** : V, G, M, F  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : contact  
**Cibles** : jusqu'à 1 créature touchée/4 niveaux  
**Durée** : 10 minutes/niveau  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort gagnent un bonus de résistance de +8 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques (mais pas contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires).

**Composante matérielle** : un diamant d'une valeur minimale de 500 po, réduit en poudre puis répandu sur les cibles.

**Focaliseur** : un diamant de 1 000 po par bénéficiaire (chacun doit le tenir pendant toute la durée du sort). Quiconque le perd avant la fin du sort cesse immédiatement d'être protégé.

## Protection d'autrui

**Abjuration**  
**Niveau** : Pal 2, Prê 2, Protection 2  
**Composantes** : V, G, F  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cible** : 1 créature  
**Durée** : 1 heure/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie** : oui (inoffensif)

Cette incantation protège la cible et crée un lien entre elle et le lanceur de sorts, qui récupère une partie des blessures infligées à l'individu protégé. Ce dernier gagne un bonus de parade de +1 à la CA et un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. Dans le même temps, les attaques et sorts (ou pouvoirs, etc.) infligeant des dégâts l'affectent deux fois moins que prévu, le lanceur de sorts subissant la moitié des dégâts à la place du bénéficiaire. Les attaques ne faisant pas perdre de points de vie (charme-personne, affaiblissements temporaires de caractéristique, absorption d'énergie, effers de mort, etc.) affectent normalement la cible. Si cette dernière voit ses points de vie diminués suite à une perte de points de Constitution, elle supporte seule cette baisse (il ne s'agit pas d'une attaque directe, le jeteur de sorts ne subit donc pas sa part de dégâts). Quand le sort s'achève, l'individu protégé encaisse de nouveau normalement les blessures, mais celles absorbées par le lanceur de sorts ne lui sont pas transmises à retardement.

Le sort cesse immédiatement si les deux personnages liés s'écartent trop l'un de l'autre et dépassent les limites de portée.

**Focaliseurs** : deux anneaux en platine (valeur minimale 50 po chacun) devant être portés, l'un par le bénéficiaire, l'autre par le lanceur de sorts.

## Puissance divine

**Évocation**  
**Niveau** : Guerre 4, Prê 4  
**Composantes** : V, G, FD  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : personnelle  
**Cible** : le jeteur de sorts  
**Durée** : 1 round/niveau

Le prêtre fait appel à la puissance divine pour devenir un combattant plus redoutable. Il acquiert un bonus de base à l'attaque égal à son niveau de personnage (ce qui peut lui conférer davantage d'attaques). Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus d'altération de +6 en Force et gagne 1 point de vie temporaire par niveau de lanceur de sorts.

## Purification de nourriture et d'eau

**Transmutation**  
**Niveau** : Dru 0, Prê 0  
**Composantes** : V, G  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : 3 m  
**Cible** : 30 dm<sup>3</sup>/niveau d'eau et de nourriture impropres à la consommation  
**Durée** : instantanée  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule (objet)  
**Résistance à la magie** : oui (objet)

Ce sort rend la nourriture avariée et l'eau croupie respectivement mangeable et potable. Il n'évite pas un éventuel pourrissement futur. L'eau maudite et les breuvages ou aliments du même genre voient leur pouvoir annulé par purification de nourriture et d'eau. Par contre, le sort reste sans effet sur les portions magiques et les créatures, quelles qu'elles soient.

**Note**. 30 dm<sup>3</sup> correspondent à 30 litres d'eau.

## Pyrotechnie

**Transmutation**  
**Niveau** : Bard 2, Ens/Mag 2  
**Composantes** : V, G, M  
**Temps d'incantation** : 1 action simple  
**Portée** : longue (120 m + 12 m/niveau)  
**Cible** : 1 source de feu (cube de 6 m d'arête maximum)  
**Durée** : 1d4+1 rounds, ou 1d4+1 rounds après que les créatures ont quitté le nuage de fumée (voir description)  
**Jet de sauvegarde** : Volonté, annule ou Vigueur, annule (voir description)  
**Résistance à la magie** : oui ou non (voir description)

Selon la version choisie, pyrotechnie transforme un feu en feu d'artifice aveuglant ou en nuage de fumée épaisse et étouffante.



**Feu d'artifice.** Cette version prend la forme d'un bref bouquet de lueurs éblouissantes et colorées. Il aveugle les créatures situées à 36 mètres ou moins pendant 1d4+1 rounds si elles ratent un jet de Volonté. Seuls les individus ayant le feu en ligne de mire peuvent être affectés et un test de résistance à la magie réussit permet d'éviter cette cécité temporaire.

**Nuage de fumée.** D'épaisses volutes de fumée s'élèvent du point d'origine du sort et forment un nuage opaque s'étendant à 6 mètres à la ronde. Il persiste pendant 1 round par niveau du personnage. Il est impossible de voir à l'intérieur, même à l'aide de vision dans le noir. Toutes les créatures prises dans le nuage voient leur valeur de Force et de Dextérité réduites de -4 chacune si elles ratent un jet de Vigueur. Cet effet se prolonge pendant 1d4+1 rounds après que le nuage se dissipe ou que les créatures en sortent. La résistance à la magie ne protège pas contre cette version du sort.

**Composante matérielle :** une source de feu, qui s'éteint automatiquement. Un foyer dépassant la zone d'effet du sort (6 mètres de côté) n'est que partiellement soufflé. Les feux magiques ne sont pas éteints, mais une créature à base de feu (par exemple un élémentaire du Feu) utilisé comme source d'énergie pour pyrotechnie perd 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts.

## Quête

**Enchantement (coercition) [langage, mental]**  
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6  
**Temps d'incantation :** 10 minutes  
**Cible :** 1 créature vivante  
**Jet de sauvegarde :** aucun

Ce sort est semblable à *mission*, si ce n'est que le nombre de DV de la créature qu'il affecte n'est pas limité et qu'il n'autorise aucun jet de sauvegarde.

Au lieu de voir ses caractéristiques s'amoin-drir (comme c'est le cas pour *mission*), le sujet perd 3d6 points de vie chaque jour qu'il ne consacre pas à sa quête. De plus, il doit réussir un jet de Vigueur par jour sous peine de tomber malade. Ces effets se résorbent 1 jour après la reprise de la quête.

**Délivrance des malédictions** peut mettre un terme à quête, mais seulement si celui qui délivre a au moins deux niveaux de lanceur de sorts de plus que le donneur de quête. **Annulation d'enchantement** est sans effet. Par contre, *miracle*, *souhait* et *souhait limité* mettent un terme à ce sort.

Quête est le terme universellement accepté par les mages, les ensorceleurs et les bardes, mais les prêtres des clergés particulièrement militants préfèrent donner à ce sort le nom de *croisade*.

## Rabougrissement des plantes

**Transmutation**  
Niveau : Dru 3, Rôd 3  
**Composantes :** V, G, FD

**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** voir description  
**Cible ou zone d'effet :** voir description  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Ce sort a deux versions différentes :

**Taille.** La première version réduit d'environ un tiers la densité de la végétation affectée (herbe, buissons, lianes, arbres, etc.), ce qui la rend plus clairsemée. Cet effet fonctionne à longue portée (120 mètres + 12 mètres par niveau du personnage). Les plantes affectées semblent avoir été récemment taillées.

Au choix du lanceur de sorts, la zone d'effet prend la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est possible de définir des points au sein de cette zone qui ne seront pas affectés.

**Interruption de croissance.** Cette version touche toutes les plantes dans un rayon de 750 mètres. Leur productivité est réduite d'un tiers pour l'année à venir.

**Rabougrissement des plantes contre croissance végétale.**

Enfin, ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

## Rage

**Enchantement (coercition) [mental]**  
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
**Cibles :** 1 créature vivante et consentante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres  
**Durée :** concentration + 1 round/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté. Dans le même temps, elles subissent un malus de -2 à la CA. Pour le reste, l'effet est identique au pouvoir de rage de berserker (voir page 25), si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués au terme de la rage.

## Ralentissement du poison

**Invocation (guérison)**  
Niveau : Bard 2, Dru 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 1  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** contact  
**Cible :** créature touchée  
**Durée :** 1 heure/niveau  
**Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (inoffensif)  
**Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est temporairement immunisé contre les effets du poison. Toute substance toxique courant dans ses veines cesse

de l'affecter jusqu'au terme de la durée indiquée. Cela est aussi valable pour tout nouveau poison qu'il reçoit tant que le sort fait effet. *Ralentissement du poison* ne soigne pas les dégâts que cette substance a pu infliger avant.

## Ramollissement de la terre et de la pierre

**Transmutation [terre]**  
Niveau : Dru 2, Terre 2  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Zone d'effet :** 1 carré de 3 m de côté/niveau (voir description)  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Au terme de l'incantation, la pierre et la terre comprises dans la zone d'effet se ramollissent, à condition qu'elles soient à l'état naturel (autre-ment dit, qu'on ne les ait pas travaillées). La terre humide devient une boue épaisse, la terre sèche du sable ou de la terre friable, et la roche une argile meuble qu'il est aisé de façonner. Le personnage affecte une zone de 3 mètres de côté, sur une profondeur allant de 30 centimètres à 1,20 mètre, selon la résistance du sol (au gré du MD). Ce sort reste sans effet sur la pierre magique, enchantée ou ouvragée, de même que sur les créatures de terre ou de pierre.

Les individus pris dans la boue doivent réussir un jet de Réflexes, sinon ils sont incapables de se déplacer, combattre ou lancer des sorts pendant 1d2 rounds. En cas de succès, ils peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale, mais pas courir ou charger.

Les créatures se trouvant dans une zone de terre friable voient leur vitesse de déplacement réduite de moitié. Elles ne peuvent ni courir ni charger.

La pierre transformée en argile ne gêne pas les déplacements. Par contre, elle permet aux personnages de creuser des passages ou de dégager des endroits auxquels ils ne pouvaient pas accéder. Un groupe d'aventuriers emprisonné dans une grotte peut ainsi ramollir un mur et y creuser une issue. *Ramollissement de la terre et de la pierre* ne fonctionne pas sur la pierre travaillée, mais permet d'affecter des surfaces verticales (parois de falaise, murs de grotte naturelle, etc.) ou horizontales (plafonds de grotte). Cela provoque généralement un éboulement restreint, la matière affectée se détachant d'elle-même de son support.

Il est possible d'infliger quelques dégâts à une structure (mur, tour, etc.) en ramollissant le sol sur lequel elle repose, ce qui provoque un tassement brutal. Mais les structures construites avec soin n'ont aucune chance d'être sapées de cette façon. À peine seront-elles légèrement endommagées.

## Rapetissement

**Transmutation**  
Niveau : Ens/Mag 1



Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature ou 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m<sup>3</sup>/niveau

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible, réduisant sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié, et divisant son poids par huit. Cette diminution fait descendre sa catégorie de taille d'un cran. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et à la CA. Dans le même temps, il subit un malus de -2 en Force (jusqu'à un minimum 1).

Un humanoïde de taille P dont la taille passe à TP présente un espace occupé de 75 centimètres et une allonge naturelle de 0 mètre (ce qui signifie qu'il doit entrer dans la case de son adversaire pour l'attaquer). Un humanoïde de taille G dont la taille passe à M occupe un espace occupé et une allonge naturelle de 1,50 mètre. Ce sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement de la cible.

L'équipement porté par la cible rapetisse avec elle. Armes de corps à corps et projectiles infligent moins de dégâts (voir la Table 2-3 du Guide du Maître). Les autres propriétés magiques restent intactes. Un objet rapetissé (y compris un projectile ou une arme de corps à corps) recouvre sa taille normale si son possesseur le lâche. Cela signifie que les armes de jet infligent des dégâts normaux (les projectiles infligent des dégâts basés sur l'arme qui sert à les lancer).

Les effets magiques réduisant la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie qu'on ne peut pas lancer plusieurs fois rapetissement sur un même humanoïde.

Rapetissement contre et dissipe agrandissement.

On peut user de permanence sur un sort de rapetissement.

Composante matérielle : une pincée de poudre de fer.

## Rapetissement d'animal

Transmutation

Niveau : Dru 2, Rôd 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 animal consentant de taille P, M, G ou TG

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à rapetissement, si ce n'est qu'il affecte un animal consentant (pas contre lequel il se bat, par exemple). Cette réduction de taille permet à l'animal de tenir dans des espaces plus étroits, comme un passage souterrain. Réduisez les dégâts infligés par les attaques naturelles de l'animal conformément à la Table 2-3 du Guide du Maître.

## Rapetissement de groupe

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Cibles : 1 humanoïde/niveau, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à rapetissement, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

## Rappel à la vie

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : contact

Cible : créature morte touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage rend la vie à un défunt. Il ne peut ressusciter de la sorte que les créatures qui sont mortes depuis peu de temps (au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts). De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie (voir Ramener les morts à la vie, page 171). Si elle refuse, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde).

Revenir d'outre-tombe est un véritable traumatisme. Le bénéficiaire perd automatiquement un niveau (ou 1 dé de vie) quand il revient à la vie, comme s'il avait été victime d'une absorption d'énergie. S'il est niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si sa Constitution est alors censée tomber à 0 ou moins, il ne peut être rappelé d'entre les morts. Un personnage tué alors qu'il disposait encore de sorts préparés a 50 % de chances de retenir chacun d'eux (il est de toute façon délesté de sorts en raison de la perte de niveau). Les créatures qui ne préparent pas leurs sorts (comme les ensorceleurs) ont 50 % de chances de perdre le bénéfice des emplacements de sorts inutilisés avant leur mort (sans oublier ceux qui disparaissent en raison de la perte de niveau).

Une créature rappelée à la vie a un nombre de points de vie correspondant à ses dés de vie actuels. Les valeurs de caractéristiques qui ont été affaiblies de manière à chuter à 0 remontent aussitôt à 1. L'empoisonnement et les maladies naturelles sont soignés, mais pas les maladies magiques (et le personnage reste affecté par les éventuelles malédictions qui l'affligeaient avant son décès). Même si le sort peut refermer la plupart des blessures, le corps à ranimer doit être intact ; les membres manquants ne peuvent pas être récupérés à l'aide de rappel à la vie. L'équipement et les possessions matérielles du bénéficiaire ne sont pas affectés par le sort.

Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette invocation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et autres morts-vivants. Enfin, rappel à la vie ne peut rien pour quelqu'un mort de vieillesse.

Composante matérielle : un diamant valant au moins 5 000 po.

## Rapidité

Transmutation

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts :

Quand il entreprend une action d'attaque à outrance, le sujet peut porter une attaque supplémentaire à l'aide de l'arme qu'il manie. On exploite alors le bonus de base à l'attaque maximal de la créature, auquel on ajoute tous les modificateurs relatifs à la situation. Cet effet n'est pas cumulable avec un autre de même type, comme une arme de rapidité. Du reste, il ne confère pas véritablement une action supplémentaire, ce qui signifie qu'il ne permet pas de lancer un second sort ou d'entreprendre une action supplémentaire dans le même round.

La créature bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque, mais également d'un bonus d'esquive de +1 à la CA et aux jets de Réflexes. Elle perd le bénéfice de ce bonus d'esquive dans toute situation où elle ne peut profiter de son bonus de Dextérité à la CA.

Les modes de déplacement de la créature (ce qui inclut déplacement terrestre, creusement, escalade, vol et nage) augmentent de 9 mètres, jusqu'à un maximum égal à deux fois la vitesse de déplacement normale du sujet. Il s'agit d'un bonus d'altération qui affecte la distance de saut de la créature.

Plusieurs effets de rapidité ne sont pas cumulatifs. Rapidité contre et dissipe lenteur.

Composante matérielle : un copeau de racine de réglisse.

## Rapport

Divination

Niveau : Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : 1 créature vivante touchée/3 niveaux

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est particulièrement utile lorsque le prêtre a besoin de savoir où en sont ses compagnons en cas de séparation du groupe. Le rapport qu'il reçoit indique la position et l'état de santé de chacun : en pleine forme, blessé, hors de combat, chancelant, inconscient, mourant,



nauséux, paniqué, étourdi, empoisonné, malade, *confus*, etc. Une fois les sujets nommés, la distance ne constitue plus un obstacle entre eux et le prêtre, à condition que tous restent dans le même plan d'existence. Si l'un d'eux le quitte, le lanceur de sorts cesse aussitôt de recevoir des informations à son sujet.

### Rayon affaiblissant

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rayon scintillant jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci subit un malus de -1d6 en Force, auquel s'ajoute -1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de -5). La valeur de Force de la cible ne peut en aucun cas tomber en dessous de 1.

### Rayon ardent

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : un ou plusieurs rayons

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le mage frappe ses ennemis de rayons brûlants. Il peut en tirer un, plus un tous les quatre niveaux au-delà du niveau 3 (pour un maximum de trois rayons au niveau 11). Il faut effectuer une attaque de contact à distance pour chaque rayon. Chacun inflige 4d6 points de dégâts de feu. On les tire simultanément sur une ou plusieurs cibles, mais tous doivent viser des sujets situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

### Rayon d'épuisement

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

Un rayon noir jaillit du doigt tendu du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci est alors épuisée jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit un jet de Vigueur, elle est

simplement fatiguée. Par contre, un personnage déjà fatigué est désormais épuisé.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées. Contrairement à la fatigue et à l'épuisement normaux, l'effet s'arrête au terme du sort.

Composante matérielle : une goutte de sueur.

### Rayon de givre

Évocation [froid]

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Un rayon de givre jaillit du doigt tendu du mage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Le rayon inflige 1d3 points de dégâts de froid.

### Rayon de soleil

Évocation [lumière]

Niveau : Dru 7, Soleil 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : ligne partant du jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule et

Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Tant que ce sort fait effet, le personnage peut, chaque round, générer un rayon de lumière éblouissante (au prix d'une action simple). Il peut donner naissance à un rayon tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de six au niveau 18). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que tous les rayons ont été lancés.

Toutes les créatures touchées par le rayon de soleil se retrouvent aveuglées et subissent 4d6 points de dégâts, un jet de Réflexes réussi annulant la cécité temporaire et réduisant les dégâts de moitié.

Les morts-vivants encaissent pour leur part 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), un jet de Réflexes réussi réduisant ce total de moitié. De plus, le rayon détruit les morts-vivants vulnérables au soleil (comme les vampires) s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

La lumière ultraviolette générée par ce sort affecte les moisissures, vases, limons, thallophytes et autres créatures apparentées comme s'il s'agissait de morts-vivants.

### Rayon polaire

Évocation [froid]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui

Un rayon bleuté et glacé part de la main du mage. Pour infliger les dégâts à la cible, il doit réussir une attaque de contact à distance. Le rayon inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6).

Focaliseur : un petit cône ou prisme en céramique blanche.

### Rayons prismatiques

Évocation

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort génère sept rayons de lumière tourbillonnant et jaillissant de la main tendue du personnage. Chaque rayon a une couleur et un pouvoir particuliers. Toutes les créatures de moins de 8 DV dans la zone d'effet sont automatiquement aveuglées pendant 2d4 rounds. Elles sont également touchées au hasard par un ou deux rayons, qui ont les effets suivants :

#### Couleur

#### 1d8 du rayon Effet

1	Rouge	20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts).
2	Orange	40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts).
3	Jaune	80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts).
4	Vert	Poison mortel (Vigueur, partiel ; 20 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi).
5	Bleu	Pétrification (Vigueur, annule).
6	Indigo	Démence, comme le sort <i>aliénation mentale</i> (Volonté, annule).
7	Violet	Cible envoyée dans un autre plan (Volonté, annule).
8		Cible touchée par deux rayons ; rejetez deux fois le dé en ignorant tout nouveau « 8 ».

### Réduction d'objet

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet touché allant jusqu'à 60 dm<sup>3</sup>/niveau

Durée : 1 jour/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)



Ce sort permet de réduire la taille d'un objet non magique, jusqu'à ce que ses dimensions ne fassent plus qu'un seizième de leur valeur normale (ce qui correspond à peine à 1/4 000<sup>e</sup> de son volume et de sa masse initiaux). Ce changement réduit donc l'objet de quatre catégories de taille (de G à Min, par exemple). Le personnage peut également modifier la texture de l'objet réduit afin de lui donner la souplesse du tissu. Le mage n'a qu'à jeter l'objet sur une surface dure et prononcer un mot de commande pour récupérer l'objet initial. Même un feu et son combustible peuvent être raperissés à l'aide de ce sort, qui cesse instantanément de faire effet dès que l'objet retrouve sa taille initiale.

Si le résultat de réduction d'objet est rendu permanent (grâce à *permanence*), l'objet affecté peut être agrandi et réduit un nombre infini de fois, mais seulement par le lanceur de sorts.

## Reflets d'ombre

Illusion (ombre)

Niveau : Ens/Mag 9

Ce sort est semblable à *convocation d'ombres*, si ce n'est qu'il permet également de reproduire les invocations de magicien et d'ensorceleur du 8<sup>e</sup> niveau et que l'efficacité du sort choisi se monte à 80 % de l'original.

## Refuge

Transmutation [téléportation]

Niveau : Ens/Mag 9, Prê 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'enchanter un objet préparé pour l'occasion (statuette, pierre précieuse, etc.), objet qui permettra par la suite de transporter instantanément celui qui le tient chez le lanceur de sorts, à condition que sa maison (laboratoire, temple, etc.) se trouve dans le même plan. Une fois l'objet enchanté, le jeteur de sorts doit le donner de son plein gré à la personne de son choix, à qui il doit également communiquer le mot de commande qu'il a choisi. Pour bénéficier de l'effet du sort, le sujet prononce le mot de commande au moment où il brise l'objet, ce qui lui coûte une action simple. Il est alors instantanément transporté au refuge, de même que tout ce qu'il porte (dans la limite de sa charge maximale). Aucune autre créature ne peut l'accompagner, exception faite d'un familier devant le toucher au moment où l'objet est cassé.

Il est possible de modifier l'effet du sort lors de l'incantation, de sorte que briser l'objet et prononcer le mot de commande transporte automatiquement le prêtre (ou le mage) à 3 mètres ou moins du personnage actionnant l'enchantement (plutôt que d'envoyer ce dernier à l'abri). Le lanceur de sorts a une vague idée de l'endroit

où se trouve le possesseur de l'objet à l'instant où celui-ci prononce le mot de commande, mais il ne peut pas se soustraire à l'appel ; qu'il le veuille ou non, il est instantanément téléporté à côté de la personne à qui il a donné l'objet.

*Composante matérielle* : l'objet spécialement préparé, qui doit être serti de pierres précieuses pour une valeur minimale de 1 500 po.

## Refuge de Léomund

Invocation (création)

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M, F (voir description)

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : structure de 6 m de côté

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage fait apparaître une solide maisonnette constituée à partir de matériaux de construction courants dans la région (pierre, bois ou, au pire, torchis). Le sol est plat, propre et sec. Le refuge ressemble à s'y méprendre à une vraie maison, avec sa porte, ses deux fenêtres munies de volets et sa petite cheminée.

Il est isolé du froid extérieur mais n'a aucune source de chauffage. Il faut donc le chauffer et, par temps de canicule, la chaleur excessive affecte normalement les occupants. Cela étant, le bâtiment procure une importante protection. Il est aussi résistant qu'une maison en pierre, quels que soient les matériaux entrant dans sa composition. Il résiste aussi bien au feu que la pierre et est invulnérable aux projectiles normaux (mais pas à ceux qu'envoient géants ou engins de siège).

La porte, les volets et la cheminée empêchent toute intrusion (les deux premiers sont défendus par des verrous du mage tandis qu'une grille en fer scellée bloque l'étroit conduit de la dernière). De plus, ils sont protégés par un sort d'alarme. Enfin, un serviteur invisible est aux petits soins pour le mage tant que ce dernier reste à l'intérieur.

L'ameublement du refuge est extrêmement fonctionnel. Il se compose de huit lits superposés, d'une table à tréteaux, de huit tabourets et d'un bureau.

*Composantes matérielles* : une pierre cubique, une pincée de chaux, quelques grains de sable, un filet d'eau et plusieurs écharde de bois. Il faut ajouter les composantes matérielles requises par *serviteur invisible* (de la ficelle et un peu de bois), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.

*Focaliseur* : le focaliseur nécessaire pour l'alarme (du fil d'argent et une clochette), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.

## Regain d'assurance

Abjuration

Niveau : Bard 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature plus 1 autre/4 niveaux, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Durée : 10 minutes (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

(inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner de l'assurance au sujet, ce qui lui confère un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant 10 minutes. S'il est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de terreur, celui-ci est réprimé pendant toute la durée de regain d'assurance.

Regain d'assurance contre et dissipe frayeur.

## Régénération

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 9, Guérison 7, Prê 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 3 rounds entiers

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

(inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait repousser les membres tranchés (doigt, orteil, main, pied, bras, jambe, queue, ou même tête pour une créature en ayant plusieurs), il ressoude également les os brisés et reconstitue les organes détruits. Une fois le sort lancé, la régénération s'effectue en 1 round si les membres tranchés sont appliqués contre la plaie (dans le cas où ils sont absents, le processus exige 2d10 rounds).

Dans le même temps, le sujet récupère 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35), débarrasse le sujet de toute fatigue et/ou épuisement, et élimine les dégâts non-létaux qu'il a subis. Il n'a aucun effet sur les créatures non vivantes (ce qui inclut les morts-vivants).

## Réincarnation

Transmutation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature morte touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de ramener un mort à la vie, mais dans un autre corps. Le décès doit s'être produit moins de 1 semaine auparavant et le sujet doit vouloir revenir à la vie (voir *Ramener les morts à la vie*, page 171). Dans le cas contraire, le sort échoue automatiquement, d'où l'absence de jet de sauvegarde.

Comme le défunt retrouve un nouveau corps, tous les problèmes physiques dont il souffrait (maladie, etc.) disparaissent. L'état des restes n'entre pas en ligne de compte. Tant qu'existe un infime élément du corps, la réincarnation est



possible. Toutefois, les éléments en question doivent avoir appartenu au corps au moment de la mort. La magie du sort crée le corps d'un jeune adulte à partir des éléments naturels disponibles. Ce processus demande 1 heure entière. Une fois le corps achevé, le sujet se réincarne.

Le réincarné se rappelle de sa vie antérieure et de l'apparence qui était la sienne. Il conserve ses aptitudes de classe, dons, degrés de compétence, classe, bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, et points de vie. Par contre, ses valeurs de Force, Dextérité et Constitution dépendent en partie de son nouveau corps. Dans le cas où il a changé de race, on commence par éliminer ses modificateurs raciaux, puis on applique les modificateurs indiqués ci-dessous aux valeurs obtenues. Le personnage perd automatiquement un niveau (ou 1 dé de vie). S'il était de niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si cette nouvelle valeur de Constitution devait tomber à 1 ou moins, la créature ne peut pas être réincarnée. Cette perte de niveau/DV ou de Constitution est irréversible.

Il est possible qu'une modification trop importante de ses caractéristiques lui pose des problèmes pour poursuivre sa classe d'origine. Si cela se produit, le personnage a tout intérêt à se multiclasser.

Pour un humanoïde, la nouvelle incarnation est déterminée par la table suivante. Pour les autres, le MD peut créer une table similaire ou choisir lui-même la forme.

Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette transmutation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et autres morts-vivants. Enfin, réincarnation ne peut rien pour quelqu'un mort de vieillesse.

Id	100	Incarnation	For	Dex	Con
01		Gobelours	+4	+2	+2
02-13		Nain	+0	+0	+2
14-25		Elfe	+0	+2	-2
26		Gnoll	+4	+0	+2
27-38		Gnome	-2	+0	+2
39-42		Gobelin	-2	+2	+0
43-52		Demi-elfe	+0	+0	+0
53-62		Demi-orque	+2	+0	+0
63-74		Halfelin	-2	+2	+0
75-89		Humain	+0	+0	+0
90-93		Kobold	-4	+2	-2
94		Homme-lézard	+2	+0	+2
95-98		Orque	+4	+0	+2
99		Troglodyte	+0	-2	+4
100		Autre (choix du MD)	?	?	?

La créature réincarnée acquiert tous les pouvoirs de sa nouvelle forme, parmi lesquels ses modes et vitesses de déplacement, son armure naturelle, ses attaques naturelles, ses pouvoirs extraordinaires, etc., mais elle ne parle pas automatiquement la langue de la nouvelle forme. Reportez-vous au Manuel des Monstres pour obtenir les chiffres exacts.

Un souhait ou un miracle peut rendre à un personnage réincarné sa forme d'origine.

**Composantes matérielles :** des huiles et onguents rares (pour une valeur de 1 000 po au moins) jetés sur les restes.

### Rejet de la Loi

Abjuration [Chaos]

Niveau : Chaos 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une lueur jaune vacillante, affectant les créatures loyales et les sorts de la Loi plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

### Rejet du Bien

Abjuration [Mal]

Niveau : Mal 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une aura noire d'énergie maléfique, affectant les créatures bonnes et les sorts du Bien plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

### Rejet du Chaos

Abjuration [Loi]

Niveau : Loi 5, Pal 4, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une lumière bleue, affectant les créatures chaotiques et les sorts du Chaos plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

### Rejet du Mal

Abjuration [Bien]

Niveau : Bien 5, Pal 4, Prê 5

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** contact

**Cible ou cibles :** le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire maléfique, ou le jeteur et le sort du Mal ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché

**Durée :** 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement

**Jet de sauvegarde :** voir description

**Résistance à la magie :** voir description

Une aura blanche et scintillante entoure le personnage, lui conférant les avantages suivants :

Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement mauvais.

La possibilité de chasser une créature d'alignement mauvais originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps. Si elle rate un jet de Volonté (ainsi qu'un éventuel jet de résistance à la magie), elle est renvoyée dans son plan d'origine. Cette utilisation épuise toute l'énergie magique du sort, qui cesse instantanément de faire effet.

La possibilité de dissiper, d'un simple contact, un sort du Mal ou un enchantement lancé par une créature d'alignement mauvais (succès automatique). Exception : les sorts immunisés contre dissipation de la magie le

sont également contre *rejet du Mal*. Cet effet n'autorise aucun jet de sauvegarde ou de résistance à la magie. Par contre, il épuise toute l'énergie magique du sort, qui cesse aussitôt de faire effet.

### Remémoration de Mordenkainen

Transmutation

Niveau : Mag 6

**Composantes :** V, G

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** instantanée

Ce sort permet de se rappeler instantanément de tout sort (du 5<sup>e</sup> niveau maximum) utilisé au cours des dernières 24 heures. Le sort doit avoir été lancé durant ce laps de temps. Il revient dans la sélection du magicien comme si ce dernier l'avait préparé normalement. Si le sort remémoré nécessite des composantes matérielles, le personnage doit les posséder pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

### Renvoi

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 4

**Composantes :** V, G, FD

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

**Portée :** courte (2,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

**Cible :** 1 créature extraplanaire

**Durée :** instantanée

**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (voir description)

**Résistance à la magie :** oui

Ce sort force la créature extraplanaire prise pour cible à retourner dans son plan d'origine. Le jet de Volonté de la créature est effectué avec un bonus égal à son nombre de DV et un malus égal au niveau de lanceur de sorts du personnage. Si elle rate son jet de sauvegarde, la créature disparaît aussitôt, mais elle a 20 % de chances de se retrouver dans un plan autre que le sien.

### Renvoi des sorts

Abjuration

Niveau : Chance 7, Ens/Mag 7, Magie 7

**Composantes :** V, G, M/FD

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

**Portée :** personnelle

**Cible :** le jeteur de sorts

**Durée :** jusqu'à épuisement ou

10 minutes/niveau

Les sorts et effets magiques prenant le personnage pour cible (et seulement ceux-là) sont renvoyés sur celui qui les a lancés. Les sorts de zone ne sont pas affectés, pas plus que les sorts à effet. La protection est également inefficace contre les sorts de contact. Ainsi, charme-personne sera retourné à l'envoyeur et aura des chances de faire tomber ce dernier sous la coupe du personnage, mais une boule de feu explosera normalement.



De même, *blessure critique* affectera pleinement le personnage.

L'abjuration renvoie de sept à dix (1d4+6) niveaux de sort (le MD détermine le chiffre exact en secret). Chaque sort retourné à l'envoyeur est soustrait de ce nombre.

Il est possible qu'un sort ne soit que partiellement renvoyé si l'abjuration ne dispose plus de suffisamment de niveaux de sort pour le contrer totalement. Dans ce cas, une simple règle de trois indiquera quelle est la partie du sort qui est renvoyée, et quelle est celle qui affecte normalement le personnage. Si le sort concerné inflige des dégâts, le personnage et celui qui le prend pour cible sont tous deux blessés, proportionnellement au résultat indiqué par la règle de trois. Dans le cas contraire, chacun d'eux risque d'être affecté (là encore, selon le résultat indiqué).

Par exemple, si le personnage dispose encore de 3 niveaux de sorts à renvoyer et qu'il est la cible d'une *blessure critique* (4<sup>e</sup> niveau), il renvoie les trois quarts de l'effet en direction de son auteur. Il subira donc le quart des dégâts, alors son protagoniste en subira les trois quarts restant. S'il est la cible d'un sort de *terreur* (du 4<sup>e</sup> niveau également) dans le même cas de figure, il a une chance sur quatre (25 %) d'être affecté par le sort, alors que son adversaire a trois chances sur quatre (75 %) d'en être victime.

Si le personnage et le lanceur de sorts qui l'attaque sont tous deux protégés par *renvoi des sorts*, un champ de résonance se crée qui produit des effets imprévisibles. Jetez 1d100 et consultez la table suivante :

1d100	Effet
01-70	Le sort est annulé sans aucun effet.
71-80	Le sort affecte normalement les deux protagonistes.
81-97	Les deux renvois des sorts cessent de fonctionner pendant 1d4 minutes.
98-00	La trame de la réalité se déchire et les deux adversaires sont projetés dans un autre plan d'existence.

Composante matérielle profane : un petit miroir en argent.

## Réparation

Transmutation

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible : 1 objet pesant jusqu'à 500 g

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)

Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de réparer les dommages superficiels causés aux objets (fêlure, déchirure, etc.), mais pas les déformations comme dans le cas d'un sort de *distorsion du bois*. Sur un objet métallique, le sort peut par exemple réparer un

anneau, ressouder un maillon de chaîne cassé, reforgeur un médaillon ou une dague à lame fine (à condition que ces objets ne soient cassés qu'en un seul endroit). Les objets en bois, céramique ou terre cuite sont totalement réparés, même s'ils étaient endommagés en plusieurs endroits. De même, *réparation* rebouche impeccablement un trou dans un sac en cuir ou une outre. On peut utiliser ce sort pour réparer un objet magique, mais les pouvoirs de ce dernier ne lui sont pas rendus (pour rendre ses propriétés à un objet magique endommagé, voir les divers dons liés à la création d'objets magiques dans le Chapitre 5). Cette transmutation ne permet pas de réparer un bâton, une baguette ou un sceptre brisé. Enfin, elle n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

## Réparation intégrale

Transmutation

Niveau : Prê 2

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m3/niveau

Ce sort est semblable à *réparation*, si ce n'est qu'il répare totalement l'objet choisi, même si celui-ci est endommagé en de multiples endroits. Il ne rend pas la magie des objets qu'il répare, et il est impossible de s'en servir pour ressouder un bâton, baguette ou autre sceptre brisé. On ne peut pas non plus remettre à neuf un objet tordu, calciné, désintégré, réduit en poussière, fondu ou vaporisé. Il n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

## Repérage

Divination

Niveau : Bard 0, Dru 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le joueur de sorts

Durée : instantanée

Le druide sait instantanément où se trouve le nord. Ce sort est utile dans tous les environnements où un nord magnétique existe, mais il se peut qu'il ne fonctionne pas dans certains plans. À noter que, même si le personnage apprend inmanquablement la direction du nord, il peut la perdre en quelques instants s'il ne dispose pas de repères visuels l'aidant à s'orienter.

## Repli expéditif

Transmutation

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le joueur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 mètres (il s'agit d'un bonus

d'altération). Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, vol ou nage). Par contre, il affecte la distance maximale qu'il peut parcourir en sautant (voir la compétence *Saut*, page 84).

Ce sort n'entre pas forcément dans le cadre d'une retraite en bonne et due forme. Il dépeint simplement la réaction habituelle d'un magicien face à un combat.

## Répulsif

Abjuration

Niveau : Bard 4, Dru 4, Prê 4, Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le joueur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère une barrière invisible qui repousse la vermine. Les créatures faisant partie de cette catégorie n'ont aucune chance de passer si leur nombre de dés de vie est inférieur au tiers du niveau du personnage. Au-delà, elles ont droit à un jet de Volonté pour surmonter l'effet du sort. Même en cas de succès, le seul fait de traverser la barrière du répulsif leur inflige 2d6 points de dégâts. La douleur qu'elles ressentent en s'approchant de la zone est bien souvent suffisante pour faire rebrousser chemin aux moins agressives.

## Résistance

Abjuration

Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort protège la cible en lui conférant temporairement un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde.

On peut user de *permanence* sur un sort de résistance.

Composante matérielle profane : une cape miniature.

## Résistance à la magie

Abjuration

Niveau : Magie 5, Prê 5, Protection 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)



L'individu touché acquiert une résistance à la magie égale à 12 + niveau de lanceur de sorts.

## Résistance aux énergies destructives

Abjuration

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Feu 3, Pal 2, Prê 2, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une protection limitée contre la forme d'énergie choisie : acide, électricité, feu, froid ou son. Le sujet bénéficie d'une résistance de (10) contre le type d'énergie choisi, ce qui signifie que chaque fois qu'il subit des dégâts (que leur source soit d'origine naturelle ou magique), ceux-ci sont réduits de 10 points avant d'être retirés de ses points de vie restant. Cette résistance passe à 20 points au niveau 7 et à 30 points (le maximum) au niveau 11. Le sort protège également l'équipement du bénéficiaire.

Résistance aux énergies destructives ne fait qu'absorber les dégâts. Le sujet ne donc être victime d'effets secondaires malheureux, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace.

Note. Résistance aux énergies destructives prend le pas sur protection contre les énergies destructives (ces sorts ne sont donc pas cumulatifs). Si un personnage bénéficie de protection contre les énergies destructives et de ce sort, la protection agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

## Résonance

Évocation (son)

Niveau : Bard 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible ou zone d'effet : un édifice

Durée : jusqu'à 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Les barde parcourt les édifices, ponts et digues de vibrations dévastatrices. Celles-ci infligent 2d10 points de dégâts à la construction visée (la solidité n'entre pas en ligne de compte). On choisit la durée du sort lors de l'incantation, sans quoi elle s'élève à 1 round par niveau. Si le sort est lancé sur un élément du relief, comme une colline, le sol dissipe l'effet et les dégâts sont annulés.

Résonance ne peut pas affecter les créatures (ce qui inclut les créatures artificielles). Comme une construction n'est pas un objet tenu, il ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde pour résister à l'effet.

Focaliseur : un diapason.

## Respiration aquatique

Transmutation

Niveau : Dru 3, Eau 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : créatures vivantes touchées

Durée : 2 heures/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les créatures affectées peuvent respirer sous l'eau sans problème. Si le personnage décide d'en faire bénéficier plusieurs compagnons, il faut diviser la durée indiquée par le nombre d'individus affectés.

Il est impossible d'utiliser ce sort pour empêcher une créature de respirer à l'air libre.

Composante matérielle profane : un petit roseau ou un brin de paille.

## Restauration

Invocation (guérison)

Niveau : Pal 4, Prê 4

Composantes : V, G, M

Ce sort est semblable à *restauration partielle*, si ce n'est qu'il dissipe également les niveaux négatifs et qu'il rend un niveau d'expérience à quiconque en a perdu. Ce niveau ne peut être récupéré que s'il a été perdu depuis moins de 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où un personnage de niveau 10 est tombé au niveau 9 après avoir affronté un nécrophage, *restauration* lui rend le minimum de points d'expérience nécessaire pour revenir au niveau 10 (soit la différence entre son total actuel et 45 000 PX), ce qui lui permet de récupérer 1 dé de vie et toutes les capacités allant avec le niveau.

*Restauration* guérit tous les affaiblissements temporaires de caractéristique ainsi qu'une diminution permanente de caractéristique (le prête choisit laquelle le cas échéant). Il contre également la fatigue et l'épuisement.

Ce sort ne rend pas le niveau (ou le point de Constitution) perdu par un mort ramené à la vie.

Composante matérielle : 100 po de poudre de diamant, que l'on répand sur le bénéficiaire.

## Restauration partielle

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 2, Pal 1, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 3 rounds

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort dissipe les effets magiques réduisant l'une des caractéristiques de la cible (comme rayon affaiblissant) ou permet de récupérer 1d4 points d'une caractéristique temporaire-

ment affaiblie (par exemple, suite à un empoisonnement ou à l'attaque d'une ombre). *Restauration partielle* élimine toute fatigue dont est victime le sujet. Si le personnage est épuisé, il devient simplement fatigué. Le sort ne peut rien contre les diminutions permanentes de caractéristique.

## Restauration suprême

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 7

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à *restauration partielle*, si ce n'est qu'il dissipe tous les niveaux négatifs affectant la cible, qu'il retrouve le niveau maximum qu'elle ait jamais atteint. Il inverse donc le processus d'absorption d'énergie provoqué par certains monstres et quelques sorts. Les niveaux ne peuvent toutefois être récupérés que s'ils ont été perdus depuis moins de 1 semaine par niveau de lanceur de sorts.

*Restauration suprême* dissipe également tous les effets réduisant les caractéristiques de la cible, et guérit aussi l'intégralité des affaiblissements temporaires ou diminutions permanentes de caractéristiques. Il contre également la fatigue et l'épuisement. Enfin, ce sort fait disparaître toutes les formes d'aliénation mentale, de confusion et autres effets similaires. Il ne rend pas le niveau (ou le point de Constitution) perdu par un mort ramené à la vie.

Coût en points d'expérience : 500 PX.

## Résurrection

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 7

Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à *rappel à la vie*, si ce n'est que la créature ressuscitée se réveille en pleine possession de ses moyens. Peu importe l'état de la dépouille. Du moment qu'il reste ne serait-ce qu'une partie du corps (présente au moment de la mort), le défunt peut être ressuscité (les cendres laissées par une créature désintégrée suffisent pour la ramener à la vie). L'individu ne doit pas être mort depuis plus de 10 ans par niveau de lanceur de sorts.

Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts préparés en mémoire). Par contre, il perd un niveau, ou 2 points de Constitution s'il est de niveau 1. Si cela devait réduire sa Con à 0 ou moins, *résurrection* ne fonctionne pas.

Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un sort de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Par contre, même *résurrection* ne peut rien pour quelqu'un qui est mort de vieillesse. Créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne peuvent être ressuscités.

Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 10 000 po.



## Résurrection suprême

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 9, Guérison 9

Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à rappel à la vie, si ce n'est qu'il permet de ressusciter une créature morte depuis 10 ans par niveau de lanceur de sorts. Il peut même servir à redonner la vie à quelqu'un dont le corps a été totalement détruit, à condition d'identifier clairement le sujet (le plus souvent, en le nommant et en ajoutant son lieu de naissance ou son lieu de décès).

Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts préparés en mémoire). Il ne perd pas de niveau ou de points de Constitution.

Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un effet de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Ce permet également de ressusciter les élémentaires et les Extérieurs, mais pas les créatures artificielles ni les morts-vivants.

Même résurrection suprême ne peut rendre la vie à un individu mort de vieillesse.

Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 25 000 po.

## Rouille

Transmutation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet ferreux non magique (ou une partie seulement, jusqu'à 90 centimètres du point de contact) ou 1 créature ferreuse

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage acquiert le pouvoir de faire rouiller le métal d'un simple contact. Tout métal ferreux (fer ou alliage à base de fer) qu'il touche est instantanément oxydé : il perd son tranchant, se trouve en divers endroits et devient inutile. Si l'objet touché est particulièrement grand (par exemple une porte ou un mur de fer), le sort l'affecte seulement jusqu'à 90 centimètres du point de contact (tout le volume compris à moins d'un mètre de la main du druide est détruit). Les métaux magiques sont immunisés contre rouille.

Ce sort peut être utilisé au combat. Pour qu'il prenne effet, il suffit de réussir une attaque de contact au corps à corps contre la créature choisie. Dans ce cas, rouille ôte automatiquement à la cible 1d6 points de CA dus à son armure métallique (jusqu'à la limite du nombre de points fournis par l'armure). Par exemple, un harnois (+8 à la CA) ne fournira plus qu'un bonus allant de +2 à +7, selon le résultat du jet de dé.

Il est plus difficile d'affecter l'arme utilisée par un ennemi. Le druide doit réussir une

attaque de contact au corps à corps contre l'arme. S'il touche, l'arme est instantanément détruite.

Note. Le fait de frapper l'arme de l'adversaire offre automatiquement une attaque d'opportunité à ce dernier. C'est le lanceur de sorts qui doit toucher l'arme, et non l'inverse.

Rouille inflige 3d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts du druide (jusqu'à un maximum de +15), aux créatures ferreuses. Cette version du sort dure 1 round par niveau et le personnage peut tenter une attaque de contact au corps à corps par round.

## Runes explosives

Abjuration [force]

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : 1 objet touché pesant moins de 5 kg

Durée : permanente jusqu'à explosion (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Le mage trace ces symboles mystiques sur un livre, une carte, un parchemin ou tout support pouvant accueillir un texte. Dès que quelqu'un lit les runes, elles explosent, infligeant 6d6 points de dégâts de force. Quiconque se trouve assez près pour lire le texte subit la totalité des dégâts, sans jet de sauvegarde. Les autres créatures situées dans un rayon de 3 mètres ont droit à un jet de Réflexes ; en cas de succès, elles n'essuient que la moitié des dégâts. Le support est lui aussi endommagé par les runes explosives (pas de jet de sauvegarde).

Le lanceur de sorts et les personnes qu'il désigne au moment de l'incantation peuvent lire le texte sans déclencher l'explosion. Le mage peut également faire disparaître les runes quand il le souhaite. Les autres aussi peuvent les effacer, mais seulement à l'aide de dissipation de la magie ou d'effacement. À noter toutefois qu'une tentative de dissipation ratée provoque automatiquement l'explosion.

Note. Les pièges magiques tels que runes explosives sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roubleur (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour les repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour les neutraliser. Pour chacun des deux jets, le DD est de 25 + niveau du sort, soit 28 pour runes explosives.

## Ruse du renard

Transmutation

Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée se montre plus maligne. Le sort octroie un bonus d'altération

de +4 en Intelligence. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de l'Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) bénéficiant de ruse du renard ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté. Le sort ne confère pas de points de compétence supplémentaires.

Composantes matérielles profanes : quelques poils de renard, ou encore un peu de crotte.

## Ruse du renard de groupe

Transmutation

Niveau : Bar 6, Ens/Mag 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à ruse du renard, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

## Sagesse du hibou

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2,

Rôd 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée se montre plus sage. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Sagesse. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de la Sagesse. Les prêtres, druides, paladins et rôdeurs (et autres lanceurs de sorts dépendant de la Sagesse) bénéficiant de sagesse du hibou ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.

Composantes matérielles profanes : quelques plumes de hibou, ou encore un peu de fiente.

## Sagesse du hibou de groupe

Transmutation

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à sagesse du hibou, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

## Sanctification

Évocation [Bien]

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description



Sanctification transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a quatre effets distincts :

Premièrement, le site est défendu comme par un cercle magique contre le Mal.

Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants s'accompagnent d'un bonus de sainteté de +4, tandis que ceux qui visent à les contrôler subissent un malus de sainteté de -4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)

Troisièmement, les morts enterrés sur un site sanctifié ne peuvent pas être animés sous forme de morts-vivants.

Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site sanctifié. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type bénédiction, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans la zone d'effet, ou au contraire, une imprécation affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. À la fin de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit de jeter une nouvelle fois sanctification pour le renouveler.

Les sorts qu'il est possible d'associer à sanctification sont les suivants : aide, ancre dimensionnelle, bénédiction, détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge, dissipation de la magie, don des langues, endurance aux énergies destructives, frayeur, imprécation, liberté de mouvement, lumière du jour, protection contre la mort, protection contre les énergies destructives, regain d'assurance, rejet de l'invisibilité, résistance aux énergies destructives, ténèbres, ténèbres profondes et zone de vérité. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une sanctification (et son sort associé) à la fois.

Sanctification contre sanctification maléfique, mais ne le dissipe pas.

Composantes matérielles : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé.

### Sanctification maléfique

Evocation [Mal]

Niveau : Dru 5, Prê 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : contact

Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon à partir du point touché

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : voir description

Ce sort transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a trois effets distincts :

Premièrement, le site est défendu comme par un cercle magique contre le Bien.

Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants subissent un malus de malfaisance de -4, tandis que ceux qui visent à les contrôler bénéficient d'un bonus de malfaisance de +4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)

Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site sanctifié. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type bénédiction, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans la zone d'effet ou, au contraire, une imprécation affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. Au terme de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit de jeter une nouvelle fois sanctification maléfique pour le renouveler.

Les sorts qu'il est possible d'associer à sanctification maléfique sont les suivants : aide, ancre dimensionnelle, bénédiction, détection de la magie, détection du Bien, détection du mensonge, dissipation de la magie, don des langues, endurance aux énergies destructives, frayeur, imprécation, liberté de mouvement, lumière du jour, protection contre la mort, protection contre les énergies destructives, regain d'assurance, rejet de l'invisibilité, résistance aux énergies destructives, silence, ténèbres, ténèbres profondes et zone de vérité. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).

Un site donné ne peut recevoir qu'une sanctification maléfique (et son sort associé) à la fois.

Sanctification maléfique contre sanctification mais ne le dissipe pas.

Composantes matérielles : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé, le cas échéant.

### Sanctuaire

Abjuration

Niveau : Prê 1, Protection 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Une fois le personnage protégé par sanctuaire, tout adversaire tentant de l'attaquer, ou de le prendre pour cible avec un sort, doit commencer par réussir un jet de Volonté. En cas de succès, il n'est pas affecté par le sort et peut agir normalement. Dans le cas contraire, il est incapable d'attaquer le bénéficiaire (mais perd tout de même l'action correspondante) et ne peut

lui faire le moindre mal tant que dure le sort. Les créatures qui n'agressent pas le personnage ne sont pas affectées par sanctuaire. Le sort n'empêche pas l'individu protégé d'être menacé par des sorts de zone ou à effet. Le bénéficiaire peut agir à sa guise et lancer librement des sorts qui ne sont pas offensifs. Mais s'il attaque qui que ce soit, le sort cesse de faire effet. Un prêtre protégé par sanctuaire peut par exemple soigner les blessures de ses compagnons, mais aussi lancer bénédiction, convoquer des monstres, etc.

### Sanctuaire de Mordenkainen

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : cube de 9 m d'arête/niveau (F)

Durée : 24 heures (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort offre une certaine intimité. Toute créature observant la zone depuis l'extérieur ne distingue qu'une masse sombre et brumeuse. Même la vision dans le noir ne saurait la pénétrer. Nul son, quel que soit son volume, ne sort de la zone, aussi est-il inutile de tendre l'oreille pour les créatures situées à l'extérieur. Celles qui se trouvent à l'intérieur voient normalement.

Les sorts de Divination (scrutation) ne permettent pas de distinguer ce qui se trouve dans la zone. Les créatures qui y sont présentes sont immunisées contre détection de pensées. Les deux camps sont incapables de communiquer oralement (tout simplement parce que les sons sont bloqués), mais le sort n'empêche pas d'autres formes de communication de fonctionner (communication à distance, message, télépathie entre un mage et son familier, etc.).

Le sort n'empêche pas davantage créatures et objets d'entrer dans la zone ou d'en sortir.

Enfin, il est possible d'utiliser de permanence sur un sanctuaire de Mordenkainen.

Composantes matérielles : une mince feuille de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou d'étoffe, et de la chrysolite réduite en poudre.

### Saut

Transmutation

Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Rôd 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +10 aux tests de Saut. Ce bonus d'altération passe à +20 au niveau 5 de lanceur de sorts, et à +30 (le maximum) au niveau 9 de lanceur de sorts.



**Composante matérielle** : une patte arrière de sauterelle, que l'on casse en prononçant l'incantation.

## Sceau du serpent

Invocation (création) [force]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : livre ou texte touché

Durée : permanente ou jusqu'à utilisation ;

jusqu'à libération ou 1d4 jours +

1 jour/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, un symbole s'inscrit au cœur d'un texte (livre, parchemin, carte, etc.), long de 30 mots ou plus. Dès que quelqu'un le lit, un serpent de couleur ambrée apparaît et frappe aussitôt le lecteur (à condition qu'une ligne d'effet existe entre le symbole et la cible). Il convient de noter que le seul fait de voir le texte ne déclenche pas le sort ; il doit être lu délibérément. La cible a droit à un jet de Réflexes. Si elle le réussit, le serpent se dissipe dans une lueur brune accompagnée d'un peu de fumée de même teinte et d'un bruit sourd. Dans le cas contraire, elle se retrouve prisonnière d'une bulle scintillante de couleur ambrée, qui l'immobilise pendant 1d4 jours, +1 jour par niveau du lanceur de sorts (à moins que ce dernier ne décide de la relâcher plus tôt).

Tant qu'il reste enfermé dans le champ de force, le sujet ne vieillit pas. Il cesse également de respirer et de dormir, n'a ni faim ni soif, et ne peut pas récupérer ses sorts. Il est dans un état d'animation suspendue, sans conscience du monde qui l'entoure. Il peut être blessé, voire tué, par des forces extérieures, car la bulle de stase ne le protège pas des attaques. S'il tombe entre -1 et -9 points de vie, il ne perd pas davantage de pv, mais son état ne se stabilise pas non plus avant la fin de la durée indiquée.

Le symbole dissimulé ne peut pas être remarqué par des moyens normaux, et détection de la magie révèle seulement que le texte entier est magique. En cas de succès, dissipation de la magie fait disparaître un sceau du serpent. Effacement aussi, mais en détruisant la page tout entière. Il est possible de lancer sceau du serpent avec d'autres sorts dissimulant ou modifiant le contenu d'un texte, comme par exemple page secrète.

**Composantes matérielles** : de la poudre d'ambre (500 po minimum), une écaille de serpent et une pincée de spores de champignon.

## Scrutation

Divination (scrutation)

Niveau : Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 4, Prê 5

Composantes : V, G, M/FD, F

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : voir description

Effet : capteur magique

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'espionner une créature, laquelle peut se trouver à n'importe quelle distance. Si le sujet réussit un jet de Volonté, le sort échoue. La difficulté dépend de la connaissance que le jeteur de sorts a du sujet et des liens qui les unissent. Si la cible se trouve dans un autre plan d'existence, le jet de Volonté s'accompagne d'un malus de +5.

Connaissance	DD
Aucune*	+10
Rapportée (le personnage a seulement entendu parler du sujet)	+5
Personnelle (le personnage a déjà rencontré le sujet)	0
Grande (le personnage connaît bien le sujet)	-5

\* Pour pouvoir l'espionner, le lanceur de sorts doit posséder un lien le rapprochant d'une créature qu'il ne connaît pas (voir ci-dessous)

Lien	Bonus au jet de Scrutation
Esquisse ou portrait	-5
Possession matérielle ou vêtement	-4
Partie du corps (mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc.)	-10

En cas d'échec au jet de sauvegarde, le personnage voit (mais n'entend pas) le sujet et ses environs immédiats (3 mètres dans toutes les directions). Si le sujet se déplace, le capteur le suit jusqu'à 45 mètres par round.

Comme dans le cas de tous les sorts de Divination (scrutation), le capteur bénéficie de toutes les facultés visuelles du lanceur de sorts, ce qui inclut les effets magiques. Ceux qui suivent ont 5 % de chances par niveau de lanceur de sorts de fonctionner correctement : détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bren, détection du Chaos, détection du Mal et message.

En cas de réussite au jet de sauvegarde, le personnage ne peut pas tenter de nouvelle scrutation sur le sujet avant 24 heures.

**Composantes matérielles profanes** : un œil de faucon, d'aigle ou de rukh, auquel on ajoute un peu d'acide nitrique, de cuivre et de zinc.

**Focaliseur profane** : un miroir d'argent poli réalisé avec le plus grand soin et valant au moins 1 000 po. Ses dimensions doivent être au moins de 1,20 mètre de long sur 60 centimètres de large.

**Focaliseur divin (prêtre)** : un bassin d'eau bénite couurant au minimum 100 po.

**Focaliseur divin (druide)** : un bassin naturel.

## Scrutation suprême

Divination (scrutation)

Niveau : Bard 6, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à scrutation, sauf pour ce qui est des détails indiqués ci-dessus. Les sorts suivants peuvent être lancés par l'intermédiaire du capteur sans risque d'échec : détection de la Loi, détection du Bren, détection du Chaos, détection du Mal, don des langues, lecture de la magie et message.

## Séquestration

Invocation (convocation)

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M, (F) (voir description)

Temps d'incantation : 1 action simple ou voir description

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui (voir description)

Séquestration enferme l'énergie vitale de la cible (et son corps) dans une pierre précieuse.

La gemme retient son prisonnier indéfiniment, à moins qu'elle ne soit brisée, auquel cas la victime se matérialise de nouveau. Si la créature enfermée est une puissante entité d'un autre plan (ou un personnage de haut niveau emprisonné dans un plan autre que le sien), l'individu qui la libère en détruisant la gemme peut la forcer à lui rendre un service. Si cette demande n'est pas faite immédiatement, l'ancien détenu est libre d'agir comme il l'entend.

Le sort peut être déclenché de deux façons, au choix :

**Incantation.** La première méthode consiste à lancer séquestration comme n'importe quel autre sort, en récitant normalement l'incantation (action simple). La cible a alors droit à un jet de Volonté et sa résistance à la magie peut également lui permettre d'échapper à l'attaque. Si le nom de la créature est prononcé lors de l'incantation, sa résistance à la magie ne la protège plus et le DD du jet de sauvegarde augmente de +2. Si la cible résiste, la gemme vole en éclats.

**Déclenchement différé.** La seconde méthode est bien plus insidieuse, car elle implique de faire accepter à la cible un objet sur lequel est inscrit le dernier mot de l'incantation. C'est au moment du contact entre la créature et l'objet que le sort se déclenche. Le nom de la créature et le mot de commande doivent tous deux être gravés sur la gemme lorsque celle-ci est enchantée. Il est possible de lancer un sort d'attraction sur l'objet déclencheur pour inciter la victime à le prendre. Dès que cette dernière commet l'erreur de s'en saisir, son énergie vitale est immédiatement aspirée dans la pierre précieuse, sans jet de sauvegarde ou de résistance à la magie.

**Composante matérielle** : avant de pouvoir lancer ce sort, il faut commencer par se procurer une gemme valant au moins 1 000 po par niveau ou de de vie de la cible (il faut donc un joyau de 10 000 po ou plus pour enfermer un monstre à 10 DV). Si la pierre précieuse n'est pas assez chère, elle éclate automatiquement quand on tente de jeter le sort. (Il est impossible de savoir quel est le niveau de la cible, car il s'agit là d'un concept abstrait. À force de recherches, le mage peut toutefois découvrir la valeur de la gemme nécessaire, ce qui revient au même. Rappelez-vous toutefois que cette valeur peut augmenter si la cible change de niveau.)



*Focaliseur (uniquement en cas de déclenchement différé) : si la seconde méthode est utilisée, le mage doit également préparer l'objet de son choix comme indiqué ci-dessus.*

## Serviteur invisible

Invocation (création)

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le serviteur invisible est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur juge bon de lui confier. Il peut aller chercher des objets, ouvrir les portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une seule tâche à la fois, mais la répète inlassablement jusqu'à ce qu'on lui dise de faire autre chose. On peut donc lui ordonner, par exemple, de lessiver le plancher, puis se désintéresser totalement de lui tant qu'il reste à portée. Il ne peut ouvrir que les portes, couvercles et tiroirs normaux. Sa Force est réduite (2 seulement, ce qui lui permet à peine de soulever 10 kilos ou de tirer jusqu'à 50 kilos). Il peut déclencher les pièges, mais seulement en leur imprimant un maximum de 10 kilos de pression, ce qui signifie que certains ne s'actionneront pas à son contact. Il est incapable de réaliser les tâches nécessitant un test de compétence affublé d'un DD de 10 ou plus ou un test de compétence n'étant pas innée. Sa vitesse de déplacement est de 4,50 mètres.

Le serviteur est incapable de combattre de quelque façon que ce soit. Rien ne peut le tuer, mais il se dissipe s'il subit un total de 6 points de dégâts infligés par des attaques de zone (il n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde). Il cesse d'exister dès que son créateur tente de l'envoyer trop loin (c'est-à-dire en dehors des limites de portée).

Composante matérielle : un bout de ficelle et un peu de bois.

## Signature magique

Universel

Niveau : Ens/Mag 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet au magicien d'apposer sa signature ou marque personnelle, qui ne peut

comprendre plus de six caractères distincts. Au choix, le symbole peut être visible ou invisible. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau (même la pierre ou le métal), sans pour autant endommager l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, détection de la magie l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). Détection de l'invisibilité, vision lucide, une gemme de vision ou une robe de vision totale permettent également de repérer une rune invisible. Lecture de la magie révèle les mots contenus dans la signature, le cas échéant. Rien ne permet de dissiper la rune, qui peut être effacée normalement par son créateur ou grâce au sort effacement. Si on la trace sur un être vivant, elle s'atténue peu à peu et disparaît au bout d'un mois environ.

Il est nécessaire d'apposer sa signature magique sur un objet avant de lancer invocation instantanée de *Draumij* dessus (voir la description de ce sort pour plus de détails).

## Silence

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon, centrée sur une créature, un objet ou un point donné

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description) ou aucun (objet)

Résistance à la magie : oui (voir description) ou non (objet)

Au terme de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'interrompent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre dans la zone ou n'en sort. Silence peut être lancé n'importe où (il n'est pas nécessaire de prendre un objet pour cible), mais sa zone d'effet reste stationnaire, à moins qu'on ne le jette sur une créature (dans ce cas, elle se déplace avec). Un individu ne désirant pas être pris pour cible par le sort peut y échapper en réussissant un jet de Volonté (et, le cas échéant, grâce à sa résistance à la magie). Les objets détenus par une créature ont eux aussi droit à un jet de sauvegarde (et à un éventuel rest de résistance à la magie), de même que les objets magiques émettant des bruits, mais ce n'est pas le cas des objets n'appartenant à personne ou des points ne correspondant à rien de solide. Ce sort prodigue une fantastique protection contre les attaques de son ou de langage, telles qu'injonction, le chant d'une harpie, un cor de dévastation, etc.

## Simulacre

Illusion (ombre)

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 12 heures

Portée : 0 m

Effet : 1 double

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort crée un simulacre illusoire de la créature choisie. Ce double est partiellement réel, et formé à partir de neige ou de glace. Il ressemble à s'y méprendre à l'original, mais des différences existent toutefois : il n'a que la moitié des niveaux ou dés de vie de la créature qu'il reproduit (ce qui inclut points de vie, dons, degrés de compétence et pouvoirs spéciaux). Il est impossible de créer le simulacre d'une créature ayant deux fois plus de niveaux ou dés de vie que le niveau de lanceur de sorts du personnage. Le mage doit effectuer un rest de *Déguisement* au moment de l'incantation, afin de déterminer si le double qu'il obtient est une copie fidèle. Une créature connaissant l'original détectera la ruse en réussissant un test de *Détection* (opposé au rest de *Déguisement* du lanceur de sorts) ou un rest de *Psychologie* (DD 20).

Le simulacre est en permanence sous le contrôle de son créateur. Il n'existe aucun lien télépathique entre les deux, ce qui signifie que le personnage doit lui transmettre ses instructions d'une autre façon. Le double ne peut jamais devenir plus puissant (il lui est impossible de gagner des niveaux ou d'augmenter ses caractéristiques). S'il est détruit, il se retransforme en neige et fond rapidement. S'il est seulement endommagé, il est possible de le remettre en état à condition de disposer d'un laboratoire de magie et de suivre un processus complexe exigeant au moins 1 jour et 100 po par point de vie à restituer à la créature.

Composante matérielle : le sort est lancé sur une forme grossièrement modelée à même la neige ou la glace, forme dans laquelle doit se trouver un peu de l'individu à copier (cheveux, ongles, etc.). Cette incantation nécessite également de la poudre de rubis, pour une valeur minimale de 100 po par DV du simulacre à créer.

Coût en points d'expérience : 100 PX par DV du simulacre à créer (1 000 PX minimum).

## Simulacre de vie

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Le mage manipule les pouvoirs de la mort pour échapper à cette dernière dans une certaine mesure. Tant que ce sort fait effet, le personnage gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 1d10 + 1 par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum).

Composante matérielle : un peu d'alcool à l'aide duquel le mage dessine des sceaux sur son corps



lors de l'incantation. Les sceaux en question sont invisibles une fois l'alcool évaporé.

### Soins importants

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 3, Dru 4, Guérison 3, Pal 4, Prê 3, Rôd 4

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

### Soins importants de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 8, Prê 7

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

### Soins intensifs

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 4, Dru 5, Guérison 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

### Soins intensifs de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 9, Guérison 8, Prê 8

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

### Soins légers

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 1, Dru 1, Guérison 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts, (inoffensif) (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) (voir description)

En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

### Soins légers de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 5, Dru 6, Guérison 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui (voir description)

Le personnage transmet de l'énergie positive qui lui permet de soigner 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25) à chacune des créatures choisies.

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

### Soins modérés

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 2, Dru 3, Guérison 2, Pal 3, Prê 2, Rôd 3

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

### Soins modérés de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 6, Dru 7, Prê 6

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

### Soins superficiels

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 0, Prê 0

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit juste 1 point de dégâts.

### Sommeil

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 1 ou plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 3 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort endort 4 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, se sont les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les DV qui ne suffisent pas pour affecter la cible suivante sont perdus.

Par exemple, Mialyë lance *sommeil* sur un rat (1/4 DV), un kobold (1 DV), deux gnolls (2 DV)

et un ogre (4 DV). Le rat, le kobold et un gnoll sont endormis (1/4 + 1 + 2 = 3,25 DV). Les 3/4 DV restant ne sont pas suffisants pour affecter l'ogre ou l'autre gnoll ; il est donc perdu. Mialyë ne peut pas choisir de prendre pour cibles l'ogre ou les deux gnolls.

Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit normal ne suffit pas. Réveiller un compagnon constitue une action simple.

Sommeil reste sans effet sur les créatures inconscientes, les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Composante matérielle : une pincée de sable fin, une poignée de pétales de rose ou un criquet vivant.

### Sommeil profond

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Ce sort est semblable à *sommeil*, si ce n'est qu'il affecte 10 DV de créatures.

### Songe

Illusion (fantasme) [mental]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : illimitée

Cible : créature vivante touchée

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le personnage, ou un messenger qu'il touche lors de l'incantation, transmet un message onirique (sous forme de rêve) à un autre individu. Au début de l'incantation, le joueur de sorts doit nommer le destinataire du message ou l'identifier de telle sorte qu'il soit impossible de se tromper sur son identité. Le messenger entre en transe, apparaît dans les rêves du destinataire et délivre le texte qu'on l'a chargé de transmettre. La longueur du message n'est pas limitée, et celui qui le reçoit s'en rappelle parfaitement au réveil. La communication ne s'effectue que dans un sens : le destinataire ne peut pas renvoyer de réponse ou poser de question, et le messenger n'apprend rien en observant les rêves de la cible. Une fois sa mission accomplie, le messenger réintègre son corps sans attendre. La durée du sort est égale au temps nécessaire pour s'infiltrer dans l'univers onirique de la cible et délivrer le message prévu.

Si le destinataire n'est pas endormi au début du sort, le messenger a le choix entre se réveiller (ce qui met un terme immédiat au sort) ou rester en transe. S'il attend de la sorte que la cible s'endorme, il peut délivrer normalement son message. Dans le cas où le messenger est dérangé, la transe s'interrompt et le sort s'achève.

Les créatures qui ne dorment ni ne rêvent jamais (telles que les elfes, mais pas les demi-elfes) ne peuvent pas être contactées à l'aide de songe.



Tant que le messager est en transe, il n'a pas conscience du monde qui l'entoure. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde, par exemple).

## Son imaginaire

Illusion (chimère)

Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sons illusoire

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (montante, descendante, approchante, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation, et il lui est par la suite impossible de le modifier.

Le volume du son dépend du niveau du personnage, qui peut générer autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de vingt humains). Il est possible de faire croire que des gens chantent ou crient non loin, ou qu'ils marchent, qu'ils courent, etc. Le son généré peut prendre n'importe quelle forme, du moment qu'il ne dépasse pas les limites de volume imposées. Une horde de rats courant et criant produit autant de bruit que huit humains se livrant au même exercice. Le rugissement d'un lion fait autant de bruit que seize humains, contre vingt humains pour le feulement d'un tigre sanguinaire.

À noter que son imaginaire permet d'augmenter fortement l'efficacité d'image silencieuse.

Composante matérielle : un peu de cire ou de laine brute.

## Souhait

Universel

Niveau : Ens/Mag 9

Composantes : V, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Souhait est le sort ultime pour les magiciens et les ensorceleurs. Il suffit en effet que ceux qui le maîtrisent expriment un souhait pour que le tissu de la réalité se modifie selon leurs desirs. Mais même un sort aussi puissant a ses limites.

Un souhait permet d'obtenir l'une des réalisations suivantes :

- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 8<sup>e</sup> niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort (de

prêtre, druide, etc.) du 6<sup>e</sup> niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.

- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 7<sup>e</sup> niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort du 5<sup>e</sup> niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Annuler ou contrer les effets de nombreux sorts néfastes, tels que *quête* ou *aliénation mentale*.
- Créer un objet précieux, voire un objet magique, dont la valeur ne peut pas dépasser 25 000 po.
- Accorder à une créature un bonus inné de +1 à l'une de ses caractéristiques. Deux à cinq souhaits lancés à la suite peuvent ainsi conférer un bonus inné allant de +2 à +5 (+2 avec deux souhaits, +3 avec trois, etc.). Ces bonus étant instantanés, il est impossible de les dissiper. Aucun bonus inné ne peut dépasser +5 pour une valeur de caractéristique donnée, et ce type de bonus n'est pas cumulatif (si une caractéristique bénéficie de plusieurs bonus innés différents, seul le plus important est pris en compte, d'où l'intérêt de jeter les souhaits à la suite, comme indiqué ci-dessus).
- Soigner les blessures et les maladies. Un seul souhait permet de soigner une créature par niveau de lanceur de sorts, toutes devant être guéries du même mal (le personnage pourra ainsi soigner toutes les blessures de son groupe ou tous ses compagnons empoisonnés, mais pas les deux en même temps). Un souhait ne permet pas de récupérer les points d'expérience perdus en lançant certains sorts, ni le niveau ou les points de Constitution perdus en revenant à la vie.
- Ramener les morts à la vie. Un souhait peut produire l'effet de *résurrection* sur la créature désignée par le mage. Il est possible de faire revivre de la sorte un individu dont le corps a été détruit, mais cela exige deux souhaits différents (un pour reconstituer la dépouille, et le second pour lui redonner vie). Comme indiqué ci-dessus, un souhait n'empêche pas un personnage ressuscité de perdre un niveau ou 2 points de Constitution).
- Transporter les voyageurs. Un souhait permet d'emmener une créature par niveau de lanceur de sorts et de la faire réapparaître dans n'importe quel plan, en un point choisi par le personnage, quelles que soient les conditions en vigueur au lieu de destination. Une cible refusant d'être transportée de la sorte a droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant).
- Changer le cours des événements. Un souhait peut modifier le passé récent, en permettant de rejouer un jet de dés effectué lors du dernier round (ce qui inclut le tour de jeu précédent du personnage lui-même). La trame de la réalité se modifie de manière à se conformer au nouveau résultat. Par exemple, le souhait peut annuler un jet de sauvegarde réussi de

l'adversaire, un coup critique, un jet de sauvegarde raté d'un compagnon, etc. À noter que le nouveau jet de dés peut être aussi mauvais, voire pire, que le premier. Si la cible ne souhaite pas être affectée, un jet de Volonté réussi (et de résistance à la magie, le cas échéant) lui permet d'échapper à l'effet du sort.

Le mage peut tenter d'obtenir des résultats plus puissants que ceux présentés ci-dessus, mais cela est extrêmement hasardeux, car le souhait risque alors de prendre une tournure pernicieuse (il peut pervertir les intentions du personnage en lui accordant littéralement ce qu'il a demandé, même si ce n'était pas ce qu'il souhaitait vraiment). Par exemple, un ensorceleur demandant un bâton de *thaumaturge* court le risque d'être téléporté à côté du possesseur actuel de l'objet... et un magicien souhaitant devenir immortel pourrait bien se retrouver enfermé dans un espace extradimensionnel (similaire à celui créé par le sort *emprisonnement*) dans lequel il pourra « vivre » éternellement.

Les sorts reproduits grâce à *souhait* s'accompagnent normalement d'un jet de sauvegarde et/ou de résistance à la magie, mais leur DD est le même que celui d'un sort du 9<sup>e</sup> niveau.

Composante matérielle : si le souhait reproduit un sort exigeant une composante matérielle valant au moins 10 000 po, le personnage doit l'avoir pour que son souhait prenne effet.

Coût en points d'expérience : le coût minimum d'un souhait est de 5 000 PX. Quand un souhait reproduit les effets d'un sort affichant un coût en points d'expérience, le personnage doit s'acquitter de 5 000 PX ou dudit coût (choisir le plus élevé). Quand un souhait crée ou renforce un objet magique, le personnage doit payer deux fois le coût en points d'expérience normal, plus 5 000 PX.

## Souhait limité

Universel

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : voir description

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui

Souhait limité permet de créer n'importe quel effet magique, ou presque. Il peut par exemple servir pour :

- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 6<sup>e</sup> niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel autre sort (de prêtre, druide, etc.) du 5<sup>e</sup> niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 5<sup>e</sup> niveau maximum,



même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.

- Reproduire n'importe quel autre sort du 4<sup>e</sup> niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
- Annuler ou contrer les effets de nombreux sorts néfastes, tels que *quête* ou *aliénation mentale*.
- Produire n'importe quel effet similaire aux précédents en termes de puissance relative (par exemple, s'arranger pour qu'une créature touche automatiquement lors de sa prochaine attaque, ou pour que son prochain jet de sauvegarde s'accompagne d'un malus de -7).

Les sorts reproduits grâce à *souhait limité* s'accompagnent tout à fait normalement d'un jet de sauvegarde et/ou de résistance à la magie, mais leur DD est le même que celui d'un sort du 7<sup>e</sup> niveau. Quand un *souhait limité* duplique un sort coûtant des points d'expérience, le mage perd 300 PX ou le coût exact du sort (c'est le total le plus élevé qui est systématiquement appliqué). De même, si le *souhait limité* reproduit un sort exigeant une composante matérielle valant au moins 1 000 po, le personnage doit l'avoir pour que son *souhait* prenne effet.

Coût en points d'expérience : 300 PX ou plus (voir ci-dessus).

## Sphère d'invisibilité

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Zone d'effet : sphère de 3 m de rayon autour de la créature ou de l'objet touché

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il rend invisibles toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins du sujet (ou de l'objet) choisi comme point central. L'effet se déplace avec le sujet.

Les individus affectés par ce sort se voient normalement. Ils redeviennent visibles dès qu'ils sortent de la sphère, mais les créatures qui y pénètrent une fois l'incantation achevée ne deviennent pas invisibles. Les individus affectés (autres que le sujet) redeviennent visibles dès qu'ils attaquent, mais leurs compagnons restent invisibles. Par contre, si le sujet déclenche une attaque, le sort s'achève instantanément et tous ses compagnons redeviennent visibles en même temps que lui.

## Sphère d'isolement d'Otiluke

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur une créature

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Une sphère de force scintillante englobe la créature désignée, à condition que celle-ci soit suffisamment petite pour tenir à l'intérieur. Elle garde la cible prisonnière jusqu'à la fin de la durée indiquée. Seuls *désintégration*, une *baguette d'annulation*, un *sceptre d'oblitération* ou *dissipation de la magie* prenant spécifiquement la *sphère d'isolement* pour cible peuvent la détruire. Toutes ces méthodes détruisent la sphère sans faire le moindre mal au sujet. Rien ne peut passer au travers de ses parois, dans un sens comme dans l'autre, mais le prisonnier respire normalement. Il peut se débattre, mais cela n'a pas d'autre effet que de déplacer très légèrement la sphère. Celle-ci peut être bougée, soit par les efforts de son captif, soit par des intervenants extérieurs.

Composantes matérielles : deux hémisphères de même taille, constitués, l'un de cristal transparent, et l'autre de gomme arabique.

## Sphère de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : sphère de 1,50 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère une boule de feu qui roule dans la direction indiquée par son créateur et brûle tout ce qu'elle touche. Elle se déplace de 9 mètres par round et peut faire des bonds de 9 mètres pour atteindre ses cibles. Dès qu'elle atteint une créature, elle s'immobilise pour 1 round, le temps de lui infliger 2d6 points de dégâts de feu (la cible peut s'en prémunir en réussissant un jet de Réflexes). La *sphère enflammée* passe au-dessus des obstacles hauts de 1,20 mètre maximum (murets, meubles bas, etc.). Les matériaux inflammables s'enflamment à son contact. Elle éclaire autant qu'une torche.

La sphère se déplace tant que son créateur la dirige (il lui en coûte une action de mouvement à chaque round). Sinon, elle s'immobilise et continue de brûler jusqu'au terme de la durée indiquée. On peut l'éteindre par tous les moyens permettant de venir à bout d'un feu de cette taille. Sa surface est spongieuse, et les chocs n'infligent pas d'autres dégâts que ceux occasionnés par les flammes. Elle est incapable de pousser une créature refusant de s'écarter ou de traverser un obstacle solide. Elle disparaît dès qu'elle sort des limites de portée.

Composantes matérielles profanes : une pincée de suie, un peu de soufre et quelques grammes de poudre de fer.

## Sphère glaciale d'Otiluke

Évocation [froid]

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible, effet ou zone d'effet : voir description

Durée : instantanée ou 1 round/niveau (voir description)

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

*Sphère glaciale d'Otiluke* crée un globe d'énergie glacée qui jaillit des mains tendues du personnage et explose dans un rayonnement de 6 mètres de diamètre, infligeant 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d6 maximum) aux créatures situées dans la zone. Les créatures élémentaires de l'Eau subissent quant à elles 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 15d8).

Si la *sphère glaciale* frappe un plan d'eau ou un liquide majoritairement constitué d'eau (ce qui n'inclut pas les créatures constituées d'eau), elle gèle instantanément le liquide sur une profondeur de 15 centimètres et une surface de 9 m<sup>2</sup> (un carré de 3 mètres de côté) par niveau de lanceur de sorts (135 m<sup>2</sup> maximum). La glace persiste 1 round par niveau de lanceur de sorts. Quiconque nageait dans la zone affectée est pris dans une gangue de glace, dont il peut se dégager (au prix d'une action complexe) en réussissant un test de Force ou d'Évasion (DD 25).

Une fois l'incantation terminée, le personnage peut retenir le globe s'il le souhaite. Il s'agit alors d'un sort de contact (voir page 176). Le personnage peut le retenir jusqu'à 1 round par niveau, au terme desquels la *sphère glaciale* explose, prenant pour centre le mage (qui n'a pas droit à un jet de sauvegarde pour résister à ses effets). Pour lancer un globe retenu, il faut entreprendre une action simple.

Focaliseur : une petite sphère en cristal.

## Sphère téléguidée d'Otiluke

Évocation [force]

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur plusieurs créatures ou objets

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à *sphère d'isolement d'Otiluke*, avec un effet supplémentaire : il met quasiment les créatures ou objets qu'il enferme en état d'apesanteur. Tout objet ou individu pris dans la sphère ne pèse qu'un seizième de son poids. Le mage peut déplacer le globe par télékinésie, à condition que le poids total (avant division par seize) ne dépasse pas 2 500 kilos. La distance à laquelle la sphère peut être contrôlée de cette manière correspond à une portée moyenne (30 mètres + 3 mètres par niveau de lanceur de sorts).

Le lanceur de sorts déplace la sphère en se concentrant. Il peut commencer à la bouger dès



le round suivant l'incantation. En se concentrant pendant 1 round (action simple), il déplace la sphère de 9 mètres. S'il arrête de se concentrer, elle s'immobilise (si elle se trouve en contact avec le sol) ou tombe par terre, après quoi elle cesse de bouger. Le personnage peut reprendre le contrôle de la sphère à tout moment.

La sphère tombe de 18 mètres par round seulement, ce qui ne constitue pas une vitesse suffisante pour infliger des dégâts à ses occupants.

Le mage peut déplacer la sphère par télékinésie même s'il se trouve à l'intérieur.

**Composantes matérielles :** deux petites barres, de métal aimanté et deux hémisphères de même taille, constitués, l'un de cristal transparent, et l'autre de gomme arabique.

### Sphère prismatique

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 9, Protection 9, Soleil 9

Composantes : V

Portée : 3 m

Effet : sphère de 3 m de rayon centrée sur le joueur de sorts

Ce sort est semblable à *mur prismatique*, si ce n'est qu'il fait apparaître un globe immobile, opaque et scintillant autour du personnage, qui le protège contre toute forme d'attaque. La sphère se pare de toutes les couleurs du spectre lumineux.

La *cécité* qu'elle provoque chez les créatures ayant 8 DV ou moins dure 2d4x10 minutes.

Le lanceur de sorts peut sortir des limites de la sphère et y revenir sans risque. Quand il est à l'intérieur, les parois de la sphère arrêtent tout ce qui essaye d'entrer ou de sortir (sorts compris). Les créatures souhaitant attaquer le personnage à l'intérieur de la sphère subissent les effets de chaque couleur, l'une après l'autre.

En règle générale, seul un hémisphère prismatique se forme : le personnage se tenant généralement par terre, la moitié inférieure de la sphère ne peut se constituer à cause du sol.

Les couleurs de la sphère ont les mêmes effets que celles d'un mur prismatique.

On peut user de *permanence* sur un sort de sphère prismatique.

### Splendeur de l'aigle

Transmutation

Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2

Composantes : V, G, M/ED

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée affiche un port inhabituel, semble davantage articulée et puissante. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Charisme. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation du Charisme. Les ensorceleurs et bardes (et autres lanceurs de sorts dépendant du Charisme) bénéficiant de *splendeur de l'aigle*

ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.

**Composantes matérielles profanes :** quelques plumes d'aigle, ou encore un peu de fiente.

### Splendeur de l'aigle de groupe

Transmutation

Niveau : Bar 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *splendeur de l'aigle*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

### Statue

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette incantation transforme le sujet en statue de pierre, de même que tout ce qu'il porte. Sous forme de statue, le sujet a une solidité de 8 et autant de points de résistance que de points de vie.

Le personnage statufié voit, entend et sent normalement, mais il n'a plus besoin de manger, boire ou respirer. Son sens du toucher se restreint aux pressions suffisamment importantes pour affecter son corps de granit (faire sauter quelques éclats de sa surface sera perçu comme une simple égratignure, mais le fait de lui casser un bras lui occasionnera d'importants dégâts).

Tant que le sort fait effet, l'individu affecté peut redevenir normal, agir et se statuer de nouveau (il lui en coûte juste une action libre).

**Composantes matérielles :** un peu de chaux, quelques grains de sable et une goutte d'eau, le tout mélangé par un clou ou une pointe en fer.

### Stimulant

Transmutation

Niveau : Dru 0, Pal 1, Prê 0

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire gagne 1 point de vie temporaire.

### Suggestion

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'influencer les actes de la cible en lui suggérant ce qu'elle devrait faire. La suggestion, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de telle façon que l'action conseillée semble raisonnable. Demander à la cible de se frapper, de s'empaler sur son arme ou de s'immoler annule automatiquement le sort. Par contre, suggérer à quelqu'un qu'un bassin d'acide est en réalité rempli d'eau pure et qu'un bain lui ferait du bien est totalement acceptable. De même, inciter un dragon rouge à cesser d'attaquer le groupe afin que les aventuriers et lui aillent ensemble s'emparer d'un fabuleux trésor est une utilisation tout à fait légitime de cet enchantement.

L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée, comme dans le cas du dragon. Par contre, si elle peut être menée à bien plus rapidement, le sort s'achève dès que le sujet l'accomplit. Il est également possible de spécifier un événement qui incitera la cible à se comporter d'une certaine façon. Le personnage peut par exemple suggérer à un chevalier de donner son destrier au premier paysan qu'il verra. S'il n'en rencontre aucun d'ici la fin du sort, le chevalier conservera son cheval.

Si la suggestion est particulièrement raisonnable, le jet de sauvegarde peut s'accompagner d'un malus (-1, -2, etc.), au gré du MD.

**Composantes matérielles :** une langue de serpent et une goutte d'huile aromatique (laquelle pourra être remplacée par un rayon de miel).

### Suggestion de groupe

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *suggestion*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures à la fois. La même suggestion s'applique à toutes les cibles.

### Symbole d'aliénation mentale

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont définitivement aliénées (voir le sort *aliénation mentale*).

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole d'aliénation mentale* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole d'aliénation mentale* sont extrêmement difficiles



à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 33 pour symbole d'aliénation mentale.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

### Symbole d'étourdissement

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont étourdis pendant 1d6 rounds.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole d'étourdissement* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 32 pour *symbole d'étourdissement*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

### Symbole de douleur

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont victimes de douleurs qui leur imposent un malus de -4 aux jets d'attraque, tests de compétence et tests de caractéristique. Ces effets perdurent 1 heure après que les créatures ont quitté la zone.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de douleur* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de douleur* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de

Jozan lance symbole de douleur



Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 30 pour *symbole de douleur*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

### Symbole de faiblesse

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont frappées par un mal qui leur inflige un affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force.

Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de faiblesse* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de faiblesse* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 32 pour *symbole de faiblesse*.

Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

### Symbole de mort

Nécromancie [mort]

Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m (voir description)

Cible : 1 symbole

Durée : voir description

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Une ou plusieurs créatures comprises dans un rayonnement de 18 mètres de rayon et dont les points de vie actuels ne dépassent pas 150 meurent si elles ratent leur jet de Vigueur. Les créatures les plus proches sont affectées les premières, et celles ayant trop de points de vie pour être affectées sont ignorées.

Une fois activé, le *symbole* se met à luire et persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à avoir tué un nombre de créatures dont le total de points de vie ne dépasse pas 150. Toute créature entrant dans la zone est sujette à l'effet du *symbole*. Tant qu'elle reste dans la zone, elle ne doit effectuer qu'un seul jet de sauvegarde. Par contre, si elle la quitte pour y revenir par la suite, elle doit en effectuer un nouveau.



Tant qu'il n'est pas déclenché, le symbole de mort demeure inactif (bien qu'il soit visible et net). Pour être vraiment efficace, un symbole doit être bien en vue. Si la rune est masquée, le sort cesse temporairement de faire effet.

Par défaut, le symbole est déclenché lorsqu'une créature se livre à l'une des activités suivantes (au choix du lanceur de sorts) : regarder le symbole, le lire, le toucher, passer dessus (s'il a été tracé au sol), ou franchir une porte (une arche, etc.) arborant la rune. Pour déclencher l'effet d'un symbole, il faut s'en trouver à 18 mètres ou moins. Une fois le sort lancé, il devient impossible de modifier les conditions de déclenchement.

Dans ce cas, « lire » la rune inclut toute tentative faite pour l'étudier, l'identifier ou comprendre son sens. Le fait de couvrir un symbole l'active automatiquement s'il réagit au toucher. Les conditions de déclenchement doivent être de nature défensive, ce qui signifie, par exemple, qu'un symbole activable par simple contact reste inerte si l'objet qui l'arbore est utilisé pour toucher une créature (pour que le sort se déclenche, le contact doit être le fait de cette dernière). De même, un symbole tracé sur une arme ne s'active pas lorsque celle-ci frappe un adversaire.

Le personnage peut choisir les conditions de déclenchement du sort, qui sont aussi simples ou complexes qu'il le souhaite. Elles peuvent être liées au nom d'une créature, son identité ou son alignement, mais, ces points exceptés, elles doivent s'en tenir à des qualités ou des actes observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de DV ou de points de vie ne peuvent donc être retenus. Par exemple, un symbole peut s'activer à l'approche d'un individu loyal bon, mais pas d'un paladin.

Quand on trace un symbole avec soin, il est possible de préciser un mot de passe faisant en sorte que l'effet magique ne se déclenche pas lorsqu'il est prononcé. Toute créature utilisant le mot de passe est immunisée contre les effets de la rune tant qu'elle reste dans un rayon de 18 mètres de celle-ci. Si elle en sort pour y revenir, la suite, elle doit de nouveau prononcer le mot de passe.

Le personnage peut également immuniser plusieurs créatures, mais cela augmente le temps d'incantation. Pour une ou deux créatures, le temps supplémentaire est négligeable, mais pour un petit groupe (dix personnes), l'incantation est rallongée de 1 heure. Pour un groupe plus important (vingt-cinq créatures), l'incantation dure 1 jour. Pour les groupes plus importants encore, le MD use de proportionnalité. Les intéressés ne déclenchent pas le symbole et y sont immunisés, même s'ils se trouvent dans le rayon quand il est activé. Le personnage n'est jamais affecté par ses propres symboles, et il lui est impossible de les activer, même par accident.

Lecture de la magie permet d'identifier un symbole de mort en réussissant un test d'Art de la magie (DD 19). Si le symbole se déclenche sur simple lecture, il est désormais activé.

La rune peut être effacée par une dissipation de la magie la prenant spécifiquement pour cible. Effacement reste sans effet sur un symbole. Détruire la surface sur laquelle le symbole est tracé détruit également ce dernier, tout en déclenchant ses effets.

On peut user de permanence sur le sort symbole de mort. S'il est mis hors d'état ou s'il a affecté le nombre maximum de points de vie, il reste inactif pendant 10 minutes, après quoi il est possible de le déclencher de nouveau.

**Note.** Les pièges magiques tels que symbole de mort sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roubard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 33 pour symbole de mort.

**Composantes matérielles :** du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur minimale de 5 000 po par pierre.

### Symbole de persuasion

Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à symbole de mort, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont charmées (voir le sort charme-personne) pour 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

Contrairement à symbole de mort, symbole de persuasion ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

**Note.** Les pièges magiques tels que symbole de persuasion sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roubard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 31 pour symbole de persuasion.

**Composantes matérielles :** du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

### Symbole de sommeil

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à symbole de mort, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune tombent dans un sommeil catatonique pendant 3d6x10 minutes. Contrairement au sort de sommeil, les créatures endormies ne peuvent être éveillées par des moyens non magiques.

Contrairement à symbole de mort, symbole de sommeil ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

**Note.** Les pièges magiques tels que symbole de sommeil sont extrêmement difficiles à détecter

et à désamorcer. Un roubard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 30 pour symbole de sommeil.

**Composantes matérielles :** du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

### Symbole de terreur

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à symbole de mort, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont paniquées pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts.

**Note.** Les pièges magiques tels que symbole de terreur sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roubard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 31 pour symbole de terreur.

**Composantes matérielles :** du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

### Télékinésie

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible ou cibles : voir description

Durée : concentration (jusqu'à 1 round/niveau) ou instantanée (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui (objet) (voir description)

Cette incantation permet de déplacer de loin des objets ou des créatures, sur simple concentration. Selon la version choisie, elle génère une force graduelle, une violente poussée, ou permet d'exécuter des manœuvres de combat.

**Force graduelle.** Cette version du sort permet de déplacer une créature ou un objet pesant jusqu'à 12,5 kilos par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 187,5 kilos au niveau 15) et de lui faire parcourir un maximum de 6 mètres par round. Une créature peut annuler l'effet sur l'un de ses objets en réussissant un jet de Volonté ou un test de résistance à la magie.

Cette utilisation de télékinésie dure 1 round par niveau de lanceur de sorts mais cesse prématurément dès que celui-ci arrête de se concentrer. Le poids peut être déplacé horizontalement, verticalement ou en oblique. Il est impossible de l'emmener au-delà des limites de portée du sort (sans quoi ce dernier s'achève instantanément). Si le mage cesse de se concentrer, volontairement ou non, l'objet s'immobilise ou tombe.



Un objet peut être manipulé par télékinésie comme si on le tenait en main. Il est ainsi possible d'abaisser un levier, de tirer sur une corde, de tourner une clef dans une serrure, etc. (à condition, bien sûr, que la force requise entre dans les limites imposées par le sort). Le personnage peut également défaire des nœuds simples, mais les activités demandant une telle dextérité requièrent un test d'Intelligence, dont le DD est déterminé par le MD.

**Manœuvres de combat.** Une fois par round, on peut user de télékinésie pour exécuter une bousculade, un désarmement, une lutte (ce qui inclut une immobilisation) ou un croc-en-jambe. Résolvez ces actions de façon normale, mais retenez qu'elles ne suscitent pas d'attaque d'opportunité. Le personnage utilise son niveau de lanceur de sorts à la place de son bonus de base à l'attaque (pour ce qui est du désarmement et de la lutte), et son modificateur d'Intelligence (si c'est un magicien) ou de Charisme (s'il s'agit d'un ensorceleur) à la place de son modificateur de Force ou de Dextérité. En cas d'échec, la cible n'a pas le droit de réagir (comme c'est habituellement le cas pour un désarmement ou un croc-en-jambe). Nul jet de sauvegarde n'est permis, mais la résistance à la magie s'applique normalement. Cette version de télékinésie dure 1 round par niveau de lanceur de sorts, mais prend fin si le personnage cesse de se concentrer.

**Poussée subtile.** Toute l'énergie du sort peut également être dépensée en un seul round, de manière à projeter un ou plusieurs objets ou créatures (qui doivent se trouver à 3 mètres ou moins les uns des autres) en direction d'une cible à une distance maximale de 3 mètres par niveau de lanceur de sorts. Le personnage peut soulever de la sorte un total de 12,5 kilos par niveau de lanceur de sorts (187,5 kilos au niveau 15).

Un jet d'attaque est nécessaire pour toucher la cible. On en effectue un par projectile, en utilisant le bonus de base à l'attaque du mage + son modificateur d'Intelligence (si c'est un magicien) ou de Charisme (dans le cas d'un ensorceleur). Les armes infligent des dégâts normaux (sans bonus de Force ; notez que flèches et carreaux infligent les dégâts d'une dague de leur taille quand ils sont utilisés ainsi). Les dégâts occasionnés par les autres objets vont de 1 point par tranche de 12,5 kilos (pour un projectile peu solide, tel qu'un baril) à 1d6 points tous les 12,5 kilos (pour les objets plus denses, comme les rochers).

Les créatures dont le poids le permet peuvent elles aussi être projetées, mais elles ont droit à un jet de Volonté et à un test de résistance à la magie (tout comme celles dont le mage chercherait à projeter les objets tenus en main). Si une créature est lancée contre un obstacle rigide, elle subit autant de dégâts que si elle venait d'effectuer une chute de 3 mètres (1d6 points).

## Téléportation

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 5, Voyage 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle et contact

Cible : le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage jusqu'à la destination de son choix. La distance maximale ainsi parcourue est égale à 150 kilomètres par niveau de lanceur de sorts, et il est impossible de se rendre dans un autre plan d'existence. Le personnage peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (dont l'équipement et les objets ne dépassent pas sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le lanceur de sorts. Comme tous les sorts dont la portée est personnelle, le mage (ou prêtre) n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde ou de test de résistance à la magie. Seuls les objets tenus ou utilisés par quelqu'un d'autre justifient un tel jet.

Le personnage doit avoir une bonne idée de l'endroit où il va réapparaître. Il est par exemple impossible de se téléporter à l'intérieur de la tente d'un chef de guerre sans avoir la moindre idée de l'endroit où elle se trouve, de son aspect et de ce qu'elle contient. Plus l'image mentale que le personnage a de sa destination est précise, plus il a de chances que le sort fonctionne comme souhaité. Il peut être difficile, voire impossible, de se rendre dans certaines zones balayées par de violentes énergies physiques ou magiques.

Afin de voir comment le sort fonctionne, jetez 1d100 et référez-vous à la table suivante. Ses termes sont définis ci-dessous.

Très familier décrit un lieu où le personnage s'est souvent rendu et où il se sent chez lui.

Soigneusement étudié est un endroit qu'il connaît bien, soit parce qu'il y est allé, soit parce qu'il l'a examiné à l'aide d'autres moyens (par exemple, le sort *scrutation*).

Vu à l'occasion est un lieu dans lequel le personnage s'est rendu à plusieurs reprises, mais qu'il ne connaît pas bien.

Vu une fois est un endroit qu'il n'a vu qu'une seule fois, éventuellement par magie.

Destination erronée est un endroit qui n'existe pas, comme lorsque le personnage tente de scruter le sanctuaire d'un ennemi mais est

confronté à un leurre, ou s'il se téléporte dans un lieu familier qui n'existe plus ou qui a été sensiblement altéré (une demeure réduite en cendres, par exemple). Dans ce cas, jetez 1d20+80 plutôt que 1d100. Il n'existe en effet aucune destination à laquelle le personnage peut arriver.

Sur l'objectif. Le personnage se matérialise à l'endroit désiré.

Translation. Le personnage apparaît en lieu sûr, mais avec une marge d'erreur proportionnelle à la distance qui le sépareit de son objectif, qui se monte à 1d10x1d10 % de la distance parcourue. Imaginons par exemple qu'un ensorceleur cherche à se téléporter à 180 kilomètres de là. Le résultat du sort indique une translation et le joueur obtient 5 et 3 à ses deux jets de dé. Son personnage se matérialise avec une marge d'erreur de 15 % par rapport à la distance parcourue, soit 27 kilomètres. Le MD détermine la direction au hasard, par exemple en jetant 1d8 et en assignant 1 pour le nord, 2 pour le nord-est, etc. Si le personnage tentait de rallier une ville côtière, il pourrait avoir des soucis s'il réapparaît en haute mer.

Lieu similaire. Le lanceur de sorts se retrouve dans un endroit ressemblant à son objectif, soit visuellement, soit pour ce qui est de la thématique. Un magicien cherchant à retourner dans son laboratoire pourrait se matérialiser dans le laboratoire d'un autre, voire dans une boutique d'alchimie recelant bon nombre de substances qu'il utilise au cours de ses expériences. En règle générale, le personnage apparaît dans le lieu similaire le plus proche de la destination choisie. Si le MD estime qu'un tel endroit n'existe pas, le sort échoue tout simplement.

Incident. Le personnage (et ceux qui l'accompagnent, le cas échéant) connaît un incident de parcours, une déchirure dans la trame de la réalité qui lui occasionne 1d10 points de dégâts. Il rejette aussitôt 1d20+80 pour voir où il arrive. Chaque fois que le dé indique « Incident », les dégâts se cumulent, jusqu'à ce que le personnage finisse par arriver quelque part (ou meure en cours de trajet).

## Téléportation d'objet

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 7

Portée : contact

Cible : 1 objet touché, dans la limite de 25 kg/niveau et 0,1 m³/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à téléportation, si ce n'est qu'il transporte un objet au lieu d'un personnage. Créatures et forces magiques (telles que la

## TÉLÉPORTATION

Degré de familiarité	Sur l'objectif	Translation	Lieu similaire	Incident
Très familier	01-97	98-99	00	—
Soigneusement étudié	01-94	95-97	98-99	00
Vu à l'occasion	01-88	89-94	95-98	99-00
Vu une fois	01-76	77-88	89-96	97-00
Destination erronée (1d20+80)	—	—	81-92	93-00



bille créée par *boule de feu à retardement*) ne peuvent pas être téléportées de la sorte.

Si le mage le souhaite, l'objet peut être envoyé dans un lieu distant du plan Éthéré. Dans ce cas, l'endroit où il se trouvait dans le plan Matériel dégage une légère aura magique jusqu'à ce qu'il revienne. Une dissipation de la magie réussie prenant ce point bien précis pour cible ramène l'objet du plan Éthéré.

### Téléportation sans erreur

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 7, Voyage 7

Ce sort est semblable à *téléportation*, si ce n'est qu'il n'y a pas de limite de portée et que le personnage arrive toujours sur l'objectif. De plus, il ne lui est pas nécessaire de connaître la destination, même s'il doit tout de même disposer d'une description fiable de l'endroit (compte un exposé oral ou une carte particulièrement précise). Dans le cas contraire (ou si on l'a trompé), il disparaît et réapparaît aussitôt à son lieu de départ. *Téléportation suprême* ne permet aucune forme de déplacement interplanétaire.

### Tempête de feu

Évocation [feu]

Niveau : Dru 7, Prê 8, Feu 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Lorsque ce sort est lancé, la zone d'effet se retrouve brusquement transformée en gigantesque brasier. Si le personnage le souhaite, les flammes ne font aucun mal à la végétation et/ou aux créatures végétales. Par contre, toutes les autres cibles potentielles (et les créatures végétales que le jeteur de sorts souhaite affecter) subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6).

### Tempête de grêle

Évocation [froid]

Niveau : Dru 4, Eau 5, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (6 m de rayon, 12 m de haut)

Durée : 1 round entier

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Ce sort déclenche une tempête de grêle infligeant 5d6 points de dégâts à toutes les créatures comprises dans la zone d'effet. Les dégâts se répartissent de la façon suivante : 3d6 contondants et 2d6 de froid. Un malus de -4 s'applique aux tests de Perception auditive effectués au sein de la tempête de grêle. En outre, tous les déplace-

ments terrestres y sont réduits de moitié. Au terme du sort, la grêle disparaît, ne laissant rien derrière elle (hormis les dégâts infligés).

Composantes matérielles profanes : une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

### Tempête de neige

Invocation (création) [froid]

Niveau : Dru 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : cylindre (12 m de rayon sur 6 m de haut)

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

La neige fondue générée par ce sort tombe avec une telle violence qu'elle bloque le champ de vision de toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (même celles qui bénéficient de vision dans le noir). Dans le même temps, le sol se couvre presque instantanément d'une pellicule glissante, qui réduit tous les déplacements à la moitié de la vitesse normale dans la zone d'effet si les créatures concernées réussissent un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elles ne peuvent se déplacer pendant ce round. Si le test est raté de 5 points ou moins, elles chutent (voir la compétence Équilibre pour de plus amples renseignements).

La tempête de neige éteint torches et feux de petite taille.

Composantes matérielles profanes : une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

### Tempête vengeresse

Invocation (conjuración)

Niveau : Dru 9, Prê 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : nuage de 108 m de rayon

Durée : concentration (jusqu'à 10 rounds) (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un énorme nuage noir, générateur d'éclairs et de coups de tonnerre. Toutes les créatures se trouvant en dessous doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être assourdies pendant 1d4x10 minutes.

Si le prêtre cesse de se concentrer, le sort s'achève aussitôt. Sinon, il produit des effets différents au cours des rounds suivants, comme détaillé ci-dessous. Chaque effet se manifeste durant le tour de jeu du personnage.

Deuxième round : une pluie acide s'abat sur la zone d'effet, infligeant 1d6 points de dégâts d'acide (pas de jet de sauvegarde).

Troisième round : le prêtre appelle six éclairs et décide où chacun frappe (une même cible ne peut être touchée que par l'un d'entre eux). Chaque éclair inflige 10d6 points de dégâts d'électricité, un jet de Réflexes réussi réduisant ce total de moitié.

Quatrième round : une pluie de grêlons s'abat sur la zone d'effet, infligeant 5d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde).

Du cinquième au dixième round : pluie et vents violents réduisent la visibilité (vision dans le noir comprise) à 1,50 mètre. Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut localiser sa cible à l'œil nu). La vitesse de déplacement tombe à 25 % de sa valeur habituelle et toute attaque à distance devient impossible. Enfin, tout lanceur de sorts désirant faire appel à sa magie doit réussir un test de Concentration contre un DD égal à celui de tempête vengeresse + le niveau du sort que le personnage essaye de jeter (en cas d'échec, le sort est perdu).

### Ténèbres

Évocation [obscurité]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2

Composantes : V, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : objet touché

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures situées dans la zone bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de les rater). Même celles qui sont habituées à voir dans l'obscurité (à l'aide de vision dans le noir ou de vision nocturne, par exemple) ont une chance de rater leurs coups dans la zone de ténèbres. Les sources d'éclairage normales (bougies, torches, lanternes, etc.) ne fournissent plus la moindre luminosité, tout comme les sorts de lumière de niveau inférieur (comme *lumière* ou *lumières dansantes*). Les sorts de lumière de plus haut niveau (comme *lumière du jour*) ne sont pas affectés par ténèbres.

Si le sort est lancé sur un petit objet recouvert d'un cache opaque, les effets de ténèbres sont bloqués tant que le cache reste en place.

Ténèbres contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur.

Composantes matérielles profanes : un peu de fourrure de chauve-souris, à laquelle on ajoute une goutte de poix ou un morceau de charbon.

### Ténèbres maudites

Évocation [Mal]

Niveau : Mal 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui



Ce sort permet au prêtre de faire appel à la puissance du Mal pour châtier ses ennemis. La réponse des dieux du Mal prend la forme d'un nuage de ténèbres denses et glacées. Seules les créatures bonnes ou neutres sont affectées ; celles qui sont d'alignement mauvais ne risquent rien.

Le sort rend fiévreuses les créatures bonnes pour 1d4 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux Extérieurs bons, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet secondaire. Guérison des maladies et guérison suprême ne sont d'aucun secours contre celui-ci, contrairement à délivrance des malédictions.

Pour leur part, les créatures neutres ne sont pas malades et les dégâts qu'elles subissent sont automatiquement réduits de moitié (ils tombent donc au quart en cas de jet de Vigueur réussi).

## Ténèbres profondes

Évocation [obscurité]

Niveau : Prê 3

Durée : 1 jour/niveau (T)

Ce sort est semblable à ténèbres, si ce n'est que l'objet touché au moment de l'incantation libère une zone d'obscurité absolue dans un rayon de 18 mètres et qu'il dure plus longtemps.

Ténèbres profondes et lumière du jour s'annulent temporairement l'un l'autre, avec pour conséquence que les conditions d'éclairage redeviennent normales à l'endroit où les zones d'effets des deux sorts se rencontrent.

Ténèbres profondes contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur, tels que lumière et lumière du jour.

## Tentacules noirs d'Evard

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un amas de tentacules noirs d'aspect spongieux, qui semblent directement surgir du sol (ou de la surface de l'eau). Tous font 3 mètres de long (taille G). Ils s'agrippent et s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone, les immobilisant afin de les écraser.

Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet du sort doivent effectuer un test de lutte opposé contre les tentacules. Ces derniers attaquent chaque cible comme une créature de taille G dotée d'un bonus de base à l'attaque égal au niveau de lanceur de sorts du mage. Leur Force est de 19. Le modificateur au test de lutte est donc égal au niveau de lanceur de

sorts +8. Les tentacules sont immunisés contre tous les types de dégâts.

Lorsque les tentacules saisissent un adversaire, ils effectuent un test de lutte par round, au tour du mage, pour infliger 1d6+4 points de dégâts contondants. Ils continuent de broyer leur adversaire jusqu'à ce que celui-ci parvienne ou s'enfuir ou que le sort prenne fin.

Toute créature entrant dans la zone du sort est immédiatement attaquée par les tentacules. Les créatures qui ne poursuivent pas la lutte traversent la zone à la moitié de leur vitesse de déplacement.

Composante matérielle : un bout de tentacule de pieuvre géante ou de calmar géant.

## Terrain hallucinatoire

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : 1 cube de 9 m de côté/niveau (F)

Durée : 2 heures/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le lieu naturel choisi par le personnage prend un autre aspect (visuel, sonore et olfactif). Des champs traversés par une route peuvent ainsi se voir transformés en marécages, en une région de collines, ou même en une large crevasse. Un bassin peut avoir l'air d'un pré, un précipice d'une légère pente, et un fossé rocaillieux d'une large route. Bâtiments, objets manufacturés et créatures ne sont pas transformés par le sort.

Composantes matérielles profanes : un caillou, un brin d'herbe et un bout de plante verte.

## Terreur

Nécromancie [mental, terreur]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : 1 round/niveau ou 1 round (voir description)

Jet de sauvegarde : Volonté, partiel

Résistance à la magie : oui

Ce cône invisible provoque une violente panique chez les créatures vivantes prises dans la zone d'effet, sauf si elles réussissent un jet de Volonté. Si elles se retrouvent acculées, elles se recroquevillent sur elles-mêmes (voir le Guide du Maître pour plus d'informations sur les effets de la panique). S'ils réussissent un jet de Volonté, les sujets sont secoués pour 1 round.

Composante matérielle : un cœur de poulet ou une plume blanche.

## Texte illusoire

Illusion (fantasme)[mental]

Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 minute ou plus (voir description)

Portée : contact

Cible : 1 objet touché de 5 kg maximum

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au cours de l'incantation, le personnage rédige quelques lignes sur un morceau de papier, parchemin ou autre. Le texte illusoire semble être un écrit magique ou en langue étrangère. Seules les personnes choisies au moment de l'incantation peuvent le lire. Pour les autres, il reste inintelligible, même si un illusionniste reconnaît qu'il se trouve en présence d'un texte illusoire.

Toute créature non autorisée à lire le texte et tentant tout de même de le faire déclenche un mécanisme de défense qui l'oblige à effectuer un jet de Volonté. En cas de succès, elle parvient à détourner les yeux et se sent juste un peu désorientée. Dans le cas contraire, elle est sensible à la suggestion intégrée au texte lors de l'incantation. Cette suggestion ne dure que 30 minutes. Elle prend souvent l'une des formes suivantes : « Ferme le livre et va-t-en », « Oublie l'existence de cet ouvrage », etc. En cas de dissipation de la magie réussie, le texte illusoire disparaît totalement, emportant le message secret avec lui. Le message caché ne peut être lu qu'en cumulant deux sorts : vision lucide (qui permet de percer le texte illusoire) et lecture de la magie ou compréhension des langages.

Le temps d'incantation dépend de la longueur du texte que l'on souhaite écrire, mais il ne peut jamais être inférieur à 1 minute.

Composante matérielle : une encre à forte teneur en plomb (valant un minimum de 50 po).

## Toile d'araignée

Invocation (création)

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : toiles d'araignée dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort fait apparaître une grande quantité de fils épais, solides et gluants qui emprisonnent toutes les créatures situées dans la zone dangereuse. Ils sont semblables à ceux que tissent les araignées, mais en bien plus résistants. Le sort doit au moins être ancré en deux points solides et diamétralement opposés (sol et plafond, deux murs se faisant face, etc.), sinon la toile s'effondre et disparaît. Les créatures prises dans la toile (ou qui commettent l'imprudence de la toucher) se retrouvent aussitôt enchevêtrées.



Quiconque se trouve dans la zone d'effet au moment de l'incantation doit réussir un jet de Réflexes. En cas de succès, la créature ne touche aucun fil et est libre d'agir à sa guise, même s'il lui sera vraisemblablement difficile de se déplacer (voir ci-dessous). Dans le cas contraire, la créature est prise dans les fils. Elle peut se libérer en réussissant un test de Force (DD 20) ou d'Évasion (DD 25), ce qui lui demande 1 round. Une fois dégagée (ou si elle a réussi son jet de Réflexes), elle peut progresser à l'intérieur de la toile, mais très lentement. À chaque round, elle doit effectuer un nouveau test de Force ou d'Évasion. Elle avance de 1,50 mètre par tranche de 5 points obtenus au-dessus de 10.

La toile procure un abri pour 1,50 mètre de toile, et un abri total pour 6 mètres (voir Abri, page 149).

Les fils de la toile sont inflammables, et une épée de feu en vient à bout aussi aisément qu'un individu balayant de la main une toile d'araignée normale. Toute source de feu (torche, huile enflammée, etc.) brûle un carré de 1,50 mètre de côté par round. Les créatures prises dans les flammes subissent 2d4 points de dégâts.

On peut user de permanence sur un sort de toile d'araignée. Une toile d'araignée permanente qui est endommagée (mais pas détruite) se reconstitue en 10 minutes.

Composante matérielle : un bout de toile d'araignée.

## Transfert de sorts

Évocation

Niveau : Magie 4, Prê 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature touchée (voir description)

Durée : permanente jusqu'à utilisation (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Au terme de l'incantation, le prêtre transfère à la créature de son choix un ou plusieurs sorts qu'il a préparés. Le bénéficiaire, qui doit avoir un minimum de 5 en Intelligence et 9 en Sagesse, peut alors jeter ces sorts comme s'il les avait normalement préparés. Seules les abjurations, divinations et invocations (guérison) peuvent être transmises. Le nombre de sorts transférés (et leur niveau) dépend uniquement du nombre de DV de la créature ; lancer transfert de sorts à plusieurs reprises ne permet pas de dépasser cette limite.

DV du bénéficiaire	Sorts transférés
2 ou moins	1 sort du 1 <sup>er</sup> niveau
3-4	1 ou 2 sorts du 1 <sup>er</sup> niveau
5+	1 ou 2 sorts du 1 <sup>er</sup> niveau et 1 du 2 <sup>e</sup> niveau

Les caractéristiques variables du sort (portée, durée, zone d'effet, etc.) sont calculées à partir du niveau du prêtre, pas du nombre de DV de la créature qui l'a reçu.

Dès que le personnage a lancé transfert de sorts, il perd un sort du 4<sup>e</sup> niveau tant que le bénéficiaire n'a pas lancé tous les sorts qu'il a reçus (ou tant qu'il est toujours en vie). Le prêtre est responsable devant son dieu de l'utilisation qui est faite des sorts qu'il a transmis. Si pour une raison ou pour une autre le quota de sorts du 4<sup>e</sup> niveau du prêtre diminue et tombe en dessous de celui qu'il utilise personnellement, les sorts qu'il a le plus récemment transférés disparaissent de l'esprit du bénéficiaire.

Pour jeter un sort accompagné d'une composante verbale, le bénéficiaire doit savoir parler. En cas de composante gestuelle, il doit avoir des mains humanoïdes. Enfin, si une composante matérielle ou un focaliseur est nécessaire, il doit le posséder.

## Transformation de Tenser

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Cette incantation transforme le mage en machine à tuer ; grâce à elle, il devient plus fort, plus rapide et plus efficace au combat. En même temps, son état d'esprit change, et il se met à tant apprécier le maniement des armes qu'il ne fait plus appel à sa magie, que ce soit par le biais de ses sorts ou de ses objets.

Le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA, d'un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité et en Constitution, et d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets de Vigueur. Il est instinctivement formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre. Son bonus de base à l'attaque est égal à son niveau de personnage (ce qui peut lui conférer une attaque supplémentaire).

Le personnage perd ses facultés de jeteur de sorts, ce qui inclut l'utilisation des objets magiques à potentiel magique ou à fin d'incantation, comme si ses sorts n'apparaissaient plus sur sa liste.

Composante matérielle : une potion de force de taureau, que le mage doit boire (et dont les effets servent à donner ceux du sort).

## Transmutation de la boue en pierre

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 2 cubes de 3 m

d'arête/niveau (F)

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la boue ou les sables mouvants en pierre (généralement du grès ou une roche similaire). La transformation est perma-

nente. Les créatures prises dans la boue ont droit à un jet de Réflexes pour s'échapper avant de se retrouver prises dans la pierre.

Transmutation de la boue en pierre contre et dissipe transmutation de la pierre en boue.

Composante matérielle profane : un peu de sable, de chaux et d'eau.

## Transmutation de la pierre en boue

Transmutation [terre]

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : jusqu'à 2 cubes de 3 m

d'arête/niveau (F)

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la pierre à l'état naturel (c'est-à-dire non travaillée) en quantité égale de boue. S'il est lancé sur un rocher, par exemple, ce dernier s'effondre en un amas de boue informe. La pierre magique ou enchantée n'est pas affectée. La profondeur de la boue créée ne peut en aucun cas dépasser 3 mètres. Les créatures incapables de se dégager (en volant, lévitant, etc.) s'enfoncent jusqu'à la taille ou la poitrine, ce qui réduit leur vitesse de déplacement à 1,50 mètre, tout en leur infligeant un malus de -2 à la CA et aux jets d'attaque. Des buissons jetés sur la boue peuvent supporter le poids des individus capables d'y monter. Les créatures suffisamment grandes pour toucher le fond peuvent quitter la zone à la vitesse de 1,50 mètre par round.

Si transmutation de la pierre en boue est jeté sur le plafond d'une grotte ou d'une galerie, la boue tombe au sol et constitue un bassin de 1,50 mètre de profondeur. Par exemple, un druide de niveau 10 peut transformer un total de vingt cubes de 3 mètres d'arête. S'il choisit d'affecter un plafond, la boue résultante couvrira une superficie doublée (quarante carrés de 3 mètres de côté sur 1,50 mètre de profondeur). La pluie de boue et l'éboulement qui s'ensuit infligent 8d6 points de dégâts contondants à toutes les créatures se trouvant en dessous, total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi.

Châteaux et structures d'importance sont généralement immunisés contre les effets de ce sort, car transmutation de la pierre en boue n'affecte que la pierre à l'état naturel et ne peut que rarement endommager leurs fondations, trop profondément enfouies pour être affectées par l'épaisseur de pierre transformée. Par contre, maisons et structures plus modestes sont généralement bâties sur des fondations pouvant être endommagées par ce sort, ce qui a souvent pour effet de modifier l'assise du bâtiment.

La boue reste en l'état jusqu'à ce que transmutation de la boue en pierre ou une dissipation de la magie réussie lui rende sa consistance (mais pas nécessairement sa forme) initiale. L'évaporation



naturelle la transforme en terre au bout de quelques jours. Le laps de temps exact est déterminé en fonction de son exposition au soleil, du vent et des capacités de drainage du sol.

**Composante matérielle profane :** un peu d'eau et d'argile.

## Transmutation de la pierre en chair

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature pétrifiée ou 1 cylindre de pierre faisant jusqu'à 3 m de long et entre 30 et 90 cm de diamètre

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (objet) (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort redonne à une créature pétrifiée son apparence normale, ce qui lui rend instantanément la vie (son équipement reprend lui aussi sa consistance initiale). Le sujet doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour survivre au choc de la transformation. Toute créature pétrifiée peut être affectée à l'aide de cette incantation, et ce quelle que soit sa taille.

Le sort permet également de transformer une masse de pierre en substance ayant la texture de la chair. La masse résultante est inerte, à moins qu'elle ne soit animée par de l'énergie vitale ou magique (transmutation de la pierre en chair peut par exemple transformer un golem de pierre en golem de chair, mais une vulgaire statue deviendra un cadavre). Si la masse de pierre prise pour cible est vraiment très importante, le mage affecte seulement un cylindre de 3 mètres de long et de 30 à 90 centimètres de diamètre.

**Composantes matérielles :** une pincée de terre et une goutte de sang.

## Transmutation du métal en bois

Transmutation

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : tous les objets métalliques pris dans un rayon de 12 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (objet) (voir description)

Ce sort permet au druide de transformer en bois tout le métal présent dans la zone d'effet. Armes, armures et autres objets portés par les créatures présentes sont également affectés. Les objets magiques exclusivement en métal bénéficient d'une résistance à la magie de 20 + niveau de lanceur de sorts de leur créateur contre transmutation du métal en bois, tandis que les artefacts ne peuvent pas être affectés. Une arme métallique transformée en bois

entraîne un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts, tandis qu'une armure perd 2 points de CA (-2). Comme si cela ne suffisait pas, les armes se cassent sur un jet d'attaque de 1 ou 2 (avant modifications) et les armures perdent 1 point de CA supplémentaire dès qu'on les touche sur un jet d'attaque de 19 ou 20 (avant modifications).

Miracle, souhait et souhait limité sont les seuls sorts à pouvoir rendre aux objets leur composition normale. Sinon, une porte en fer affectée par ce sort est condamnée à rester une porte en bois.

## Traversée des ombres

Illusion (ombre)

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cibles : jusqu'à 1 créature touchée/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

On ne peut faire appel à ce sort que dans une zone d'ombres épaisses. Le mage et ceux qu'il touche sont alors transportés par une voie d'ombre jusqu'en bordure du plan Matériel, à proximité du plan de l'Ombre. L'effet du sort est principalement illusoire, mais la voie empruntée est quasi réelle. Le personnage peut emmener plusieurs compagnons avec lui, à condition que tous se touchent au moment de l'incantation.

La région d'ombre atteinte permet de se déplacer à une vitesse de 75 kilomètres par heure, évoluant normalement aux frontières du plan de l'Ombre, mais beaucoup plus rapidement au regard du plan Matériel. Le personnage peut donc utiliser cette incantation pour se rendre dans le plan de l'Ombre, se déplacer rapidement et revenir dans le plan Matériel après avoir parcouru une distance importante.

En raison du flou existant entre le plan de l'Ombre et le plan Matériel, le personnage ne peut pas discerner les détails topographiques des régions traversées, tout comme il ne saurait dire où se terminera son périple. Il est impossible d'estimer les distances avec précision, ce qui rend le sort inutile à des fins de reconnaissance ou d'espionnage. Au terme du sort, le personnage est éjecté à 1d10x30 mètres dans une direction horizontale aléatoire par rapport à l'endroit recherché. Si cela doit le faire apparaître dans un objet solide, il est repoussé de 1d10x30 mètres dans la même direction. Si cela devait le faire apparaître dans un objet solide, le personnage et toutes les créatures qui l'accompagnent sont éjectés vers l'espace libre le plus proche, mais ils sont alors fatigués (pas de jet de sauvegarde).

Traversée des ombres permet également de se rendre dans les plans jouxtant le plan de l'Ombre, mais cela nécessite de s'engager dans ce plan pour atteindre la frontière qu'il partage avec un autre. Le transit par le plan de l'Ombre prend 1d4 heures.

Toute créature touchée par le mage au moment de l'incantation est également du voyage. Si le lanceur de sorts l'abandonne dans le plan de l'Ombre, elle a une chance sur deux de revenir automatiquement dans le plan Matériel (sinon, elle reste dans le plan de l'Ombre). Les créatures refusant d'accompagner le mage ont droit à un jet de Volonté. En cas de succès, elles résistent à l'effet du sort.

## Tremblement de terre

Évocation [terre]

Niveau : Destruction 8, Dru 8, Prê 8, Terre 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 24 m de rayon (F)

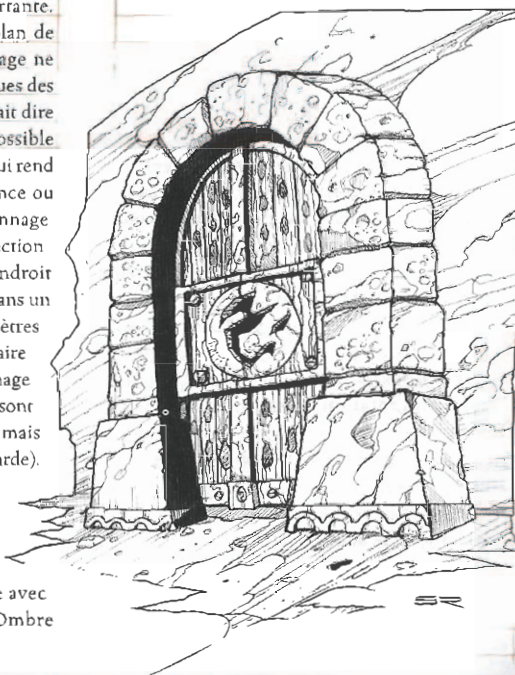
Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, une secousse violente mais extrêmement localisée soulève la croûte terrestre. Elle renverse les créatures, provoque l'effondrement des bâtiments, ouvre des failles dans le sol, et plus encore. Elle dure 1 round, pendant lequel les créatures se trouvant sur la terre ferme ne peuvent plus combattre ou se déplacer. Les lanceurs de sorts tentant de faire appel à leur magie doivent réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre leur sort. Le tremblement de terre affecte toutes les structures et créatures de la zone frappée. L'effet exact dépend de l'endroit où le sort est lancé :

**Grotte, caverne ou tunnel.** Le plafond s'effondre, infligeant 8d6 points de dégâts aux créatures prises dessous (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15). Tremblement de terre jeté sur la voûte d'une caverne haute de plafond menace tous les





individus situés sous le point névralgique, même ceux qui se trouvent en dehors de la zone d'effet.

**Falaise.** Une falaise s'effondre, provoquant un glissement de terrain qui avance d'autant à l'horizontale que sa hauteur de chute (un escarpement de 30 mètres de haut constituera donc un tas de débris s'étendant sur 30 mètres à partir du pied de la falaise). Les créatures prises dans l'éboulement subissent 8d6 points de dégâts (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15).

**Terrain dégagé.** Toutes les créatures se tenant debout doivent réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de perdre l'équilibre. Des fissures s'ouvrent dans le sol, et quiconque se trouve sur la terre ferme a 25 % de chances de tomber dans l'une d'elles (sauf en réussissant un jet de Réflexes contre un DD de 20). À la fin du sort, les fissures se referment, ruant automatiquement toutes les créatures qui sont à l'intérieur.

**Bâtiment.** La plupart des structures et bâtiments situés en terrain dégagé s'effondrent, subissant 100 points de dégâts, ce qui suffit pour raser un bâtiment de bois ou de maçonnerie, mais pas un édifice renforcé en pierre. La solidité ne réduit pas ces dégâts et on ne les divise pas par deux (reportez-vous au Guide du Maître pour de plus amples renseignements sur les points de résistances des murs et bâtiments). Les créatures prises dans l'effondrement subissent 8d6 points de dégâts contondants (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15) et sont immobilisées sous les gravats (voir ci-dessous).

**Lac, marais ou cours d'eau.** Des fissures s'ouvrent au fond de ces zones, et toute l'eau s'échappe, laissant un sol boueux. Dans un marais, la boue se transforme en sables mouvants, et quiconque rate un jet de Réflexes (DD 15) s'y enfonce. À la fin de la durée indiquée, le reste du cours d'eau ou du plan d'eau envahit brusquement la zone asséchée, causant éventuellement la noyade des créatures prises à découvert.

**Immobilisé sous les gravats.** Toute créature ainsi prise au piège subit 1d6 points de dégâts non-létaux par minute d'immobilisation. Si l'intéressé sombre dans l'inconscience, il doit effectuer un test de Constitution (DD 15) ou subir 1d6 points de dégâts létaux par minute, jusqu'à ce qu'on le libère ou qu'il meure.

## Vagues d'épuisement

**Nécromancie**  
**Niveau :** Ens/Mag 7  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** 18 m  
**Effet :** rayonnement en forme de cône  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Des ondes d'énergie négative épuisent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées.

## Vagues de fatigue

**Nécromancie**  
**Niveau :** Ens/Mag 5  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** 9 m  
**Effet :** rayonnement en forme de cône  
**Durée :** instantanée  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Des ondes d'énergie négative fatiguent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà fatiguées.

## Vent de murmures

**Transmutation [air]**  
**Niveau :** Bard 2, Ens/Mag 2  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** 1,5 km/niveau  
**Zone d'effet :** étendue de 3 m de rayon  
**Durée :** 1 heure/niveau ou dès que la destination est atteinte  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** non

Ce sort permet d'envoyer un message ou un son en le faisant transporter par le vent jusqu'au lieu souhaité. Le vent de murmures se rend à une destination connue du personnage et comprise dans les limites de portée, à condition de pouvoir y accéder (il lui est par exemple impossible de passer au travers des murs). Aussi léger et intangible qu'une brise, il délivre son message dès que sa destination est atteinte, même si personne n'est là pour l'entendre. Sa tâche accomplie, il se dissipe. Le personnage peut préparer un message de 30 mots maximum (il doit pouvoir être délivré en 1 round), à moins qu'il ne préfère que le vent de murmures ne « communique » avec le destinataire par le biais d'une légère ondulation dans l'air ambiant. La vitesse du vent peut, au choix, varier de 1,5 km/h à 9 km/h (soit 1,5 kilomètre toutes les 10 minutes). Quand le sort atteint son objectif, il tourbillonne sur place jusqu'à ce que son message soit délivré. Pas plus que bouche magique, vent de murmures ne peut prononcer d'incantation magique ou de mots de commande, ou encore activer d'effets magiques.

## Vent divin

**Transmutation [air]**  
**Niveau :** Dru 7, Prê 6  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** contact  
**Cibles :** le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux  
**Durée :** 1 heure/niveau (T) (voir description)  
**Jet de sauvegarde :** aucun et Volonté, annulé (inoffensif)  
**Résistance à la magie :** non et oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage de modifier sa substance même afin de prendre la consistance des nuages et de se déplacer à grande vitesse dans les airs. Il peut emmener avec lui d'autres créatures, qui peuvent toutes agir indépendamment.

Au choix, le vent divin emporte les êtres qui le suivent à une vitesse pouvant varier de 3 mètres par round (manœuvrabilité parfaite) à 180 mètres par round (environ 90 m/h ; manœuvrabilité médiocre). Les individus affectés ne sont pas invisibles, mais ils ont un aspect translucide. S'ils sont tout de blanc vêtus, ils ont 80 % de chances de passer inaperçus.

Un bénéficiaire peut reprendre son aspect normal quand il le souhaite, puis se retransformer par la suite en nuage. Chaque transformation prend 5 rounds. Le prêtre (ou druide) peut mettre un terme au sort quand il le souhaite, soit pour tout le monde, soit pour certains de ses compagnons.

Au cours de la dernière minute du sort, chaque bénéficiaire descend de 18 mètres par round (pour un total de 180 mètres), et il a la possibilité d'accélérer sa descente s'il le souhaite. Cette perte graduelle d'altitude lui indique que la transmutation cessera bientôt de faire effet.

## Ventriloquie

**Illusion (chimère)**  
**Niveau :** Bard 1, Ens/Mag 1  
**Composantes :** V, F  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Effet :** sons intelligibles (paroles le plus souvent)  
**Durée :** 1 minute/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, dévoile (en cas d'interaction)  
**Résistance à la magie :** non

Le personnage peut faire en sorte que sa voix (ou tout autre son) semble jaillir de l'endroit de son choix (la bouche d'une autre créature ou d'une statue, derrière une porte, au fond d'un couloir, etc.). Il peut s'exprimer par ventriloquie dans toutes les langues qu'il connaît. Quiconque réussit son jet de sauvegarde a conscience que les bruits sont illusoire (ce qui n'empêche pas de les entendre tout de même).

**Focaliseur :** parchemin enroulé de manière à constituer un petit cône.

## Vermine géante

**Transmutation**  
**Niveau :** Dru 4, Prê 4  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Cibles :** jusqu'à trois créatures de type vermine devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres  
**Durée :** 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** oui

Ce sort transforme trois mille-pattes, deux araignées ou un scorpion de taille normale en vermines géantes. Il n'est possible de transfor-



mer qu'un seul type d'animal à la fois (un seul sort ne permet donc pas de faire grandir simultanément un mille-pattes et une fourmi), et toutes les créatures choisies doivent être de la même taille. Cette dernière dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage (voir la table ci-dessous). Le *Manuel des Monstres* renferme les caractéristiques des mille-pattes, araignées, scorpions et autres types de vermines.

Les créatures géantes créées par ce sort ne font jamais de mal au personnage, mais ce dernier ne peut leur donner que des instructions extrêmement succinctes (« Attaquez », « Défendez-moi », « Arrêtez-vous », etc.). Un ordre leur disant d'attaquer un individu ou monstre spécifique dès qu'il apparaîtra ou de protéger un lieu contre un péril bien précis est trop complexe. À moins qu'on leur donne d'autres instructions, elles attaquent tout ce qui se trouve à proximité.

S'il le désire, le MD peut étendre les effets de ce sorts à d'autres arachnides et insectes, comme les abeilles, fourmis, guêpes, mantes religieuses et scarabées.

Niveau de lanceur de sorts	Taille de la vermine
9 <sup>e</sup> ou moins	Moyenne
10 <sup>e</sup> -13 <sup>e</sup>	Grande
14 <sup>e</sup> -17 <sup>e</sup>	Très grande
18 <sup>e</sup> -19 <sup>e</sup>	Gigantesque
20 <sup>e</sup> ou plus	Colossale

### Verrou dimensionnel

Abjuration  
Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon centré sur un point dans l'espace  
Durée : 1 jour/niveau  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une barrière vert émeraude qui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation et traversée des ombres ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants. Une fois le verrou dimensionnel en place, il n'est plus possible d'entrer ou de sortir de la zone par quelque forme de déplacement dimensionnel.

Verrou dimensionnel ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se mouvait déjà dans le plan Astral ou le plan Éthéré quand elle a succombé au sort. De la même manière, il reste sans effet sur les perceptions extradimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, il n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées.

### Verrou du mage

Abjuration  
Niveau : Ens/Mag 2  
Composantes : V, G, M  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : contact  
Cibles : porte, coffre ou portail touché, dans la limite de 3 m<sup>2</sup>/niveau  
Durée : permanente  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non

Un verrou du mage ferme solidement tout coffre, porte ou portail sur lequel on le lance. Le mage peut ouvrir son verrou sans la moindre difficulté. Pour les autres créatures, il ne peut être vaincu que par déblocage ou dissipation de la magie. Si quelqu'un tente d'enfoncer une porte ou un portail protégés par ce sort, ajoutez +10 au DD normal du test de Force. À noter que déblocage ne dissipe pas un verrou du mage, mais se contente de le rendre inactif pendant 10 minutes.

Composante matérielle : pour 25 po de poudre d'or.

### Verrouillage

Abjuration  
Niveau : Ens/Mag 1  
Composantes : V  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)  
Cibles : 1 porte, fenêtre ou autre, dans la limite de 2 m<sup>2</sup>/niveau  
Durée : 1 minute/niveau (T)  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : non

Cette incantation verrouille une porte, une fenêtre, un portail, des volers ou une herse. Verrouillage empêche d'ouvrir l'objet protégé (qui peut être en bois, métal ou pierre), exactement comme si ce dernier était fermé par un cadenas normal. Déblocage ou dissipation de la magie font disparaître le verrouillage. Quiconque souhaite enfoncer une porte ou autre protégée par ce sort voit le DD de son test de Force augmenté de 5 points.

### Vision dans le noir

Transmutation  
Niveau : Ens/Mag 2, Rôd 3  
Composantes : V, G, M  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : contact  
Cible : créature touchée  
Durée : 1 heure/niveau  
Jet de sauvegarde : aucun  
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire acquiert la faculté de voir jusqu'à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Les formes lui apparaissent clairement, mais il les voit en noir et blanc. Ce sort ne permet pas de voir dans l'obscurité magique.

Il est possible d'user de permanence sur un sort de vision dans le noir.

Composante matérielle : une pincée de poudre de carotte séchée ou une agate.

### Vision lucide

Divination  
Niveau : Connaissance 5, Dru 7, Ens/Mag 6, Prê 5  
Composantes : V, G, M  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : contact  
Cible : créature touchée  
Durée : 1 minute/niveau  
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)  
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur de sorts confère au bénéficiaire la faculté de voir les choses telles qu'elles sont vraiment, ce qui lui permet de voir normalement dans l'obscurité (tant normale que magique), de remarquer les passages secrets dissimulés par magie, de repérer l'endroit où se trouvent exactement les créatures protégées par des sorts tels que flou ou déplacement, de voir clairement les créatures et objets invisibles, de ne pas être abusé par les illusions, et d'apercevoir la véritable apparence des créatures ou objets métamorphosés ou transformés. Un simple exercice mental lui permet également de voir dans le plan Éthéré, mais pas à l'intérieur des espaces extradimensionnels. La vision lucide s'étend jusqu'à une portée de 36 mètres.

Ce sort n'est pas comparable à la vision aux rayons X ; il ne permet pas de voir au travers des solides. Il ne réduit pas non plus le camouflage des adversaires, même si celui-ci est, par exemple, causé par le brouillard. Il ne permet pas de percevoir à jour les créatures grimées à l'aide d'un déguisement normal (et non par magie), ni de remarquer celles qui se cachent dans l'ombre. De même, il n'aide pas à repérer les passages secrets dissimulés sans avoir recours à la magie. Enfin, ses effets ne sont pas cumulatifs avec ceux d'aucun autre sort ou objet magique. Il est ainsi impossible de conjuguer vision lucide et clairvoyance/clairaudience (ou vision lucide et une boule de cristal).

Composante matérielle : un onguent à base de graisse, de safran et d'une poudre obtenue à partir d'un champignon extrêmement rare (valeur totale 250 po), que l'on applique sur les paupières du sujet.

### Vision magique

Divination  
Niveau : Ens/Mag 3  
Composantes : V, G  
Temps d'incantation : 1 action simple  
Portée : personnelle  
Cible : le jeteur de sorts  
Durée : permanente  
Jet de sauvegarde : 1 minute/niveau (T)

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage s'emplissent d'une lueur bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de 36 mètres. L'effet est semblable à celui d'une détection de la magie, mais il ne nécessite



aucune forme de concentration. En outre, il permet de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement.

Le mage décèle donc la localisation et l'intensité de toutes les auras magiques situées à vue. L'intensité d'un effet dépend du niveau du sort ou du niveau de lanceur de sorts de l'objet, comme cela est précisé dans la description du sort *détection de la magie* (page 229). Si les objets ou créatures portant les auras se trouvent dans la ligne de mire du mage, celui-ci peut effectuer un test d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie de chacune (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + la moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet ne relevant pas d'un sort).

Si le personnage se concentre sur une créature précise située dans un rayon de 36 mètres en entreprenant une action simple, il est capable de dire si celle-ci dispose de pouvoirs magiques ou de facultés de jeteur de sorts, qu'ils soient d'origine profane ou divine (les pouvoirs magiques sont de nature profane). Il découvre également la force du plus puissant sort ou pouvoir magique que la cible est à même d'utiliser. Dans certains cas, *vision magique* peut se révéler trompeur – par exemple, si le mage en profite pour examiner un lanceur de sorts ayant déjà utilisé la majeure partie de ses pouvoirs quotidiens.

Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *vision magique*.

### Vision magique suprême

Divination

Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort fonctionne sur le même principe que *vision magique*, mais le mage découvre les sorts et effets magiques actifs sur un individu ou objet qu'il observe.

*Vision magique suprême* ne permet pas d'identifier les objets magiques.

Contrairement à *vision magique*, ce sort ne saurait bénéficier de *permanence*.

### Vision mystique

Divination

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Ce sort est semblable à *mythes et légendes*, si ce n'est qu'il donne plus rapidement des résultats, mais au prix d'un certain nombre de PX. Le mage commence par poser une question concernant un lieu, un individu ou un objet, après quoi il récite l'incantation. Si l'objet ou la personne sont tout près ou si le mage se trouve à l'endroit qui l'intéresse, il reçoit une vision mystique en réussissant un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 +1 par niveau de lanceur de sorts ; maximum +25) contre un DD de 20. S'il ne possède que des informations détaillées sur ce qui l'intéresse, le DD passe à 25 et les renseignements obtenus sont incomplets. Enfin, s'il a seulement entendu des rumeurs au

sujet du lieu, de l'individu ou de l'objet qu'il recherche, il n'obtient que des informations extrêmement vagues (DD 30).

Coût en points d'expérience : 100 PX.

### Voie végétale

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : illimitée

Cible : le jeteur de sorts et les créatures

consentantes ou objets touchés

Durée : 1 round

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Grâce à cette incantation, le druide peut s'enfoncer dans la plante de son choix (à condition qu'elle soit au moins de taille M) et ressortir à la fin du round par une autre plante de la même espèce, quelle que soit la distance séparant les deux. Les deux plantes doivent être vivantes, mais le personnage n'a pas besoin de connaître celle par laquelle il compte ressortir. S'il ignore où elle se trouve exactement, il indique juste la direction et la distance qui l'intéressent (« Un chêne situé à 150 kilomètres au nord ») et *voie végétale* le rapproche autant que possible de la destination souhaitée. Si le druide cherche à atteindre une plante bien spécifique (le chêne se trouvant en bordure de sa clairière, par exemple) et si cette dernière est morte, le sort échoue. Le personnage est aussitôt éjecté de la plante d'entrée.

Le druide peut emporter des objets tant que leur poids n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou moins (portant équipement et objets à concurrence de leur charge maximale) tous les trois niveaux. Utilisez les équivalences suivantes pour déterminer le nombre maximum de créatures de grande taille qu'il peut emmener : une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le druide.

*Voie végétale* ne permet pas de se déplacer par le biais de créatures végétales telles que les sylvanies ou les tertres errants.

La destruction d'une plante occupée par le druide tue automatiquement ce dernier, mais également les créatures qu'il a emmenées. Les corps et objets sont ensuite éjectés de la plante.

### Voile

Illusion (hallucination)

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : 1 ou plusieurs créatures se trouvant à 9 m ou moins les unes des autres

Durée : concentration + 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui (voir description)

Le lanceur de sorts modifie instantanément l'apparence des créatures de son choix et l'illusion se maintient jusqu'à la fin de la durée indiquée. Les sujets peuvent prendre n'importe quelle forme, au gré du mage (ou du barde). Un groupe d'aventuriers pourrait ainsi ressembler à une joyeuse troupe composée de lutins, pixies et esprits follets dirigés par un sylvanien. Les sujets ressemblent à la perfection aux créatures dont ils ont pris les traits, tant sur le plan visuel que tactile ou olfactif. Le jeteur de sorts doit réussir un test de *Déguisement* s'il tente de reproduire les traits d'un individu donné, mais le sort lui confère un bonus de +10 au test.

Les créatures refusant d'être affectées ont droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant). En cas d'interaction avec le voile, un jet de Volonté est permis (un succès dévoile l'illusion) mais, dans ce cas, la résistance à la magie reste inefficace.

### Vol

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3, Voyage 3

Composantes : V, G, F/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de voler à la vitesse de 18 mètres par round (12 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus son armure.

Si le sort s'achève alors que le sujet se trouve toujours en l'air, la magie se dissipe peu à peu et le personnage perd 18 mètres d'altitude par round pendant 1d6 rounds. S'il atteint le sol avant la fin de ce délai, il atterrit sans souci. Sinon, il tombe et l'impact lui inflige 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres d'altitude restants. Il chute également si vol est dissipé (par une dissipation de la magie réussie, par exemple), mais pas s'il est annulé par une zone d'antimagie.

Focaliseur : une plume attachée à un oiseau capable de voler.

### Vol supérieur

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G



**Portée :** personnelle  
**Cible :** le jeteur de sorts  
**Durée :** 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *vol*, si ce n'est que le personnage évolue à la vitesse de 12 mètres (9 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou une charge lourde ou intermédiaire), le tout avec une manœuvrabilité moyenne. Quand le personnage use de ce sort pour un déplacement sur longue distance, il peut exécuter un « footing » sans subir de dégâts non-létaux (effectuez un test de Concentration pour une marche forcée). Cela signifie qu'il peut parcourir 96 kilomètres en 8 heures de vol (ou 72 kilomètres si sa vitesse de déplacement est égale à 9 mètres). Pour de plus amples renseignements sur les déplacements sur longue distance, reportez-vous à la page 163.

## Voyage par les arbres

**Invocation (téléportation)**  
**Niveau :** Dru 5, Rôd 4  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** personnelle  
**Cible :** le jeteur de sorts  
**Durée :** 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Ce sort permet de pénétrer dans un arbre ou de se déplacer d'un arbre à l'autre. L'arbre dans lequel le personnage entre et ceux par lesquels il transite avant de ressortir doivent être de la même espèce. La largeur de leur tronc doit également leur permettre d'accueillir le lanceur de sorts. Dès que ce dernier pénètre dans un chêne (par exemple), il apprend instantanément où se trouvent tous les autres chênes situés dans les limites de portée (voir ci-dessous), ce qui lui permet de décider s'il désire se téléporter jusqu'à l'un d'eux ou ressortir par l'arbre dans lequel il est entré. L'arbre au cœur duquel il peut réapparaître peut être plus ou moins éloigné, en fonction de son espèce :

Espèce d'arbre	Portée du déplacement
Chêne, frêne, if	900 mètres
Orme, tilleul	600 mètres
Autre arbre à feuilles caduques	450 mètres
Conifère	300 mètres
Tout autre arbre	150 mètres

Le personnage peut se téléporter une fois par niveau de lanceur de sorts (le fait de se déplacer du premier au deuxième arbre compte seulement pour un passage). Le sort s'achève dès que le personnage a épuisé son nombre de déplacements possibles ou dès qu'il sort d'un arbre. Dans une grande forêt de chênes, un druide de niveau 10 pourrait donc se déplacer (en 10 rounds) sur une distance de 9 kilomètres. Chaque déplacement constitue une action complexe.

Il est également possible de rester dans l'arbre de son choix sans en sortir, mais le personnage en est expulsé au terme de la durée indiquée. Si l'arbre dans lequel il se cache est

abattu ou incendié, le PJ meurt s'il ne s'extrait pas de l'arbre avant la mort de ce dernier.

## Zone d'antimagie

**Abjuration**  
**Niveau :** Ens/Mag 6, Magie 6, Prê 8,  
 Protection 6  
**Composantes :** V, G, M/FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** 3 m  
**Zone d'effet :** émanation de 3 m de rayon  
 centrée sur le jeteur de sorts  
**Durée :** 10 minutes/niveau (T)  
**Jet de sauvegarde :** aucun  
**Résistance à la magie :** voir description

Cette abjuration génère une barrière invisible se déplaçant avec le lanceur de sorts. Tout ce qui est compris dans cette sphère est immunisé contre la plupart des effets magiques (sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels). De même, aucun sort ni objet magique ne peut fonctionner à l'intérieur.

Une zone d'antimagie réprime (sans le dissiper) tout sort ou effet magique lancé à l'intérieur ou amené dans la zone d'effet. Par exemple, un guerrier sous l'effet de *rapidité* retrouve une vitesse normale s'il entre dans une zone d'antimagie, mais il redevient très rapide dès qu'il en sort. Le temps passé à l'intérieur de la zone d'antimagie est décompté normalement pour ce qui est de la durée du sort réprimé.

Les créatures convoquées (quel que soit leur type), mais aussi les morts-vivants intangibles, disparaissent dès qu'ils pénètrent dans une zone d'antimagie, pour réapparaître au même endroit dès que la sphère se déplace. Ils cessent en fait d'exister pour un moment qui est décompté normalement de leur durée d'existence dans ce plan (dans le cas des créatures convoquées). Si on lance une zone d'antimagie dans un lieu occupé par une créature convoquée bénéficiant d'une certaine résistance à la magie, il faut réussir un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) pour la faire disparaître (le DD étant égal à la résistance à la magie du monstre). (L'effet des invocations instantanées, telles que *création d'eau*, n'est pas modifié par une zone d'antimagie, car la magie qui a permis l'apparition de l'eau dans ce cas bien précis a depuis longtemps disparu.)

Les créatures normales (un griffon qui n'aurait pas été convoqué, par exemple) peuvent entrer dans la zone d'antimagie, de même que les projectiles non magiques. De même, si une épée magique perd temporairement son bonus et ses pouvoirs au contact du sort, elle reste une épée de maître. La zone d'antimagie reste sans effet sur les golems et autres créatures artificielles élaborées par magie mais capables par la suite de fonctionner sans aide extérieure (à moins qu'elles n'aient été convoquées, auquel cas elles entrent dans le cas de figure détaillé plus haut). Cette règle s'applique également élémentaires, aux morts-vivants tangibles et aux Extérieurs. Les pouvoirs magiques ou surnaturels de toutes ces créatures sont toutefois réprimés par le sort.

Dissipation de la magie ne peut rien contre cette abjuration. Plusieurs zones d'antimagie peuvent partager la même zone d'effet sans s'affecter en rien. Certains sorts, tels que *mur de force*, *mur prismatique* et *sphère prismatique* ne sont pas affectés par zone d'antimagie (référez-vous à leur description pour de plus amples renseignements). Enfin, les artefacts et les dieux peuvent faire appel à tous leurs pouvoirs au sein d'une zone d'antimagie créée par un mortel (pour plus de détails sur les artefacts, reportez-vous au *Guide du Maître*).

Si une créature est plus grande que la zone d'effet, les parties de son corps sortant de la sphère ne sont pas protégées.

**Composante matérielle profane :** une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux de même métal.

## Zone de silence

**Illusion (hallucination)**  
**Niveau :** Bard 4  
**Composantes :** V, G  
**Temps d'incantation :** 1 round  
**Portée :** personnelle  
**Zone d'effet :** émanation de 1,50 m de rayon,  
 centrée sur le jeteur de sorts  
**Durée :** 1 heure/niveau (T)

En lançant ce sort, le personnage manipule les ondes sonores alentour afin que lui et les créatures situées dans la zone d'effet puissent parler normalement, sans que celles qui se trouvent à l'extérieur les entendent (cela inclut aussi les autres bruits et les effets de son ou de langage, comme *injonction* ou *cri*). Cet effet est centré sur le personnage et se déplace avec lui. Toute personne qui entre dans la zone est immédiatement sujette aux effets, alors que celles qui la quittent ne le sont plus. Notez qu'un test de *Détecteur* visant à lire sur les lèvres permet de saisir ce qui est dit au sein de la zone de silence.

## Zone de vérité

**Enchantement (coercition) [mental]**  
**Niveau :** Pal 2, Prê 2  
**Composantes :** V, G, FD  
**Temps d'incantation :** 1 action simple  
**Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)  
**Zone d'effet :** émanation de 6 m de rayon  
**Durée :** 1 minute/niveau  
**Jet de sauvegarde :** Volonté, annule  
**Résistance à la magie :** oui

Les créatures se trouvant dans la zone d'effet (ou qui y pénètrent tant que le sort fonctionne) sont incapables de mentir intentionnellement. Elles ont droit à un jet de sauvegarde pour se prémunir de l'enchantement quand celui-ci est lancé (ou quand elles entrent pour la première fois dans la zone de vérité). Les créatures affectées sont conscientes de ce qui leur arrive. Elles peuvent donc refuser de répondre à une question quand elles préféreraient mentir, ou rester aussi évasives qu'elles le souhaitent tant qu'elles disent la vérité. Quiconque quitte la zone d'effet est libre de proférer autant de mensonges qu'il le désire.



# Notes et glossaire

Les règles qui suivent expliquent comment procéder lorsqu'il s'agit d'arrondir une fraction, de cumuler plusieurs multiplicateurs (comme lorsqu'il faut doubler un résultat qui est déjà lui-même doublé) ou de convertir les distances, puis vient un glossaire regroupant tous les termes du jeu.

## LES FRACTIONS

En règle générale, on arrondit les fractions à l'entier inférieur, même quand la fraction est supérieure à 0,5. Par exemple, si une *boule de feu* inflige 17 points de dégâts, un jet de sauvegarde réussi fait tomber ce total à 8 points.

Exception : certains jets de dés (dégâts et points de vie, entre autres) ne peuvent jamais descendre en dessous de 1.

## LA MULTIPLICATION

Il arrive qu'une règle spéciale indique de multiplier un chiffre ou un jet de dé. Tant qu'il n'y a qu'un seul multiplicateur, procédez normalement. Par contre, dès que plusieurs multiplicateurs s'ajoutent, combinez-les en un seul en ôtant 1 au facteur final par multiplicateur en plus du premier. Ainsi, un jet de dés devant être doublé (x2) puis encore doublé (x2) sera en fait triplé (x3, car  $2+1=3$ ).

Par exemple, Tordek, guerrier nain de haut niveau, inflige 1d8+6 points de dégâts avec son marteau de guerre. Sur un coup critique, son arme inflige des dégâts triplés, c'est-à-dire 3d8+18 points. Quand on le lance, un marteau de lancer des nains double automatiquement les dégâts (2d8+12 points entre les mains de Tordek). Donc, si Tordek réussit un coup critique en jetant son marteau de lancer des nains, les dégâts sont quadruplés (4d8+24) car  $3+1=4$ .

On peut aborder le problème en convertissant les multiplicateurs en additions : pour Tordek, un coup critique augmente les dégâts de 2d8+12 et son marteau de lancer des nains ajoute 1d8+6 à ses coups normaux quand il le lance. Il suffit d'additionner le tout pour se rendre compte qu'un coup critique au marteau de lancer des nains augmente les dégâts délivrés par Tordek de 3d8+18. Il inflige donc un total de 4d8+24 points lorsqu'on y ajoute ses dégâts habituels.

Quand on applique ces multiplicateurs à des valeurs réelles (comme le poids ou une distance), utilisez les règles de mathématiques habituelles. Une créature dont la taille est doublée (ce qui multiplie son poids par huit), puis qui est pétrifiée (ce qui multiplie son poids par trois environ), pèse désormais 24 fois son poids habituel, et non 10 fois. De même, pour une créature aveuglée abordant un terrain difficile, chaque case compte comme 4 (doublée à deux reprises), et non comme 3 (ce qui revient à ajouter deux fois 100 %).

## LES DISTANCES

Pour les mesures exactes en pieds et pouces ou les distances en miles, on convertit au plus précis (1 pied = 30,48 cm, 1 pouce = 2,54 cm et 1 mile = 1,609 km). Pour ce qui est des distances tactiques et stratégiques, on fait les approximations 1 pied = 30 cm et 1 mile = 1,5 km. La plupart des distances de D&D sont des multiples de 5 pieds et sont donc converties en multiples de 1,50 mètre (c'est à dire une case si vous jouez sur un quadrillage).

### Utiliser des ouvrages prévus pour l'impression précédente

Les premières impressions des livres de règles (*le Manuel des Joueurs*, *le Guide du Maître* et *le Manuel des Monstres*), ainsi que des premiers suppléments (*De Chair et d'Acier* et *Les Gardiens de la Foi*) utilisent un autre système de conversion. Ce système faisait une distinction entre les déplacements normaux (dits « en extérieur ») et tactiques (dits « en intérieur »). La première est celle donnée comme vitesse de déplacement (ou facteur de portée) et est généralement trop longue d'à peu près 10 %. On est supposé en déduire la seconde par une conversion hasardeuse pour tomber juste sur des cases de 1,50 mètre.

Il n'est pas possible de donner une règle unique pour passer les distances d'un système de conversion à l'autre car les valeurs de l'ancien système ne sont pas cohérentes entre elles ou avec les distances américaines. La table suivante donne une règle générale.

Ancienne distance	Nouvelle distance	Ancienne distance	Nouvelle distance
3 m	3 m	20 m	18 m
3,50 m	3 m	22,50 m	21 m
4,50 m	4,50 m	23 m	21 m
5 m	4,50 m	25 m	24 m
6 m	6 m	26 m	24 m
6,50 m	6 m	30 m*	30 m
10 m	9 m	35 m	33 m
13 m	12 m	40 m	36 m
16 m	15 m		

\* La vitesse d'un moine de niveau 20 (ou acquise avec le sort *vol*) est de 27 m, pas 30 m.

Les autres distances (3 m, 6 m, 7,50 m, etc.) ainsi que les portées courtes, moyennes et longues des sorts sont inchangées.

## DE CHAIR ET D'ACIER

Le facteur de portée de la grande arbalète est de 45 m (ce qui constitue un errata).

La table suivante remplace la Table 4-5 : vitesse des moines selon la vitesse de base.

Niveau	4,50 m	12 m	15 m	18 m
1-2	4,50 m	12 m	15 m	18 m
3-5	6 m	15 m	19,50 m	24 m
6-8	7,50 m	18 m	24 m	30 m
9-11	9 m	21 m	28,50 m	36 m
12-14	10,50 m	24 m	33 m	42 m
15-17	12 m	27 m	37,50 m	48 m
18-20	14,50 m	30 m	42 m	54 m

## LES GARDIENS DE LA FOI

Le rayon du pouvoir explosion d'énergie positive du chasseur de morts-vivants est de 30 mètres. La portée des sorts *genèse* et *rupture d'entraves* est de 54 mètres.

## GUIDE DE L'ORIENT ET LES ROYAUMES OUBLIÉS

Quelques valeurs sont données selon l'ancienne conversion. La règle générale s'applique.

## GLOSSAIRE

**abri** : tout obstacle situé entre l'attaquant et le défenseur (objet, créature ou force magique). L'abri confère un bonus à la classe d'armure du défenseur.

**abri total** : les attaques qui visent une cible bénéficiant d'un abri total échouent automatiquement. L'abri total brise la ligne de mire et la ligne d'effet. Voir *camouflage*.

**absorption d'énergie** : attaque qui affaiblit l'énergie vitale de la cible en lui donnant des niveaux négatifs risquant de lui faire perdre des niveaux de manière permanente.

**action** : ce que fait le personnage. Les actions sont divisées en plusieurs catégories, selon le temps qu'elles exigent (les premières étant les plus longues) : actions complexes, simples, de mouvement et libres.

**action complexe** : une action complexe exige toute l'attention du personnage au cours du round. Le seul déplacement possible dans le même tour de jeu est un simple pas de placement, lequel peut intervenir avant, pendant ou après l'action complexe. Et encore, certaines actions complexes ne permettent même pas ce déplacement limité (voir leur description).



Lorsqu'on utilise une telle action pour lancer un sort dont le temps d'incantation est de 1 round, l'incantation ne s'achève qu'au début du prochain tour de jeu du PJ, c'est-à-dire au round suivant.

**action de mouvement** : action prenant la place d'un déplacement. Voici quelques exemples d'actions de mouvement : se relever quand on est à terre, tirer ou ranger une épée, ouvrir une porte, charger une arbalète légère et progresser de sa vitesse de déplacement. Au cours d'un round, un personnage peut exécuter une action de mouvement et une action simple, ou deux actions de mouvement.

**action libre** : action nécessitant un laps de temps négligeable. Il est possible d'en exécuter une ou plusieurs en plus d'actions différentes.

**action simple** : le type d'action le plus courant. Une action simple permet d'accomplir une activité (attaquer, lancer un sort demandant 1 action, utiliser un objet magique, etc.). Au cours d'un round, un personnage peut entreprendre une action simple et une action de mouvement, mais pas une seconde action simple à la place de son action de mouvement.

**adjacent** : situé dans une case qui partage un côté ou un angle avec la case désignée. Sur le quadrillage, chaque case est adjacente à huit autres.

**affaiblissement temporaire de caractéristique** : perte temporaire de 1 ou plusieurs points de caractéristique. Les points perdus sont récupérés au rythme de 1 par jour et par caractéristique, à moins qu'autre chose soit indiqué. Un personnage doté d'une Force de 0 s'écroule et se retrouve sans défense. Un personnage doté d'une Dextérité de 0 est paralysé. Un personnage doté d'une Constitution de 0 meurt. Enfin, un personnage doté d'une Intelligence, d'une Sagesse ou d'un Charisme de 0 sombre dans l'inconscience.

**agrippé** : en situation de lutte avec un ou plusieurs adversaires. Un personnage agrippé est limité dans le choix de ses actions. Il ne contrôle aucune zone autour de lui et il perd son bonus de Dextérité à la CA contre tout le monde sauf ceux qui l'agrippent. Pour certaines créatures, ce terme peut signifier coincer une proie sous sa patte, la saisir entre ses mâchoires, etc.

**alignement** : l'une des neuf philosophies auxquelles les créatures intelligentes se sentent rattachées : loyal bon (LB), neutre bon (NB), chaotique bon (CB), loyal neutre (LN), neutre (N), chaotique neutre (CN), loyal mauvais (LM), neutre mauvais (NM), chaotique mauvais (CM).

**allié** : une créature amicale. En général, ce terme inclut également le personnage.

**allonge naturelle** : distance depuis laquelle une créature peut porter une attaque de corps à corps. La créature contrôle toutes les cases situées à portée.

**animal** : type de créatures incluant tous les animaux normaux, sanguinaires et géants, ainsi qu'une poignée de vertébrés non magiques (voir le *Manuel des Monstres*). Les animaux sont dotés d'une valeur d'Intelligence de 1 ou 2.

**annuler** : interdire un effet ou y mettre un terme, généralement par rapport à une cible ou une zone donnée.

**aptitude de classe** : caractéristique spéciale découlant d'une classe de personnage.

**arme à deux mains** : arme conçue pour être utilisée à deux mains, comme la grande hache. Une arme à deux mains présente la même catégorie de taille que son utilisateur (par exemple, une épée à deux mains de taille M est un objet de taille M).

**arme à distance** : arme de jet ou à projectiles, permettant d'attaquer de loin.

**arme à projectiles** : arme permettant de lancer des projectiles. L'arc et l'arbalète se rangent dans cette catégorie.

**arme à une main** : arme conçue pour être utilisée à une main, comme l'épée longue, souvent portée conjointement avec un bouclier ou une arme légère. L'arme à une main est un objet doté d'une catégorie de taille de moins que celle de son utilisateur (par exemple, une épée de taille M est un objet de taille P).

**arme d'aspersion** : arme à distance provoquant une aspersion, ce qui inflige des dégâts à toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 mètre du point d'impact. Les attaques exécutées à l'aide d'armes d'aspersion sont des attaques de contact à distance.

**arme de corps à corps** : arme que l'on utilise au contact de l'adversaire.

**arme de jet** : arme lancée directement à la main, comme la lance, par opposition aux armes à projectiles.

**arme double** : arme dotée de deux têtes ou de deux lames, que l'on utilise toutes deux au combat. Chaque fois que deux chiffres de dégâts sont mentionnés, l'arme est une arme double. Les armes doubles peuvent délivrer une attaque supplémentaire, comme si le personnage combattait avec deux armes.

**arme légère** : arme que l'on peut manier de la main non directrice, comme une dague. Sa catégorie de taille est inférieure de deux crans à celle de son utilisateur (par exemple, une dague de taille M est un objet de taille TP).

**arme naturelle** : partie du corps infligeant des dégâts. Il peut s'agir de crocs, de griffes, de cornes, de tentacules, d'une queue, etc.

**arme procurant une allonge importante** : longue arme de corps à corps. Une telle arme permet de contrôler un espace ou de frapper un adversaire situé à 3 mètres à l'aide d'un jet d'attaque au corps à corps. Par contre, la plupart de ces armes sont inutiles pour ce qui est d'attaquer un adversaire adjacent.

**artefact** : objet magique incroyablement puissant. Certains sorts ne fonctionnent pas quand ils visent un artefact.

**assourdi** : incapable d'entendre. Le personnage subit un malus de -4 aux tests d'initiative et rate automatiquement ses jets de Perception auditive ; ses incantations à composante verbale ont 20 % de chances d'échouer.

**à terre** : au sol. Un attaquant à terre subit un malus de -4 aux jets d'attaque au corps à corps et ne peut utiliser d'arme à distance (à l'exception de l'arbalète). Un défenseur à terre bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques à distance, mais il subit un malus de -4, toujours à la CA, contre les attaques de corps à corps.

**attaque** : action visant à tuer, blesser, neutraliser ou gêner un adversaire. Son résultat est déterminé par le jet d'attaque.

**attaque à distance** : attaque s'effectuant de loin à l'aide d'une arme de jet ou à projectiles, par opposition à l'attaque de corps à corps.

**attaque à mains nues** : attaque de corps à corps réalisée sans arme. Ce type de coup inflige des dégâts non-létaux. En cas de coup au but, les moines infligent des dégâts normaux.

**attaque d'opportunité** : attaque de corps à corps venant s'ajouter à celles auxquelles le combattant peut prétendre, qui a lieu lorsque son adversaire exécute une action donnant lieu à une attaque d'opportunité. On n'a droit qu'à une attaque d'opportunité par round. Si l'ennemi bénéficie d'un abri, il n'est pas possible de la porter.

**attaque de contact** : attaque au cours de laquelle l'attaquant doit toucher sa cible, mais sans forcément traverser son armure. Les attaques de contact peuvent s'effectuer au corps à corps ou à distance. Les bonus d'armure, de bouclier et d'armure naturelle (accompagnés d'éventuels bonus d'altération) n'entrent pas en compte dans le calcul de la CA de la cible.

**attaque de contact à distance** : attaque de contact tentée de loin, par opposition à l'attaque de contact au corps à corps. Voir *attaque de contact*.

**attaque de contact au corps à corps** : attaque de contact tentée en combat rapproché, par opposition à l'attaque de contact à distance. Voir *attaque de contact*.

**attaque de corps à corps** : attaque portée au contact de l'adversaire.

**augmentation de points de vie effectifs** : points de vie gagnés via une augmentation temporaire de la valeur de Constitution. Contrairement aux points de vie temporaires, ces points ne sont pas perdus en premier et doivent être soustraits des points de vie actuels du personnage au moment où l'augmentation de Constitution prend fin.

**augmentation du moral des morts-vivants** : pouvoir surnaturel des prêtres d'alignement mauvais (et d'autres neutres). Cela augmente la résistance au renvoi des morts-vivants.

**aveuglé** : incapable de voir. Un personnage aveuglé subit les handicaps suivants : -2 à la classe d'armure, pas de bonus de Dextérité à la CA, vitesse de déplacement réduite de moitié, et -4 aux tests de Fouille ainsi qu'à la plupart des tests de compétence liés à la Force ou à la Dextérité. Dans le même temps, tous les tests de compétence liés à la vision (comme Détection) échouent automatiquement et les adversaires du personnage bénéficient d'un camouflage total (50 % de chances de rater) face à lui.



**barbare (Barb) :** une classe constituée de féroces combattants qui exploitent rage et instinct pour terrasser leurs ennemis.

**barde (Bard) :** une classe constituée d'artistes dont la musique et les poèmes produisent des effets magiques.

**bonus :** modificateur positif à un jet de dé. En général, un personnage ou objet ne peut pas bénéficier de différents bonus issus d'une même source ou d'un même type. Seul le plus élevé s'applique alors. Les bonus ne présentant aucun type particulier s'additionnent.

**bonus d'altération :** bonus représentant un accroissement de solidité ou d'efficacité d'une arme ou armure magiques, ou une augmentation de valeur de caractéristique. Différents bonus d'altération ne sont pas cumulatifs quand ils visent le même objet (dans le cas d'une arme ou armure), la même créature (en cas d'armure naturelle) ou la même caractéristique. Seul le plus élevé s'applique alors. Les bonus d'altération ne sont d'aucune utilité face aux attaques de contact.

**bonus d'aptitude :** un bonus améliorant les chances d'un personnage de mener à bien une tâche spécifique. Il peut s'appliquer aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence, ou tout autre test auquel s'appliquent les bonus en rapport avec le niveau et le degré de maîtrise. À l'inverse, il ne s'applique pas aux tests de caractéristique, jets de dégâts, tests d'initiative et autres jets en rapport avec le niveau et le degré de maîtrise. Les bonus d'aptitude ne sont pas cumulatifs ; seul le plus élevé est applicable.

**bonus d'armure :** qu'elle soit magique ou non, l'armure confère un bonus d'armure à la CA de son porteur, et il en va de même de certains sorts, effets ou objets magiques. Le bonus d'armure de l'armure s'ajoute à celui d'armure naturelle et à celui du bouclier. Les armures magiques confèrent généralement un bonus d'altération au bonus d'armure de l'armure, qui a pour effet d'augmenter le bonus total de l'armure. Quand il est conféré par un sort ou un objet magique, il prend généralement la forme d'un champ de force invisible, mais tangible, autour du personnage. Un bonus d'armure n'est d'aucune utilité face à une attaque de contact, sauf s'il découle d'un effet de force (par exemple, le sort *armure de mage*) qui s'applique aux attaques de contact intangibles, comme celles que portent les ombres.

**bonus d'armure naturelle :** bonus à la classe d'armure résultant de la peau particulièrement épaisse d'une créature. Les bonus d'armure naturelle sont cumulables avec tous les autres bonus à la classe d'armure (même avec les bonus d'armure), mais pas avec eux-mêmes. Certains effets magiques (comme le sort *peau d'écure*) confèrent un bonus d'altération au bonus d'armure naturelle existant de la créature, ce qui augmente le bonus d'armure naturelle global à la classe d'armure. Un bonus d'armure naturelle n'est pas applicable contre les attaques de contact.

**bonus d'attaque au corps à corps :** modificateur appliqué au jet d'attaque au corps à corps.

**bonus d'esquive :** bonus à la classe d'armure (et parfois aux jets de Réflexes) reflétant la faculté d'éviter les attaques. Aucun sort ni objet magique ne confère de bonus de ce type. Tout cas de figure annulant le bonus de Dextérité du personnage (sauf le fait de porter une armure trop lourde) annule également son bonus d'esquive. Plusieurs bonus d'esquive d'origine différente s'additionnent, ils restent applicables contre les attaques de contact.

**bonus d'intuition :** bonus augmentant les chances de réussite du personnage en lui laissant prévoir ce qui risque de se produire. Différents bonus d'intuition conférés à une créature ou à un objet ne sont pas cumulatifs. Seul le plus élevé s'applique.

**bonus de base à l'attaque :** bonus au jet d'attaque, dépendant de la classe et du niveau du personnage. Il augmente à un rythme différent pour chaque classe. Un personnage obtient une deuxième attaque quand son bonus de base à l'attaque atteint +6,

une troisième quand il passe à +11, et une quatrième à +16. Les bonus de base à l'attaque obtenus à partir de plusieurs classes s'additionnent.

**bonus de base aux jets de sauvegarde :** bonus aux jets de sauvegarde, dépendant de la classe et du niveau du personnage. Les bonus de base aux jets de sauvegarde augmentent à un rythme différent pour chaque classe. Les bonus de base aux jets de sauvegarde obtenus à partir de plusieurs classes s'additionnent.

**bonus de bouclier :** bonus d'armure conféré à la classe d'armure par le bouclier ou un effet magique en reproduisant un. Les bonus de bouclier sont cumulables avec tous les autres bonus à la CA, mais pas avec eux-mêmes. Un bouclier magique confère habituellement un bonus d'altération au bonus de bouclier de l'objet, ce qui augmente le bonus de bouclier global à la CA. Un bonus de bouclier octroyé par un sort ou un objet magique prend la forme d'un champ de force, invisible et tangible, qui protège le bénéficiaire. Un bonus de bouclier n'est d'aucune utilité contre les attaques de contact.

**bonus de chance :** modificateur représentant la bonne fortune d'une créature. Différents bonus de chance conférés à une créature ou à un objet ne sont pas cumulatifs. Seul le plus élevé s'applique.

**bonus de circonstances :** bonus conféré en raisons de circonstances favorables. Les bonus de circonstances s'additionnent à tous les autres bonus, y compris à eux-mêmes, sauf si leur origine est semblable. Par exemple, une loupe confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Estimation visant des objets de petite taille ou excessivement détaillés, comme une pierre précieuse. Si le personnage dispose d'un second outil renforçant son acuité visuelle (comme une loupe de joaillier), les bonus de circonstances ne sont pas cumulatifs.

**bonus de malice :** bonus découlant du pouvoir du Mal. Différents bonus de malice conférés à une créature ou à un objet ne sont pas cumulatifs. Seul le plus élevé s'applique.

**bonus de moral :** bonus représentant l'effet de l'espoir, du courage et de la détermination. Différents bonus de moral conférés à une créature ne sont pas cumulatifs. Seul le plus élevé s'applique. Les créatures inintelligentes (dont l'Intelligence est de 0 ou inexistante) ne sauraient bénéficier de bonus de moral.

**bonus de parade :** sort ou effet magique qui augmente la classe d'armure du bénéficiaire en détournant les attaques. Les bonus de parade s'additionnent à l'ensemble des bonus à la CA, mais pas à eux-mêmes. Il reste applicable contre les attaques de contact.

**bonus de résistance :** bonus contre un type d'agression physique.

Différents bonus de résistance conférés à une créature ou à un objet ne sont pas cumulatifs. Seul le plus élevé s'applique.

**bonus de sainteté :** bonus découlant du pouvoir du Bien. Différents bonus de sainteté conférés à une créature ou à un objet ne sont pas cumulatifs. Seul le plus élevé s'applique.

**bonus inné :** bonus de caractéristique résultant d'un puissant sort ou effet magique, comme par exemple un *souhait*. Les bonus innés ne peuvent être dissipés.

Un personnage ne peut jamais avoir un bonus inné supérieur à +5 dans une caractéristique donnée. Ces bonus ne s'additionnent pas ; seul le plus important est pris en compte.

**bonus racial :** bonus découlant des caractéristiques innées de la race du personnage ou de la culture qui l'a éduqué. Si la race de la créature change (par exemple, si elle meurt avant d'être réincarnée), elle perd tous les bonus raciaux de sa précédente forme.

**branche de magie :** catégorie de sorts au sein d'une école de magie. Par exemple, charme et coercition sont des branches de l'école d'Enchantement.



Lidda surprend le troll...



**camouflage** : circonstance empêchant l'attaquant de distinguer clairement son adversaire. En raison du camouflage, une attaque qui aurait dû porter peut manquer sa cible.

**camouflage total** : les attaques qui visent une cible bénéficiant d'un camouflage total ont 50 % de chances de rater. Le camouflage total brise la ligne de mire. Voir *camouflage*.

**caractéristique** : l'une des six qualités définissant les personnages. Il s'agit de la Force (For), de la Dextérité (Dex), de la Constitution (Con), de l'Intelligence (Int), de la Sagesse (Sag) et du Charisme (Cha). Voir également *valeur de caractéristique*.

**case** : case du quadrillage sur lequel sont simulés les combats. Chacune représente un espace de 1,50 m x 1,50 m. Généralement, les termes « case » et « 1,50 mètre » sont interchangeables.

**chance de rater** : possibilité qu'une attaque réussie rate tout de même sa cible en raison d'une mauvaise évaluation de la position de l'adversaire. Voir *camouflage*.

**chancelant** : ayant reçu des dégâts non-létaux égaux au nombre de points de vie actuels. Un personnage chancelant ne peut entreprendre qu'une action de mouvement ou une action simple par round.

**Charisme (Cha)** : caractéristique quantifiant la force de personnalité, le talent de persuasion, le magnétisme personnel, les capacités de commandement et l'attrait physique d'un personnage.

**cible** : créature visée par une attaque, un sort, un pouvoir surnaturel ou extraordinaire, ou un effet magique. Une fois affectée, la cible se transforme en sujet du sort.

**classe** : voir *classe de personnage*.

**classe d'armure (CA)** : valeur représentant la faculté qu'une créature a de ne pas se faire toucher au combat. Le jet d'attaque de l'adversaire doit être supérieur ou égal à la CA de la cible pour toucher cette dernière. La classe d'armure est égale à 10 + tous les modificateurs à appliquer (le plus souvent : le bonus d'armure, le bonus de bouclier, le modificateur de Dextérité et le modificateur de taille).

**classe de personnage** : une des onze possibilités de carrière offertes aux personnages : barbare, barde, druide, ensorceleur, guerrier, magicien, moine, paladin, prêtre, rôdeur et roublard. C'est la classe qui détermine les aptitudes et pouvoirs du personnage, ainsi que sa fonction au sein du groupe. Ce terme peut également faire référence à une classe de PNJ ou une classe de prestige (voir le *Guide du Maître*).

**coexistence** : cas de figure concernant plusieurs effets ou modificateurs similaires affectant la même zone ou cible. Les bonus qui ne se cumulent pas sont obligés de coexister, avec pour conséquence que seul le plus important est pris en compte.

**colossal (C)** : les créatures de taille C mesurent généralement plus de 20 m de haut ou de long et pèsent au moins 125 tonnes.

**comateux** : en état d'animation suspendue. Une créature comateuse est sans défense.

**compétence** : capacité ou talent que le personnage acquiert et améliore par l'apprentissage et l'entraînement.

**compétence de classe (cc)** : compétence associée à la classe en question. Les personnages de cette classe peuvent l'acquérir au prix de 1 point de compétence pour 1 point de degré de maîtrise (les compétences des autres classes étant deux fois plus chères). Le degré de maîtrise maximal est égal à 3 + niveau du PJ.

**compétence hors-classe (hc)** : compétence qui n'est pas associée à la classe du personnage, mais qu'il peut tout de même acquérir. S'achète au coût de 1 point pour 1/2 point de degré de maîtrise. Le degré maximal est deux fois moins élevé que pour une compétence de classe (3 + niveau, divisé par deux). À noter que l'on n'arrondit pas le résultat.

**compétence innée** : se dit d'une compétence que l'on peut utiliser sans formation, autrement dit comme si l'on avait un degré de maîtrise de 0. Les autres compétences sont réservées à certaines classes de personnage.

**concentrer sur un sort (se)** : vise à maintenir un effet magique actif. Se concentrer sur un sort est une action simple qui suscite une attaque d'opportunité.

**condition** : clause à laquelle le personnage doit satisfaire pour pouvoir prétendre à certains bénéfices.

**confus** : état magique empêchant le sujet d'agir de son plein gré. Chaque round, les actions d'un personnage *confus* sont déterminées par 1d100 : 01-10, attaque le lanceur de sorts à l'aide d'une arme de corps à corps ou d'une arme à distance (ou se rapproche s'il n'est pas possible de l'attaquer) ; 11-20, agit normalement ; 21-30, ne fait rien si ce n'est babiller de façon incohérente ; 51-70, fuit le lanceur de sorts au maximum de sa vitesse de déplacement ; 71-100, attaque la créature la plus proche (dans tous ces cas de figure, le familier agit comme le personnage). Si le personnage *confus* ne peut entreprendre l'action indiquée, il se contente de babiller de manière incohérente. Les assaillants ne bénéficient d'aucun avantage contre un personnage qui se trouve dans cet état. À noter que si on attaque un personnage *confus*, il se défend dès qu'arrive son tour de jeu, et ce quel que soit le résultat du jet de dé. Il n'effectue pas d'attaque d'opportunité face à une créature qui elle-même n'attaque pas.

**Constitution (Con)** : caractéristique quantifiant la santé et la robustesse d'un personnage.

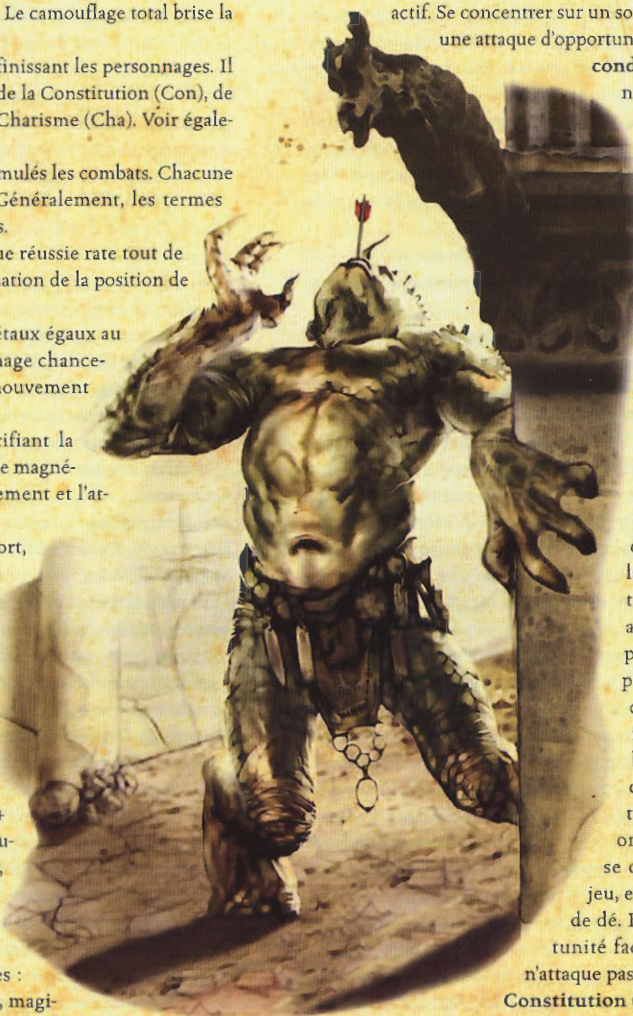
**contrôle des morts-vivants** : pouvoir surnaturel permettant aux prêtres maléfiques (et à certains prêtres neutres) de diriger les morts-vivants en canalisant l'énergie négative.

**contrôler (un espace ou une zone)** : avoir la possibilité d'exécuter une attaque d'opportunité contre tous les adversaires à portée. Une créature contrôle toute la zone que son allonge (naturelle, ou à l'aide de son arme de corps à corps) lui permet d'atteindre, même si ce n'est pas à son tour de jouer. Pour les créatures de taille M ou P, cela inclut généralement toutes les cases adjacentes à la leur. Les créatures plus grandes contrôlent davantage de cases, alors que les plus petites ne contrôlent que la leur.

**corps à corps** : situation de combat au cours de laquelle les adversaires sont suffisamment proches pour menacer l'espace occupé par l'autre, par opposition au combat à distance.

**coup au but automatique** : une attaque qui touche quelle que soit la CA de la cible. Ce cas de figure se produit lorsqu'on obtient un 20 au jet d'attaque (avant prise en compte des divers modificateurs) ou grâce à certains sorts. Un résultat de 20 au dé constitue également un critique possible, c'est-à-dire la chance d'obtenir un coup critique.

**coup critique (crit.)** : attaque touchant un organe vital et infligeant des dégâts supérieurs à la normale. Pour le réussir, il faut obtenir un premier jet d'attaque suffisamment élevé (généralement un 20 au dé), puis un second, normal. La plupart des coups critiques doublent les dégâts, ce qui signifie que l'on jette deux fois les dés, comme si l'on



... et réussit son attaque sournoise.



venait de toucher la cible à deux reprises (les dés qui viennent en bonus, comme l'attaque sournoise, ne sont pas multipliés, mais seulement ajoutés à la fin).

**coup de grâce** : action complexe permettant d'achever un adversaire sans défense. Elle peut être portée avec une arme de corps à corps, un arc ou une arbalète, à condition de se trouver à côté de la cible (sur la case adjacente). L'attaque prend automatiquement la forme d'un coup critique et la cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + dégâts infligés) sous peine de mourir. Les roublards peuvent ajouter leur bonus d'attaque sournoise aux dégâts lorsqu'ils donnent un coup de grâce. À noter que l'attaquant se expose aux attaques d'opportunité des adversaires adjacents. Une créature immunisée contre les coups critiques l'est également contre le coup de grâce.

**coup raté automatique** : une attaque qui rate quelle que soit la CA de la cible, ce qui se produit sur un résultat de 1 au jet d'attaque (avant prise en compte des divers modificateurs).

**créature** : être vivant ou actif, par opposition à objet. Les termes « créature » et « personnage » sont parfois interchangeables.

**critique possible** : une attaque pouvant se transformer en critique.

**cumul/addition** : cas de figure concernant les effets qui s'ajoutent. Dans la plupart des cas, les modificateurs s'additionnent quand ils sont d'un type différent, mais pas quand ils sont de même type. Si les modificateurs ne se cumulent pas, seul le plus élevé est pris en compte. Sauf indication contraire, les bonus d'esquive se cumulent, ainsi que les bonus de circonstances. Les effets magiques qui ne se cumulent pas sont remplacés, coexistent ou s'ignorent, selon leur nature.

**dégâts** : perte de points de vie ou de points de caractéristiques provoquée par une blessure, une maladie ou un effet magique. Les trois principales catégories de dégâts sont : dégâts létaux, dégâts non-létaux et dégâts aux caractéristiques (dans ce cas, on préfère parler d'affaiblissement ou de diminution de caractéristiques). Le type de dégâts est généralement indiqué, car certains sorts ou objets magiques immunisent ou protègent partiellement contre des dégâts spécifiques. Les dégâts peuvent être provoqués par des armes (contondantes, perforantes ou tranchantes) ou de l'énergie (positive ou négative, ainsi que les « énergies » destructives que sont le feu, le froid, l'électricité, l'acide et le son). Le modificateur de Force s'applique aux dégâts des armes de corps à corps et des attaques à mains nues. Certains modificateurs peuvent s'appliquer à tous les types de dégâts, mais seulement si cela est indiqué. Les points perdus sont déduits des points de vie ou des caractéristiques du blessé (ou des points de résistance d'un objet). On les récupère par le repos ou grâce à la magie curative.

**dégâts continus** : forme d'attaque infligeant des dégâts de round en round, sans qu'il soit besoin d'effectuer de nouveaux jets d'attaque.

**dégâts d'énergie** : dégâts causés par l'un des cinq types d'énergies destructives (ce qui n'inclut pas les énergies positive et négative) : acide, électricité, feu, froid et son.

**dégâts de force** : type de dégâts infligés par des effets de force, comme le sort *projectile magique*. Un effet de force touche les créatures intangibles sans la moindre chance de rater.

**dégâts excessifs** : un minimum de 50 points de dégâts résultant d'une seule attaque.

**dégâts létaux** : dégâts réduisant les points de vie d'une créature.

**dégâts non-létaux** : dégâts non mortels résultant généralement d'une attaque à mains nues, d'un coup visant à assommer, d'une marche forcée ou de circonstances affaiblissantes (insolation, famine, etc.).

**degré de difficulté (DD)** : le résultat qu'il faut atteindre (ou dépasser) pour réussir un test ou un jet de sauvegarde. Si le DD n'est pas mentionné dans la description du sort ou de l'objet, c'est au MJ de le déterminer.

**degré de maîtrise** : une valeur chiffrée indiquant l'aptitude du personnage dans une compétence donnée. Le degré de maîtrise est intégré au modificateur de compétence, qui augmente les chances de se servir avec succès de la compétence concernée.

**dénué d'intelligence** : se dit des créatures n'ayant pas de valeur d'Intelligence. Les sorts mentaux restent sans effet contre elles. Elles ne bénéficient jamais de bonus de moral.

**dés de vie (DV)** : les dés que l'on jette pour déterminer le total de points de vie d'une créature. Ce terme est synonyme de niveau pour ce qui

est des sorts, objets et effets magiques affectant un certain nombre de dés de vie de créatures.

**Dextérité (Dex)** : caractéristique quantifiant la coordination visuelle, l'agilité, les réflexes et l'équilibre d'un personnage.

**diminution permanente de caractéristique** : diminution permanente d'une valeur de caractéristique. Le ou les points perdus ne peuvent être récupérés que par magie. Un personnage doté d'une Force de 0 s'écroule et se retrouve sans défense. Un personnage doté d'une Dextérité de 0 est paralysé. Un personnage doté d'une Constitution de 0 meurt. Enfin, un personnage doté d'une Intelligence, d'une Sagesse ou d'un Charisme de 0 sombre dans l'inconscience.

**diriger un sort** : dirige l'effet d'un sort actif vers une ou plusieurs cibles. Il s'agit d'une action de mouvement qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

**dissiper** : annuler, supprimer ou réprimer des sorts qui affectent une créature, un objet ou une zone. Le terme se réfère généralement à *dissipation de la magie*, mais il existe d'autres formes de dissipation. Certains ne peuvent pas être dissipés (c'est alors précisé dans leur description).

**dissiper une tentative de renvoi des morts-vivants** : canaliser suffisamment d'énergie négative pour annuler une tentative réussie de renvoi des morts-vivants effectuée par un paladin ou un prêtre bon.

**domaine** : concept cher à un ou plusieurs dieux, s'accompagnant de pouvoirs accordés aux prêtres et de sorts supplémentaires du 1<sup>er</sup> au 9<sup>e</sup> niveau. Les différents domaines sont : Air, Bien, Chance, Chaos, Connaissance, Destruction, Duperie, Eau, Faune, Feu, Flore, Force, Guérison, Guerre, Loi, Magie, Mal, Mort, Protection, Soleil, Terre et Voyage.

**druide (Dru)** : classe constituée de personnages qui comptent sur la nature pour lancer leurs sorts de magie divine. Ils disposent de pouvoirs magiques spéciaux.

**ébloui** : incapable de voir nettement en raison d'une trop forte stimulation du nerf optique. Une créature éblouie subit un malus de -1 aux jets d'attaque, tests de Détection et tests de Fouille.

**échec** : le fait d'obtenir un résultat insuffisant sur un jet de dé (test, jet de sauvegarde, etc.).

**échec de sort** : risque qu'un sort ne fonctionne pas si on le lance dans des conditions qui ne sont pas optimales. Dans ce cas, il est perdu.

**échec des sorts profanes** : risque qu'un sort échoue si les gestes du personnage (la composante gestuelle) sont gênés par le port de l'armure. Les bardes ignorent ce pourcentage quand ils jettent un sort de leur liste tout en portant une armure légère.

**école de magie** : groupe de sorts fonctionnant de manière similaire. Les huit écoles de magie sont : Abjuration, Divination, Enchantement, Évocation, Illusion, Invocation, Nécromancie et Transmutation.

**effet de terreur** : tout sort ou effet magique risquant d'effrayer la victime, de la paniquer, de la secouer ou de lui imposer un effet lié à la terreur et défini dans la description du sort ou de l'objet magique concerné.

**effrayé** : craignant un adversaire, une situation ou un objet. Les créatures effrayées fuient la cause de leur frayeur dès qu'elles en ont la possibilité. Si elles sont dans l'obligation de combattre, elles peuvent le faire, mais avec un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. Une créature effrayée peut user de pouvoirs spéciaux et de sorts pour prendre la fuite (ce qu'elle fait assurément si c'est son seul moyen de s'en tirer).

**électrum** : alliage naturel d'or et d'argent.

**emplacement de sort** : espace dans l'esprit d'un lanceur de sorts destiné à contenir un sort d'un niveau donné. Un lanceur de sorts dispose d'assez d'emplacements de sorts pour son quota quotidien de sorts. Les personnages préparant leurs sorts à l'avance remplissent en général entièrement leurs emplacements de sorts lors du processus de préparation, bien qu'ils puissent garder quelques « bilans » afin de pouvoir préparer un ou deux sorts plus tard. Le PJ a toujours la possibilité de remplir un emplacement de sort avec un sort de niveau inférieur.

**enchevêtré** : l'enchevêtrement gêne le déplacement mais ne l'interdit pas totalement, sauf si ce qui entrave est fixé à un objet immobile ou tenu par une créature s'opposant à prisonnier. Ce dernier se déplace à la moitié de sa vitesse normale et est incapable de courir ou de charger. Dans le même temps, il subit un malus de -4 en Dextérité et de -2 aux



jets d'attaque. Un personnage enchevêtré qui tente de lancer un sort doit effectuer un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort) sans quoi l'effet est perdu.

**énergie négative** : énergie noire et crépitante trouvant sa source dans le plan de l'énergie négative. En règle générale, l'énergie négative soigne les morts-vivants et nuit aux vivants.

**énergie positive** : énergie blanche et lumineuse prenant naissance dans le plan de l'énergie positive. En règle générale, l'énergie positive soigne les vivants et nuit aux morts-vivants.

**engagé** : être dans l'espace contrôlé de son adversaire ou contrôler l'espace de celui-ci. Les personnages inconscients ou immobilisés ne sont pas engagés, sauf si on les attaque.

**ennemi** : une créature inamicale.

**ensorceleur (Ens)** : classe constituée de personnages disposant de facultés magiques innées.

**épuisé** : éreinté au point de voir ses facultés amoindries. Un personnage fatigué se déplace à mi-vitesse et subit un malus de -6 en Force et en Constitution. Au bout d'une heure de repos total, il passe au stade fatigué. Un personnage fatigué est épuisé s'il réalise une tâche fatigante.

**espace contrôlé** : la zone qu'un combattant peut atteindre. En règle générale, l'espace contrôlé par un personnage s'étend sur toutes les actes adjacentes à la sienne, mais quelques armes conférant une grande allonge peuvent modifier cette distance. Certaines actions exposent à une attaque d'opportunité lorsqu'on les accomplit dans un espace contrôlé.

**espace occupé** : l'espace au sol dont une créature a besoin pour combattre efficacement, exprimé sous la forme d'un carré (par exemple, une créature dotée d'un espace occupé de 3 mètres remplit une zone de 3 mètres de côté sur le quadrillage. Il détermine si plusieurs alliés peuvent se battre côte à côte et à combien ils peuvent attaquer un adversaire unique. L'espace occupé par un monstre dépend de sa taille et de sa forme. Il est parfois appelé espace de combat.

**espèce** : sous-catégorie d'un type de créature. Par exemple, géant est un type de créature, et géant des collines est une espèce de géant.

**éthéré** : se trouvant dans le plan Éthéré. Une créature éthérée est invisible et intangible pour qui se trouve dans le plan Matériel, mais visible et solide pour quiconque est avec elle dans le plan Éthéré. Elle est capable de traverser les solides du plan Matériel, en se déplaçant dans n'importe quelle direction, à mi-vitesse. Les créatures éthérées voient ce qui se passe dans le plan Matériel à 18 mètres à la ronde, mais tout leur semble gris et dénué de substance. Les sorts de force lancés depuis le plan Matériel affectent normalement les créatures éthérées, mais l'inverse n'est pas vrai.

**étourdi** : une créature étourdie est incapable d'agir et subit un malus de -2 à la CA. Elle lâche immédiatement tout ce qu'elle tient et perd son bonus de Dextérité à la CA.

**extraplanaire** : originaire d'un plan d'existence autre que celui dans lequel on se trouve. Dans le plan Matériel, un Extérieur est une créature extraplanaire. Dans le plan d'origine d'un Extérieur, c'est l'autochtone du plan Matériel qui en est une.

**facteur de portée** : unité de distance au-delà de laquelle un personnage utilisant une arme de jet ou à projectiles subit un malus cumulable de -2 au jet d'attaque (-4 au-delà de facteur de distance x 2, etc.). Les armes de jet ont une portée maximale égale à facteur de portée x 5. Pour les armes à projectiles, elle est égale à facteur de portée x 10.

**faire 10** : réduire les risques d'échec sur certains tests de compétence en prenant le temps d'obtenir un résultat automatique de 10 sans avoir à jeter le dé. Il est impossible de faire 10 quand on est distrait ou dans l'espace contrôlé d'un adversaire.

**faire 20** : réduire fortement les risques d'échec sur certains tests de compétence en partant du principe que le personnage peut recommencer autant de fois qu'il le souhaite jusqu'à finir par obtenir le meilleur résultat possible (autrement dit, 20) sans avoir à jeter le dé. Faire 20 prend autant de temps qu'effectuer vingt tests de compétence distincts (2 minutes au moins). Cela implique également que le personnage échoue à de nombreuses reprises avant de réussir son action, et que les conséquences peuvent être dramatiques.

**fasciné** : comme charmé par un effet surnaturel ou magique. Une créature fascinée reste debout ou s'assied tranquillement, incapable

d'agir tant que dure l'effet. Elle subit un malus de -4 aux tests de compétence visant à réagir, comme Détection ou Perception auditive. Toute menace potentielle, comme une créature hostile approchant, permet à la créature fascinée d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet. Toute menace évidente (un adversaire sortant son épée, une incantation ou une attaque à distance) brise automatiquement l'effet. L'allié d'une créature fascinée peut secouer celle-ci au prix d'une action simple pour la libérer de l'effet.

**fatigué** : las au point de voir ses facultés amoindries. Un personnage fatigué ne peut plus ni courir ni charger et subit un malus de -2 en Force et en Dextérité. S'il réalise une tâche fatigante, il est épuisé. Il retrouve son état normal après 8 heures de repos.

**fiévreux** : légèrement malade. Un personnage fiévreux subit un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts avec une arme, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique.

**figurine** : représentation physique d'une créature ou d'un personnage sur la grille de combat.

**fin du round** : le moment du round où tous les participants ont agi. Il se produit quand plus personne n'a d'action à accomplir.

**Force (For)** : caractéristique mesurant la puissance physique d'un personnage.

**formation** : processus permettant d'acquérir un degré de maîtrise (de 1 minimum) dans une compétence. Nombre de compétences peuvent être utilisées de façon innée, comme si l'on avait un degré de maîtrise de 0. D'autres, telles qu'Art de la magie, ne peuvent être utilisées que par les personnages ayant reçu la formation adéquate.

**gigantesque (Gig)** : les créatures de taille Gig mesurent généralement entre 10 et 20 m de haut ou de long, pour un poids compris entre 16 et 125 tonnes.

**grand (G)** : les créatures de taille G font souvent entre 2,50 et 5 mètres de haut ou de long, pour un poids allant de 250 kilos à 2 tonnes.

**groupe** : groupe d'aventuriers.

**groupe d'aventuriers** : plusieurs personnages qui s'associent pour partir en aventure. Le groupe est constitué des personnages proprement dits, de leurs éventuels familiers et de leur entourage (compagnons d'armes, alliés, employés, etc.).

**guerrier (Gue)** : classe constituée de personnages particulièrement talentueux au combat et au maniement des armes.

**hébété** : incapable d'agir normalement. Un personnage hébété ne peut pas entreprendre d'actions, mais il ne subit aucun malus à la CA.

**hors de combat** : à 0 point de vie exactement, ou stabilisé et conscient si pv négatifs. Un personnage hors de combat est très blessé, mais pas inconscient. Un personnage hors de combat peut encore se déplacer à la moitié de sa vitesse normale et effectuer une action de mouvement ou une action simple par round. S'il exécute une action simple (ou quelque autre action jugée éreintante par le MD, comme des actions libres visant à jeter un sort à incantation rapide), il perd 1 point de vie au terme de l'action, ce qui le fait passer au stade mourant (à moins que son action n'ait eu pour conséquence de le soigner).

**immobilisé (en situation de lutte)** : maintenu immobile par un adversaire pendant une lutte (dans ce cas, le personnage n'est pas sans défense).

**incantation spontanée** : pouvoir spécial des prêtres. Il consiste à échanger un sort préparé (mais pas un sort de domaine) pour bénéficier d'un sort de soins ou de blessure de niveau inférieur ou égal. Les druides peuvent abandonner un sort préparé contre un sort de *convocation d'alliés naturels* de niveau inférieur ou égal. Comme la substitution se déroule en un clin d'œil, les prêtres ne préparent pas leurs sorts de soins ou de blessure à l'avance, tout comme les druides ne préparent pas de sorts de *convocation d'alliés naturels*.

**inconscient** : ayant perdu connaissance. La créature est sans défense. Elle tombe inconsciente quand ses points de vie sont compris entre -1 et -9, mais aussi si elle encaisse plus de points de dégâts non-létaux qu'elle n'a de points de vie. Un tel personnage, dont l'état est stabilisé, a 10 % de chances par heure de reprendre conscience. Si le personnage a sombré dans l'inconscience parce qu'il subit trop de dégâts non-létaux, il a 10 % de chances par minute de se réveiller. Il est alors chancelant.

**infime (I)** : les créatures de taille I mesurent généralement moins de 15 cm de haut ou de long, pour un poids ne dépassant pas les 60 grammes.



**infliger des dégâts** : causer des dégâts à l'adversaire suite à un jet d'attaque réussi (on dit aussi délivrer ou occasionner des dégâts). Le total de dégâts s'exprime généralement sous la forme d'un jet de dés (par exemple, 2d6+4) pouvant être modifié par d'éventuels bonus selon les circonstances. À noter que les dégâts infligés ne sont pas automatiquement subis par l'adversaire (ce dernier peut bénéficier de protections annulant tout ou partie du total obtenu par le joueur).

**initiative** : système visant à déterminer l'ordre de déroulement des actions au combat. Avant le 1<sup>er</sup> round de tout affrontement, chaque protagoniste effectue un test d'initiative. Ensuite, lors de chaque round, les combattants agissent dans l'ordre d'initiative, de la plus élevée à la plus basse.

**intangible** : n'ayant pas de corps physique. Les créatures intangibles sont immunisées contre toutes les attaques non magiques. Elles ne peuvent être blessées que par d'autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Même touchées à l'aide d'une arme, d'un sort ou d'un effet magique pouvant les affecter, elles ont 50 % de chances de ne pas être blessées. Les roublards ne peuvent pas porter d'attaque sournoise contre les créatures intangibles, qui n'ont pas d'organes vitaux. Ces créatures n'ont jamais de bonus d'armure ou d'armure naturelle, mais elles possèdent un bonus de parade égal à +1 ou à leur modificateur de Charisme (on prend systématiquement le plus élevé des deux). Elles peuvent traverser les objets solides, mais pas les objets de force. Leurs attaques ne tiennent donc pas compte de l'armure (naturelle ou non) ni du bouclier de leur adversaire, mais les bonus de parade et les sorts de force (tels qu'*armure de mage*) conservent toute leur efficacité contre elles. Les créatures intangibles ne pèsent rien, ne laissent pas de traces derrière elles, n'ont pas d'odeur et sont totalement silencieuses ; on ne peut les entendre à l'aide de Perception auditive que si elles le souhaitent. Elles ne peuvent pas tomber et ne subissent donc pas de dégâts de chute.

**Intelligence (Int)** : caractéristique déterminant les facultés d'apprentissage et de raisonnement d'un personnage.

**intimidation des morts-vivants** : pouvoir surnaturel permettant aux prêtres maléfiques de faire peur aux morts-vivants en canalisant l'énergie négative.

**invisible** : impossible à détecter avec le sens de la vue. Les créatures invisibles bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et la CA de leur adversaire n'inclut pas son bonus de Dextérité. L'invisibilité ne procure aucun avantage contre les créatures aveugles. La vue ne permet pas de déterminer l'emplacement exact d'une créature invisible. Elle bénéficie d'un camouflage total ; si l'attaquant devine sa position exacte, il a tout de même 50 % de chances de la rater.

Une créature invisible bénéficie d'un bonus de +40 aux tests de Discrétion si elle est immobile, ou de +20 si elle se déplace. Pour déterminer la case occupée par une créature invisible, il faut effectuer un test de Détection (DD 40 elle est immobile, DD 20 si elle s'est déplacée au tour dernier), modifié par certains facteurs (comme le malus d'armure aux tests ou un malus de déplacement).

**jet d'attaque** : jet de dé déterminant si l'on touche son adversaire ou non. On l'effectue en jetant 1d20 et en ajoutant les modificateurs appropriés : attaque au corps à corps : 1d20 + bonus de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille ; attaque à distance : 1d20 + bonus de base à l'attaque + modificateur de Dextérité + modificateur de taille + malus de portée. Dans les deux cas, l'attaque porte si le résultat est au moins égal à la classe d'armure de l'adversaire.

**jet d'attaque à distance** : jet d'attaque réalisé avec une arme de jet ou à projectiles. Voir *jet d'attaque*.

**jet d'attaque au corps à corps** : jet d'attaque exécuté en situation de combat rapproché, par opposition au jet d'attaque à distance. Voir *jet d'attaque*.

**jet de chance de rater** : jet de 1d100 visant à déterminer le succès d'un jet d'attaque auquel s'appliquent des chances de rater.

**jet de critique** : second jet d'attaque réalisé lorsque le premier donne droit à un coup critique. Si le jet de critique touche la CA de l'adversaire, le premier jet d'attaque est bien un coup critique. Sinon, il s'agit juste d'une attaque normale.

**jet de Réflexes** : jet de sauvegarde lié à la capacité du personnage à éviter les attaques grâce à son agilité et à sa vitesse de réaction.

**jet de sauvegarde (JS)** : jet de dé donnant la possibilité d'éviter, du moins partiellement, l'effet d'une attaque. Il en existe trois types différents : les jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté.

**jet de Vigueur** : jet de sauvegarde lié à la capacité du personnage à résister aux dégâts grâce à sa forme physique.

**jet de Volonté** : jet de sauvegarde lié à la capacité du personnage à résister à une attaque grâce à sa force mentale.

**jeter (ou lancer) un sort** : déclencher l'effet d'un sort à l'aide d'une formule magique, de gestes, d'un focaliseur et/ou de composantes matérielles spécifiques. La concentration du personnage doit être totale durant toute l'incantation. En cas de distraction, il doit réussir un test de Concentration pour ne pas perdre son sort. À la fin de l'incantation, l'effet du sort se déclenche comme indiqué.

**lanceur de sorts** : un personnage capable de lancer des sorts.

**ligne d'effet** : précise si un effet (comme une explosion) est en mesure d'atteindre la cible. Elle est semblable à la ligne de mire, si ce n'est qu'elle ignore tout ce qui gêne ou obscurcit la vision. Par exemple, le rayon d'une *boule de feu* englobe les créatures invisibles ou dissimulées.

**ligne de mire** : ligne droite et continue, de sorte qu'une créature située à l'une de ses extrémités puisse voir quiconque se tient à l'autre bout. Pour déterminer la ligne de mire, tirez un trait imaginaire entre l'espace occupé par votre personnage et celui de la cible. Si rien ne se tient entre les deux, vous disposez d'une ligne de mire (ce qui est également le cas de l'adversaire). Elle est dégagée si elle ne touche pas une case susceptible de la bloquer. S'il est impossible de distinguer la cible (par exemple, si le personnage est aveugle ou si elle est invisible), il n'y a pas de ligne de mire, même si rien ne s'interpose entre la case de votre personnage et celle de la cible.

**magicien (Mag)** : classe constituée de personnages adeptes de magie profane.

**main non directrice** : la main la plus faible ou la moins agile du personnage (la gauche pour un droitier). Toute attaque effectuée par la main non directrice s'accompagne d'un malus de -4. De plus, si le coup porte, le personnage n'ajoute que la moitié de son bonus de Force aux dégâts.

**maître (de)** : objet particulièrement bien fabriqué, qui confère un bonus d'altération de +1 au jet d'attaque (dans le cas d'une arme), diminue le malus d'armure aux tests de 1 point (s'il s'agit d'une armure ou d'un bouclier) ou procure un bonus de +2 au test de compétence (pour ce qui est d'un outil).

**maître du donjon (MD)** : le joueur qui raconte l'histoire aux autres, joue les PNJ et fait office d'arbitre.

**malus** : modificateur négatif s'appliquant à un jet de dés. Généralement, aucun type ne leur est affublé, et ils sont cumulables avec tous les autres malus (sauf s'ils sont issus de la même source), à moins que le contraire ne soit indiqué.

**malus de portée** : malus appliqué au jet d'attaque en fonction de la distance. Voir *facteur de portée*.

**minuscule (Min)** : les créatures de taille Min font souvent entre 15 et 30 cm de haut ou de long, pour un poids allant de 60 à 500 grammes.

**mi-vitesse** : quand un personnage se déplace à mi-vitesse, chaque case parcourue en vaut 2 (3 en cas de déplacement en diagonale). À mi-vitesse, on ne peut ni courir, ni charger, ni faire de pas de placement.

**modificateur** : bonus ou malus appliqué à un jet de dé. Un modificateur positif est un bonus, un modificateur négatif un malus. En règle générale, les modificateurs de même type ne sont pas cumulatifs (dans ce cas, seul le plus élevé s'applique). Par contre, bonus et malus sans qualificatif s'ajoutent à tous les autres.

**modificateur à l'initiative** : bonus ou malus s'appliquant au test d'initiative.

**modificateur de caractéristique** : bonus ou malus assorti à la valeur de caractéristique concernée. Ce modificateur s'applique à tous les jets de dé en rapport avec cette caractéristique.

**modificateur de compétence** : bonus ou malus associé à une compétence donnée. Il est égal à : degré de maîtrise atteint + modificateur de caractéristique + modificateurs divers (ces derniers incluant bonus racial,



malus d'armure aux tests, modificateurs de circonstances, etc.). Le modificateur de compétence entre en jeu lorsque le résultat de l'utilisation d'une compétence est déterminé par un jet de dé.

**modificateur de taille** : bonus ou malus découlant de la catégorie de taille d'une créature. Il s'applique entre autres à la CA et aux jets d'attaque, aux tests de lutte, aux tests de Discrétion, et à divers autres tests.

**moine (Moi)** : classe constituée de personnages qui maîtrisent arts martiaux et certains pouvoirs exotiques.

**mort** : un personnage meurt lorsque ses points de vie tombent à -10 ou au-delà. Il décède également si sa valeur de Constitution tombe à 0, et certains sorts ou effets (comme rater un jet de Vigueur contre des dégâts excessifs) provoquent une mort instantanée. À ce moment, l'âme du PJ part vers le plan extérieur correspondant à son alignement. La magie curative ne lui est plus d'aucun secours, mais certains sorts peuvent le ramener à la vie. Son corps se détériore normalement, mais le sort permettant de le ressusciter s'occupe également de ce léger problème.

**mourant** : proche de la mort et inconscient. Un personnage mourant a entre -1 et -9 points de vie et est incapable d'agir. Chaque round, il perd 1 point de vie, sauf si le joueur obtient un résultat de 01-10 sur 1d100, auquel cas l'état du PJ se stabilise. À -10, le personnage est mort.

**moyen (M)** : les créatures de taille M mesurent le plus souvent entre 1,20 m et 2,50 m de haut, pour un poids compris entre 30 et 250 kilos.

**naturel** : lors d'un jet ou d'un test, le résultat naturel est celui qui apparaît sur le dé (sans qu'on y ajoute le moindre modificateur).

**nauséux** : souffrant de sévères maux d'estomac. Les créatures nauséuses sont dans l'incapacité d'attaquer, de lancer des sorts, de se concentrer sur ceux qu'elles ont déjà jetés ou de faire quoi que ce soit qui requière leur plus grande attention. Elles peuvent juste faire une action de mouvement lorsque vient leur tour de jeu, ainsi que des actions libres (mais pas de sort à incantation rapide).

**niveau** : mesure de puissance relative appliquée à différents secteurs du jeu. Voir *niveau de personnage*, *niveau de classe*, *niveau de lanceur de sorts* et *niveau de sort*.

**niveau de classe** : le niveau qu'un PJ a atteint dans la classe en question. Les caractéristiques de classe dépendent généralement du niveau de classe, plutôt que du niveau de personnage global.

**niveau de lanceur de sorts** : la puissance à laquelle le sort est lancé. Dans la plupart des cas, il s'agit du niveau que le PJ a atteint dans la classe qui utilise le sort.

**niveau de personnage** : le niveau global du personnage. Si ce dernier est monoclassé, son niveau global est égal à son niveau de classe.

**niveau de sort** : un chiffre compris entre 0 et 9, indiquant la puissance relative de chaque sort.

**niveau négatif** : perte d'énergie vitale résultant d'un sort, de l'attaque de certains morts-vivants ou d'un effet magique. Chaque niveau négatif inflige à la victime un malus cumulable de -1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique, -5 points de vie, ainsi qu'une diminution identique de son niveau effectif (autrement dit, chaque fois que son niveau entre en compte dans un jet de dé ou un calcul, réduisez sa valeur de 1 par niveau négatif). De plus, un lanceur de sorts perd un sort de son plus haut niveau par niveau négatif (si plusieurs sont concernés, le joueur choisit lequel est perdu). Le sort perdu redevient disponible dès que le niveau négatif disparaît, à condition que le personnage soit encore capable de l'utiliser. Les niveaux négatifs persistent pendant 24 heures, à moins que l'on ne se débarrasse par magie. Au terme de ce laps de temps, la créature affectée doit jouer un jet de Vigueur par niveau négatif ( $DD\ 10 + 1/2\ DV\ de\ l'attaquant + modificateur\ de\ Cha\ de\ l'attaquant$ ). Si le jet de sauvegarde est réussi, le niveau négatif disparaît. Par contre, s'il est raté, le niveau négatif est transformé en niveau définitivement perdu et le personnage perd tous les avantages liés à ce niveau (points de vie, sorts, pouvoirs, etc.). Un jet de Vigueur différent est nécessaire pour chaque niveau négatif.

**objet à fin d'incantation** : objet magique (le plus souvent un parchemin) contenant un sort partiellement lancé. Comme l'étape de préparation a déjà été effectuée, il ne reste plus qu'à achever l'incantation (à l'aide de paroles et/ou des gestes requis). Pour utiliser ce type d'objet, le personnage doit avoir atteint un niveau suffisant dans la classe

concernée pour pouvoir lancer le sort (même s'il ne le possède pas à son répertoire). Si son niveau n'est pas assez élevé, la tentative peut échouer. Activer un objet à fin d'incantation demande une action simple et expose à d'éventuelles attaques d'opportunité, comme le fait de jeter un sort.

**objet à mot de commande** : objet magique dont le pouvoir s'active lorsqu'on prononce un mot ou une phrase donné. S'en servir n'exige aucune concentration et ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

**objet à potentiel magique** : objet magique (tel qu'une baguette) produisant l'effet d'un certain sort. Du moment que le sort appartient à la liste de ceux auxquels le personnage a potentiellement accès, ce dernier peut utiliser l'objet (même s'il n'a pas encore atteint le niveau nécessaire pour lancer le sort en question). Le PJ doit toutefois commencer par identifier le sort. Une fois cela fait, il lui suffit de prononcer le mot de commande pour déclencher l'effet magique, ce qui demande juste une action simple (sans provoquer d'attaque d'opportunité).

**objet à usage normal** : objet magique dont les pouvoirs s'activent lorsqu'on s'en sert normalement (par exemple, quand on boit une potion, quand on brandit une épée, quand on regarde au travers d'une lentille, ou quand on enfle une cape). Le personnage ne découvre les propriétés de l'objet qu'en l'utilisant, sauf si elles sont manifestes.

**oraison** : sort divin du niveau 0.

**ordinaire** : normal, courant. Est également un synonyme de « non magique ».

**Paladin (Pal)** : classe constituée des champions de la justice et de la lutte contre le Mal. Les paladins disposent de pouvoirs divins.

**paniqué** : une créature paniquée lâche ce qu'elle a en main et s'enfuit aussi rapidement que possible, sans regarder où elle va. Elle ne peut entreprendre d'autre action et subit un malus de moral de -2 aux jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. Si elle se retrouve acculée, elle est incapable de combattre et se recroqueville sur elle-même, ayant le plus souvent recours à l'action de défense totale. Une créature paniquée peut user de pouvoirs spéciaux, y compris de sorts, pour prendre la fuite. D'ailleurs, elle le fait assurément si c'est son seul moyen de prendre la poudre d'escampette.

**paralysé** : incapable de se déplacer ou d'agir physiquement, comme dans le cas d'un sort d'immobilisation de personne. Les personnages paralysés ont une valeur effective de 0 en Force et en Dextérité, et sont sans défense. Toutefois, ils peuvent entreprendre des actions purement mentales. Une créature ailée qui se retrouve paralysée dans les airs n'a d'autre alternative que s'écraser au sol. De son côté, un nageur risque de se noyer. Une créature peut traverser un espace contrôlé par un sujet paralysé, allié ou pas. Cependant, chaque case occupée par une créature paralysée compte double.

**particularités** : caractéristiques distinctives que possèdent certains monstres (et, parfois, certains personnages). Pour de plus amples informations, reportez-vous au *Manuel des Monstres*.

**pas de placement** : léger changement de position, au combat, qui n'est pas comptabilisé comme un déplacement. En règle générale (mais ce n'est pas systématique), on peut l'effectuer avant ou après une action complexe, entre deux attaques d'une attaque à outrance, entre une action simple et une action de mouvement, ou entre deux actions de mouvement. On ne peut exécuter de pas de placement si l'on se déplace, ou si le déplacement est perturbé, comme dans une case de terrain difficile, dans l'obscurité ou lorsque l'on est aveuglé. Le pas de placement ne suscite pas d'attaque d'opportunité, mais si le personnage sort d'un espace contrôlé.

**personnage** : individu fictif évoluant dans le cadre du jeu. Les termes « personnage » et « créature » sont souvent interchangeables, car toute créature ou presque peut être un personnage, et tout personnage est une créature (par opposition à un objet).

**personnage joueur (PJ)** : personnage joué par un joueur et non par le maître du donjon, par opposition au PNJ.

**personnage non joueur (PNJ)** : personnage joué par le maître du donjon et non par un joueur, par opposition à un PJ.

**petit (P)** : les créatures de taille P mesurent généralement entre 60 centimètres et 1,20 mètre de haut ou de long, pour un poids allant de 4 à 30 kilos.



**pétrifié** : transformé en pierre. On considère que les personnages pétrifiés sont inconscients. S'ils se fissurent ou se cassent, et que les morceaux sont remis en place avant de leur rendre leur état normal, ils ne sont pas blessés. Sinon, le MD doit leur infliger des dégâts (voire un handicap) permanents.

**pièce d'argent (pa)** : monnaie la plus communément utilisée parmi les roturiers. Dix pièces d'argent valent 1 pièce d'or.

**pièce d'or (po)** : unité de monnaie principale dont se servent les aventuriers.

**pièce de cuivre (pc)** : monnaie la plus répandue parmi les mendiants et les ouvriers. Dix pièces de cuivre valent 1 pièce d'argent.

**pièce de platine (pp)** : monnaie rare que l'on trouve parfois dans les trésors. Une pièce de platine vaut 10 pièces d'or.

**plan Astral** : plan sans limites ni gravité qui relie entre eux tous les autres plans d'existence et que l'on utilise pour passer de l'un à l'autre (et que l'on qualifie donc de plan transitoire, comme le plan Éthéré et le plan de l'Ombre). Certains sorts (tels que *projection astrale*) permettent de s'y rendre.

**plan d'énergie** : un plan intérieur uniquement constitué d'un type d'énergie. Ils sont au nombre de deux : le plan de l'énergie positive et celui de l'énergie négative.

**plan d'existence** : une des nombreuses dimensions dans lesquelles on peut se rendre grâce à des sorts, des pouvoirs ou des effets magiques. Elles incluent, entre autres, le plan Astral, le plan Éthéré, les plans intérieurs, les plans extérieurs et le plan de l'Ombre, et diverses réalités alternatives. Le monde « normal » fait partie du plan Matériel.

**plan de l'énergie négative** : le plan intérieur où naît l'énergie négative.

**plan de l'énergie positive** : plan où naît l'énergie positive.

**plan de l'Ombre** : plan d'existence disposant de nombreux points de contact avec le plan Matériel. On peut y accéder ou le manipuler par le biais des ombres. Tous les sorts d'ombre utilisent la substance de ce plan. Comme de nombreuses créatures ne font qu'y passer pour se rendre dans un autre plan, on le qualifie de plan transitoire (comme le plan Astral et le plan Éthéré).

**plan élémentaire** : un plan intérieur uniquement constitué d'un type de matière. On en dénombre quatre : celui de l'Air, de l'Eau, du Feu, et de la Terre.

**plan Éthéré** : plan gris et brumeux, parallèle au plan Matériel. Les créatures éthérées voient et entendent ce qui se passe dans le plan Matériel jusqu'à 18 mètres ; le contraire est rarement vrai. Les sorts de force lancés depuis le plan Matériel affectent normalement les créatures éthérées, mais l'inverse n'est pas vrai. Comme de nombreuses créatures y passent, on le qualifie de plan transitoire, comme le plan Astral et le plan de l'Ombre.

**plan extérieur** : l'un des plans où l'âme des défunts s'en va passer l'éternité. Ces plans accueillent de puissantes entités, démons, diables, ou encore dieux. Chaque plan extérieur correspond à l'alignement des maîtres des lieux.

**plan intérieur** : partie de l'univers des plans qui renferme les forces primordiales, ces énergies et éléments qui constituent les fondations de la réalité. Les plans élémentaires et les plans d'énergie sont des plans intérieurs.

**plan Matériel** : le plan d'existence « normal ».

**plan transitoire** : plan d'existence habituellement fréquenté pour se rendre d'un endroit (ou plan) à un autre. Le plan Astral, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre entrent dans cette catégorie.

**points d'expérience (PX)** : valeur chiffrée permettant de quantifier les progrès réalisés par l'aventurier dans sa ou ses carrières. Les personnages gagnent des PX en terrassant leurs adversaires et en surmontant des défis. À la fin de l'aventure, le MD attribue des points d'expérience à chacun en fonction de sa participation. Les personnages cumulent leurs PX d'une aventure sur l'autre, ce qui leur permet d'acquérir un niveau lorsque leur total atteint certaines valeurs.

**point d'origine** : le point exact d'où commence l'effet d'un sort. Chaque fois que le point d'origine est variable, c'est au lanceur de sorts de le désigner.

**points de compétence** : un chiffre quantifiant les facultés d'apprentissage du personnage. Chaque niveau, le PJ gagne un certain nombre de

points de compétence, qu'il utilise pour acheter de nouvelles compétences ou améliorer le degré de maîtrise de celles qu'il possède déjà. Chaque point de compétence correspond à une augmentation du degré de maîtrise (de 1 point pour une compétence de classe, et de 1/2 point pour une compétence hors-classe).

**points de dégâts** : nombre duquel une attaque réduit les points de vie actuels d'un personnage.

**points de résistance (pr)** : similaire aux points de vie, mais concerne les objets.

**points de vie (pv)** : mesure la santé d'un personnage. Les dégâts réduisent les points de vie actuels, alors que repos et soins permettent d'en récupérer. Le total de points de vie d'un personnage augmente de façon permanente avec l'acquisition de niveaux, le gain de points de Constitution ou l'utilisation de pouvoirs spéciaux, sorts et objets magiques (voir *points de vie temporaires* et *augmentation de points de vie effective*).

**points de vie actuels** : les points de vie d'un personnage à un instant donné. Ils descendent quand le personnage subit des dégâts et remontent quand il récupère.

**points de vie temporaires** : points de vie conférés temporairement par certains sorts (tels qu'*aide*) ou effets magiques. Si le personnage subit des dégâts, ôtez-les d'abord des points de vie temporaires. Grâce à eux, le total de points de vie du personnage peut excéder son maximum habituel.

**pouvoir accordé** : pouvoir spécial qu'un prêtre obtient de chacun de ses domaines.

**pouvoir extraordinaire (Ext)** : pouvoir spécial non magique (par opposition aux pouvoirs magiques et surnaturels).

**pouvoir magique (Mag)** : pouvoir spécial dont les effets ressemblent à ceux de sorts. En général, un pouvoir magique est semblable au sort du même nom.

**pouvoir naturel** : faculté non magique, comme marcher, nager (pour les créatures aquatiques) et voler (pour les créatures ailées).

**pouvoir surnaturel (Sur)** : faculté d'origine magique produisant un effet bien précis (par opposition aux pouvoirs magiques, extraordinaires ou naturels). En règle générale, l'utilisation d'un tel pouvoir ne suscite pas d'attaque d'opportunité. Les pouvoirs surnaturels ne peuvent pas être dissipés et rien ne peut empêcher leur utilisateur de s'en servir, contrairement à ce qui peut se produire pour un sort. Ils ne sont pas soumis à la résistance à la magie, mais ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie est réprimée ou annulée, par exemple au sein d'une zone d'antimagie.

**prendre en tenaille** : être de l'autre côté d'un personnage qui se trouve dans l'espace contrôle d'une créature. Un personnage qui prend en tenaille son adversaire bénéficie d'un bonus de tenaille de +2 aux jets d'attaque contre celui-ci. Un roubillard peut en profiter pour porter une attaque sournoise.

**préparation de sorts** : partie du processus d'incantation des magiciens, prêtres, paladins, rôdeurs et druides. Pour préparer un sort, les magiciens compulsent leur grimoire, alors que les lanceur de sorts divins prient avec ferveur. En fait, le personnage lance la partie la plus longue du sort durant la phase de préparation, se réservant la fin pour plus tard. Pour utiliser un sort préparé, le personnage achève l'incantation à l'aide de composantes – quelques mots, des gestes complexes, un objet précis, ou une combinaison de trois. Une fois lancé, le sort ne peut pas être relancé avant d'avoir été de nouveau préparé. Ensorceleurs et bardes n'ont pas besoin de préparer leurs sorts.

**prêtre (Prê)** : une classe constituée de personnages qui lancent des sorts de magie divine et qui savent se battre s'il le faut.

**pris au dépourvu** : particulièrement vulnérable aux attaques au début d'un combat. Les personnages sont pris au dépourvu jusqu'à ce qu'arrive leur tour dans l'ordre d'initiative. Une créature prise au dépourvu perd son bonus de Dextérité à la classe d'armure et ne peut porter d'attaque d'opportunité.

**quadrillage** : une surface de jeu constituée de cases qui permet de garder trace de la place de toutes les créatures (représentées par des figurines) lors d'un combat tactique.

**rayon** : rai d'énergie généré par un sort. le personnage doit réussir un jet d'attaque de contact à distance pour toucher sa cible.

**réaction** : agir en réponse à une situation donnée. Par exemple, le MD pourra demander un test de Perception auditive pour voir si le personnage entend quelque chose à laquelle il ne prêtait pas spécialement attention.



**recroquevillé sur soi-même** : paralysé de terreur et incapable d'entreprendre la moindre action. Un personnage recroquevillé sur lui-même subit un malus de -2 à la classe d'armure et perd son bonus de Dextérité.

**rediriger un sort** : rediriger les effets actifs d'un sort vers ou plusieurs cibles. Il s'agit d'une action de mouvement qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

**réduction de caractéristique** : une réduction de caractéristique prend fin quand l'effet qui en est à l'origine arrive à son terme.

**réduction des dégâts (RD)** : défense spéciale permettant à une créature de ne tenir aucun compte d'un total fixe de points de dégâts infligés par une attaque physique (mais pas par un sort, pouvoir magique, pouvoir surnaturel ou énergie destructive). Le nombre représente les points de dégâts ignorés. Le renseignement fourni après la barre oblique indique le type d'arme (comme magie, argent ou Mal) qui passe outre la réduction des dégâts. Les barbares y ont droit de par leur classe, mais la leur annule les premiers points de dégâts provenant de n'importe quelle type d'arme.

**régénération** : pouvoir permettant aux membres tranchés, aux os brisés et organes détruits de se reconstituer. Les membres tranchés qui ne sont pas ressoudés au corps pourrissent et d'autres repoussent à la place, à la vitesse indiquée dans la description du sort ou du monstre. La plupart des dégâts infligés à une créature dotée de ce pouvoir sont considérés comme des dégâts non-létaux, soignés à un rythme fixe. Néanmoins, certains types d'attaque (généralement le feu et l'acide) infligent des dégâts que la régénération est incapable de contrer ; on les comptabilise donc comme des dégâts létaux. La régénération est inefficace contre les attaques qui ne font pas perdre de points de vie, comme par exemple l'empoisonnement ou la désintégration.

**renvoi des morts-vivants** : pouvoir surnaturel permettant de repousser ou de détruire les morts-vivants en canalisant de l'énergie négative.

**renvoyé (ou repoussé)** : affecté par un renvoi des morts-vivants. Les morts-vivants repoussés s'enfuient aussi vite que possible pendant 1 minute (10 rounds). S'ils ne peuvent le faire, ils se recroquevillent sur eux-mêmes.

**réprimer** : empêcher le fonctionnement d'un effet magique, sans pour autant y mettre un terme. Lorsque les circonstances réprimant l'effet s'achèvent, celui-ci recommence à agir normalement, à condition que sa durée ne soit pas écoulée.

**résistance à la magie (RM)** : défense spéciale permettant de résister aux sorts et aux pouvoirs magiques. Elle est sans effet sur les pouvoirs surnaturels. Pour vaincre la résistance à la magie d'une créature, le lanceur de sorts doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts et égaler au moins celle-ci.

**résistance aux énergies destructives** : une créature dotée d'une telle résistance ignore un certain nombre de points de dégâts infligés par le type d'énergie choisie. Par exemple, une créature dotée d'une résistance au feu (10) ignore les 10 premiers points de dégâts de feu infligés par chaque attaque. Par contre, cela n'affecte pas le jet de sauvegarde effectué contre l'attaque (le cas échéant). Différentes sources de résistance aux énergies destructives (comme un sort et une particularité de monstre) ne sont pas cumulatives. Seule la valeur la plus élevée s'applique.

**résultat** : nombre découlant d'un test, d'un jet d'attaque, d'un jet de dégâts ou de quelque autre jet de 1d20. Le résultat est la somme du jet de dé naturel et des modificateurs applicables.

**rodeur (Rôd)** : classe constituée de personnages parfaitement à l'aise à l'aventure et en pleine nature.

**roublard (Rou)** : classe constituée de personnages qui comptent sur la discrétion plutôt que sur la force brute ou la magie.

**round** : durée de 6 secondes permettant de gérer les combats. Chaque combattant exécute au moins une action par round.

**Sagesse (Sag)** : caractéristique quantifiant la volonté, le bon sens, la perception et l'intuition d'un personnage.

**saisie** : l'attaque initiale permettant par la suite d'immobiliser son adversaire en situation de lutte. Pour saisir son ennemi, le personnage doit réussir un jet d'attaque de contact au corps à corps.

**sans défense** : paralysé, immobilisé, attaché, endormi, inconscient ou tout simplement à la merci d'un adversaire. Une cible sans défense présente une Dextérité de 0 modificateur de -5). Les attaques de corps à corps bénéficient d'un bonus de +4. Enfin, l'assaillant peut porter le coup de grâce.

**scrutation** : voir et entendre des événements de loin grâce à un sort ou un objet magique.

**secoué** : légèrement effrayé. Un personnage secoué subit un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique.

**solidité** : quantifie la résistance aux dégâts d'un objet. Seuls les points de dégâts dépassant la valeur de solidité sont déduits des points de résistance de l'objet en cas d'attaque réussie.

**sort** : manifestation magique à effet unique. Les sorts dépendent de deux types de magie : la magie divine et la magie profane. Prêtres, druides, paladins et rôdeurs font usage de la première, tandis que magiciens, ensorceleurs et bardes se servent de la seconde. Les sorts sont classés en huit écoles de magie.

**sort connu** : sort qu'a appris un utilisateur de magie profane et qu'il est en mesure de préparer. Pour les magiciens cela concerne les sorts qui figurent dans son grimoire. Pour les ensorceleurs et les bardes, il s'agit de tous les sorts acquis lors de la progression en points d'expérience.

**sort de blessure** : tout sort présentant le mot « blessure », comme *blessure légère*, *blessure modérée* ou *blessure critique de groupe*.

**sort de contact** : sort qui prend effet lorsque son utilisateur touche une créature ou un objet. Face à une cible non consentante, il faut porter une attaque de contact.

*Fozan rappelle  
un ami à la vie*





**sort de domaine** : sort de magie divine appartenant à un domaine. Chaque domaine offre un sort de tous les niveaux. En plus de leur contingent de magie divine habituel, les prêtres peuvent lancer un sort de domaine par jour et par niveau de sorts accessible. Il est issu de l'un des deux domaines. ce type de sort ne peut pas être remplacé par un sort de *soins* ou de *blessure*.

**sort de soins** : tout sort présentant le mot « soins », comme *soins superficiels*, *soins légers* ou *soins critiques de groupe*.

**sorts divins** : les sorts d'origine religieuse, rendus possibles par la foi ou l'intercession d'un dieu. Prêtres, druides, paladins et rôdeurs y ont accès.

**sorts profanes** : les sorts rattachés à ce type de magie manipulent directement les énergies magiques, au lieu d'être l'expression de la volonté des dieux (comme c'est le cas pour la magie divine). Bardes, ensorceleurs et magiciens pratiquent la magie profane.

**sort du niveau 0** : sort du plus bas niveau possible. Les lanceurs de sorts profanes les qualifient de « tours de magie », alors que les lanceurs de sorts divins les appellent « oraisons ».

**sous-type** : branche d'un type de créatures. Par exemple, humains et elfes relèvent du type humanoïde, mais chacune de ces deux races constitue également un sous-type d'humanoïdes.

**stable** : inconscient, et dont le total de points de vie actuels est compris entre -1 et -9, mais pas mourant. Un personnage mourant qui est dans un état stationnaire ne regagne pas de points de vie, mais il n'en perd plus 1 par round.

**stoppé** : se dit d'un personnage qu'une force (par exemple, le vent) empêche d'avancer. Au sol, il s'arrête. S'il vole, il est repoussé sur une distance dépendant de la force qui l'a stoppé.

**subir des dégâts** : être touché par une attaque infligeant des dégâts létaux ou non-létaux. Notez que les dégâts causés par l'attaquant ne sont pas forcément égaux à ceux encaissés par le défenseur, car diverses protections permettent de diminuer l'efficacité de certains types d'attaques, voire de les annuler purement et simplement.

**sujet** : créature affectée par un sort.

**surprise** : une situation qui se produit au début d'un combat, lorsque certains des participants n'ont pas conscience de la présence de leurs adversaires. Dans ce cas, un round de surprise a lieu avant le début du combat normal. En suivant l'ordre d'initiative normal, tous les combattants conscients de la présence de l'ennemi agissent durant le round de surprise. Les autres restent pris au dépourvu pendant tout le round de surprise et ne commencent à agir (à leur tour de jeu normal) qu'au deuxième round.

**taille** : les dimensions physiques et/ou le poids d'une créature ou d'un objet. De la plus petite à la plus grande, les catégories de taille sont : infime (I), minuscule (Min), très petite (TP), petite (P), moyenne (M), grande (G), très grande (TG), gigantesque (Gig) et colossale (C).

**temps d'incantation** : le temps requis pour lancer un sort, généralement égal à 1 action simple, 1 round ou 1 action libre. Les sorts affublés d'un temps d'incantation supérieur à 1 round requièrent une action complexe par round.

**terrain difficile** : zone renfermant une ou plusieurs caractéristiques (comme des décombres ou de la végétation) dont le coût est de 2 cases pour 1 case parcourue.

**test** : méthode permettant de déterminer si l'action (autre qu'une attaque ou un jet de sauvegarde) tentée par le personnage réussit ou non. La plupart des tests reposent sur une caractéristique ou une compétence du PJ. Les plus courants sont donc les tests de compétence ou de caractéristique, mais il en existe d'autres plus spécifiques (par exemple, les tests d'initiative, de renvoi des morts-vivants, de dissipation ou de niveau de lanceur de sorts). Jetez 1d20 et ajoutez-y les modificateurs indiqués. Si le résultat égale ou dépasse le DD fixé par le MD (ou le chiffre obtenu par l'adversaire, en cas de jet opposé), le test est réussi.

**test d'efficacité du renvoi des morts-vivants** : détermine le nombre de DV de morts-vivants repoussés ou intimidés par un test de renvoi (ou d'intimidation) réussi. Il se monte à 2d6 + niveau du prêtre + modificateur de Charisme.

**test d'initiative** : test visant à déterminer dans quel ordre agissent les protagonistes d'un combat. On jette 1d20 + modificateur de Dex + autres modificateurs.

**test de caractéristique** : jet de 1d20 + modificateur de la caractéristique appropriée.

**test de compétence** : jet de dé déterminant l'utilisation réussie ou non d'une compétence. Il prend la forme suivante : 1d20 + degré de maîtrise atteint dans la compétence + modificateur de la caractéristique concernée (ou, plus simplement, 1d20 + modificateur de compétence).

**test de dissipation** : 1d20 + niveau de lanceur de sorts du personnage tentant de dissiper l'effet (généralement à l'aide de *dissipation de la magie*). Le DD est égal à 11 + niveau de lanceur de sorts du responsable de l'effet pris pour cible.

**test de lutte** : en situation de lutte, jet opposé déterminant qui est le vainqueur : 1d20 + modificateur de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille (+4 par catégorie de taille supérieure à la taille M, -4 par catégorie de taille inférieure).

**jet de Réflexes** : jet de sauvegarde lié à la capacité du personnage à éviter les dégâts grâce à son agilité ou à sa vitesse de réaction.

**test de niveau de lanceur de sorts** : un jet de 1d20 + le niveau de lanceur de sorts. Si le résultat est supérieur ou égal au DD (ou à la résistance à la magie), le test est couronné de succès.

**test de renvoi (ou d'intimidation) des morts-vivants** : jet de 1d20 + modificateur de Charisme du personnage, déterminant la quantité d'énergie positive ou négative affectant les morts-vivants que le PJ cherche à repousser ou à intimider.

**total d'initiative** : résultat du test d'initiative, exprimé sous la forme d'un nombre indiquant le moment où le personnage peut agir.

**toucher** : jet d'attaque réussi.

**tour de jeu** : fraction du round de combat au cours de laquelle un personnage donné agit. Selon les circonstances, on peut effectuer une ou plusieurs actions.

**tour de magie** : sort de magie profane du niveau 0.

**très grand (TG)** : une créature de taille TG mesure entre 5 et 10 mètres de haut ou de long, et pèse entre 2 et 16 tonnes.

**très petit (TP)** : les créatures de taille P mesurent généralement entre 30 et 60 centimètres de long ou de haut, pour un poids allant de 500 grammes à 4 kilos.

**type de créature** : l'une des grandes catégories de créatures. En voici la liste exhaustive : aberration, animal, créature artificielle, créature magique, dragon, élémentaire, Extérieur, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, mort-vivant, plante, vase et vermine (pour de plus amples renseignements, reportez-vous au *Manuel des Monstres*).

**valeur de caractéristique** : valeur numérique de l'une des six caractéristiques de personnage. Certains monstres présentent des valeurs de caractéristique inexistantes.

**version de sort** : terme intervenant dans le cas où un même sort propose plusieurs utilisations distinctes. L'utilisateur choisit la version qu'il souhaite lancer au moment de l'incantation. *Restauration partielle*, *dissipation de la magie* et *création de mort-vivant* sont des exemples de sorts dotés de plusieurs versions.

**vision dans le noir** : pouvoir extraordinaire permettant de voir dans l'obscurité totale.

**vision nocturne** : permet de voir comme en plein jour dans des conditions de faible luminosité.

**vitesse de déplacement** : le nombre de mètres qu'une créature peut parcourir au cours d'une action simple.

**vitesse de déplacement de base** : la vitesse de déplacement d'un personnage qui ne porte pas d'armure. Celle-ci découle directement de la race.

**zone de critique possible** : l'ensemble des résultats naturels au jet d'attaque qui constituent une critique possible. Pour la plupart des armes, la zone de critique possible se limite au 20, mais certaines offrent une zone de critique possible de 19-20 ou même 18-20. Notez toutefois qu'aucun critique n'est possible, et ce quel que soit le résultat obtenu, si le coup ne touche pas la cible.



# Index

Abjuration (école de magie) 42, 172  
abri 150  
absence de traces (druide) 33  
Acrobaties 67  
action complexe 139  
action de mouvement 138, 142  
action libre 139  
action simple 139  
actions de combat 138  
activer un  
objet magique (action) 142  
activité restreinte 139  
adversaires sans défense 145, 152  
Affinité magique 89  
âge (des personnages) 109  
aider quelqu'un  
(attaque spéciale) 153  
aide quelqu'un  
(test de compétence) 66  
alignement 103  
des classes 23  
des dieux 106  
des prêtres 49  
domaines 51  
et sorts 33, 52  
allonge naturelle 148, 149  
Âme de diamant (moine) 45  
Amélioration des créatures  
convoquées 89  
apparence (des personnages) 109  
appel (branche d'Invocation) 173  
argent de départ 111  
"armé" à mains nues 139  
arme d'une taille inappropriée 113  
Arme de prédilection 89  
Arme de prédilection supérieure 89  
Arme en main 89  
armes 112  
taille 113  
types 114  
armes à allonge 113, 137  
armes à deux mains 113  
armes à distance 112  
armes à impact 127, 128, 157  
armes à projectiles 113  
armes à une main 113  
armes courantes 112  
armes de corps à corps 112  
armes de guerre 112  
armes de jet 113, 157  
improvisées 113  
armes de maître 122  
armes doubles 113  
armes improvisées 113  
armes légères 113  
armure de maître 125  
armure naturelle 136  
armures 122  
enfiler ou ôter 122  
harnachement 131  
poids 161  
pour créatures inhabituelles 123  
Art de la magie 67  
Artisanat 68  
Athlétisme 89  
attaque (action) 139  
attaque à outrance (action) 143  
Attaque au galop 89

attaque de contact  
à distance 157, 175  
Attaque éclair 89  
Attaque en finesse 89  
Attaque en puissance 89  
Attaque en rotation 92  
attaque handicapante (roublard) 51  
attaque sournoise (roublard) 57  
attaques à deux mains 139  
attaques à distance 139  
attaques au corps à corps 139  
attaques d'opportunité 137  
attaques à mains nues 139  
et lancer un sort 140  
attaques de contact 136, 141  
attaques multiples 140  
Attaques réflexes 92  
attaques spéciales 153  
Augmentation d'intensité 92  
augmentation du moral des morts-  
vivants 160  
aura (prêtre) 51  
aura de Bien (paladin) 57  
aura de bravoure (paladin) 57  
Autonome 92  
barbare 24  
barde 26  
musique de barde 29  
préparation des sorts 179  
savoir bardique 28  
sorts 28, 179, 181  
bases du combat 135  
Bien et Mal 104  
blessures et mort 144  
Bluff 69  
bonus à la CA (moine) 44  
bonus d'altération 136  
bonus d'armure 122  
et classe d'armure 134  
bonus d'attaque 134  
bonus d'esquive 136  
bonus de base à l'attaque 22  
bonus de base aux sauvegardes 22  
bonus de bouclier 122  
bonus de Dex maximal 122  
bonus de parade 136  
bousculade (attaque spéciale) 154  
camouflage 151  
camouflage (rôleur) 55  
caractéristiques  
et lanceurs de sorts 7  
casser un objet 167  
cesser de se concentrer sur un sort  
(action libre) 144  
chaînes de sorts 181  
chances de rater (camouflage) 152  
chant de liberté (barde) 30  
chaotique bon 105  
chaotique mauvais 106  
chaotique neutre 105  
charge (attaque spéciale) 154  
réception de charge 154  
Charge dévastatrice 92  
Charisme 9, 10  
charme  
(branche d'Enchantement) 173  
châtiment du Mal (paladin) 47  
chimère (branche d'Illusion) 173

choisir sa cible (sort) 175  
choix de la race 11  
chute ralentie (moine) 45  
cible (d'un sort) 175  
classe d'armure 134  
des objets 166  
modificateurs 151  
classe de prédilection 11, 60  
code de conduite (paladin) 49  
coercition branche  
d'Enchantement) 173  
combat 133  
monté 155  
Combat à deux armes 92  
combat à deux armes (attaque  
spéciale) 154  
combat à mains nues (moine) 44  
Combat en aveugle 92  
Combat monté 93  
combat monté (attaque spéciale) 155  
combattants  
inconscients du danger 137  
combattre sur la défensive 140, 143  
combinaison d'effets magiques 171  
combiner ses compétences 65  
commencer ou finir une action  
complexe 142  
commerce 112  
compagnon animal (druide) 32  
compagnon animal (rôleur) 54  
compétences 61, 63  
accès 64  
synergie 66  
compétences de classe 23, 61  
compétences hors classe 61, 62  
composante gestuelle 174  
composante matérielle 174  
composantes (d'un sort) 174  
composante verbale 174  
concentration (sur un sort) 140  
Concentration 70  
conditions (dons) 87  
conditions favorables ou  
défavorables 64, 149  
cône (zone d'effet de sort) 175  
Connaissances 71  
connaissances des joueurs 71  
conscience du danger  
et surprise 137  
Constitution 9  
augmentation temporaire 146  
contre-chant (barde) 29  
Contrefaçon 71  
contresorts 170  
préparer 160  
contrôle des morts-vivants 159  
convocation  
(branche d'Invocation) 173  
corps de diamant (moine) 45  
coup automatiquement  
réussi ou raté 139  
coup de grâce 153  
Coup étourdissant 93  
coups critiques 114, 140  
courir (action) 143  
course (mode de déplacement) 163  
Course (don) 93  
coût en PX  
(composante de sort) 174  
création (branche d'Invocation) 173

création d'anneaux magiques 93  
Création d'armes et armures  
magiques 93  
Création d'objets merveilleux 93  
Création de baguettes magiques 94  
Création de bâtons magiques 94  
créatures de taille inférieure ou  
supérieure à la moyenne 149  
critique 114, 140  
croc-en-jambe (attaque spéciale) 155  
Crochetage 72  
cylindre (zone d'effet de sort) 175  
Décryptage 72  
Défense à deux armes 94  
défense totale (action) 142  
dégainer ou rengainer une arme 142  
dégâts 134, 145  
à mains nues 139  
aux objets 165  
bonus de Force 139  
des armes 114, 116  
excessifs 145  
jets 139  
létaux 145  
minimaux 134  
multiplication 134  
non-létaux 139  
types 114  
dégâts aux caractéristiques 134  
guérison 146  
dégâts excessifs 145  
dégâts létaux 145  
à mains nues 139  
dégâts non-létaux 146  
guérison 146  
degré de difficulté 64  
des jets de sauvegarde 136  
Déguisement 72  
déluge de coups (moine) 44  
demi-elfes 14  
demi-orques 15  
déplacement accéléré (barbare) 25  
(moine) 45  
déplacement à cheval 164  
déplacement facilité (druide) 33  
(rôleur) 55  
Déplacement silencieux 73  
déplacement sur  
courte distance 163  
déplacement sur  
longue distance 164  
déplacement tactique 146  
déplacements 146, 162  
contrariés 146, 163  
des personnages de taille P  
en diagonale 147  
modes 162  
monté 162  
se serrer 148, 149  
sur courte distance 163  
sur longue distance 163  
tactiques 146, 163  
déplacements contrariés 146, 163  
dés de vie 23  
Désamorçage/sabotage 73  
désarmement (attaque spéciale) 156  
désertion de l'âme 45  
destrier de paladin (paladin) 48



- destruction (attaque spéciale) 156  
 Détection 74  
 détection du Mal (paladin) 47  
 Dextérité 8  
   Modificateurs 134  
 dieux 51, 106  
 diminution permanente de  
 caractéristique 10  
   restauration 284  
 Diplomatie 74  
 diriger ou rediriger  
 un sort (action) 143  
 Discret 94  
 Discrétion 75  
 discrétion totale (rôdeur) 55  
 Dispense de composantes  
 matérielles 94  
 dissipation d'une  
 tentative de renvoi 159  
 distances (mesures) 147  
 Divination (école) 42, 172  
 Doigts de fée 94  
 domaine de l'Air 192  
 domaine du Bien 192  
 domaine de la Chance 192  
 domaine du Chaos 192  
 domaine de la Connaissance 193  
 domaine de la Destruction 193  
 domaine de la Duperie 193  
 domaine de la Faune 193  
 domaine de la Loi 193  
 domaine de la Flore 194  
 domaine de la Force 194  
 domaine de la Guérison 194  
 domaine de la Guerre 194  
 domaine de la Loi 194  
 domaine de la Magie 194  
 domaine du Mal 194  
 domaine de la Mort 195  
 domaine de la Protection 195  
 domaine du Soleil 195  
 domaine de la Terre 195  
 domaine du Voyage  
 dons 87, 90-91  
 dons de création d'objets 87  
 dons de métamagie 88  
 dons supplémentaires  
 (guerrier) 39, 87  
   (humain) 13  
   (magicien) 42  
   (moine) 45  
   (rôdeur) 54  
 dormir en armure 122  
 Dressage 77  
 druide 30  
   sorts 32, 183  
 Dur à cuire 45  
 durée (d'un sort) 176  
  
 école de prédilection 42  
 École renforcée 94  
 École supérieure 94  
 écoles de magie 172  
 écrits de magie divine 180  
 écrits de magie profane 178  
 Écriture de parchemins 94  
   (magicien) 42  
 effet (d'un sort) 175  
 effets du vieillissement 109  
 Efficacité des sorts accrue 95  
 Efficacité des sorts supérieure 95  
 elfes 16  
 émanation (zone d'effet de sort) 175  
 empathie sauvage (druide) 33  
   (rôdeur) 54  
 emplacements de sorts 178, 180  
 Emprise sur les morts-vivants 95  
 Enchaînement 95  
 Enchantement (école) 42, 173  
 Endurance 95  
   (rôdeur) 54  
 énergie négative 159, 160  
 énergie positive 159, 160  
 énergies destructives contre les  
 objets 165  
 enfiler ou ôter son armure 123  
 ennemi juré (rôdeur) 54  
 ensorceleur 34  
   préparation des sorts 179  
   sorts 37, 179, 185  
 Équilibre 76  
 équipement 111  
   disponibilité 12  
 équipement de départ 24, 111  
 Équitation 77  
 Escalade 77  
 Escamotage 78  
 espace contrôlé 137  
 espace occupé (d'une créature) 148  
 esprit fuyant (roublard) 57  
 Esquive 96  
 esquive extraordinaire (moine) 45  
   (roublard) 57  
 esquive instinctive (barbare) 26  
   (roublard) 57  
 esquive instinctive supérieure  
 (barbare) 26  
   (roublard) 57  
 esquive totale (moine) 45  
   (rôdeur) 55  
   (roublard) 57  
 Estimation 79  
 Etat civil et mensurations 109  
 état stable et récupération 145  
 étendue (effet ou  
 zone d'effet de sort) 175  
 éternelle jeunesse (druide) 34  
   (moine) 45  
 Évocation (école) 42, 173  
 Expertise du combat 96  
 exploration 164  
 Extension d'effet 96  
 Extension de durée 96  
 Extension de portée 96  
 Extension de zone d'effet 96  
 Évasion 79  
  
 facteur de portée 114  
 faire 10 65  
 faire 20 65  
 faire un pas de  
 placement de 1,50 mètre 144  
 familiers 34  
   (ensorceleur) 37  
   (magicien) 42  
 fantasma (branche d'Illusion) 173  
 fascination (barde) 29  
 feinte (attaque spéciale) 156  
 Feu nourri 96  
 Fin limier 96  
  
 focaliseur 174  
 focaliseur divin 174  
 footing (mode de déplacement) 163  
 Force 8  
   exceptionnelle 162  
   modificateur 134  
 forme animale 33  
 Fouille 79  
 Fourberie 97  
 franchir les coins 147  
 frappe ki (moine) 45  
 Fraternité animale 97  
 Funambule 97  
  
 gnomes 17  
 grâce divine (paladin) 47  
 grimoires 42, 178  
 guérison 146  
   des caractéristiques affaiblies 146  
   des dégâts non-létaux 146  
   magique 146  
   naturelle 146  
 guérison (branche d'Invocation) 173  
 guérison des maladies (paladin) 49  
 guérison magique 146  
 guérison naturelle 146  
 guerrier 37  
  
 habillement 130  
 halfelins 18  
 hallucination  
 (branche d'Illusion) 173  
 hors de combat 145  
 humains 12  
  
 illettrisme (barbare) 25  
 Illusion (école) 42, 173  
 illusions et jets de sauvegarde 173  
 immunité contre le venin (druide) 34  
 imposition des mains (paladin) 47  
 Incantation animale 97  
 Incantation rapide 97  
 Incantation statique 97  
 Incantation silencieuse 97  
 incantation spontanée 180  
   dons de métamagie 88  
   (druide) 33  
   (prêtre) 52  
 inconscience 146  
 influencer l'attitude des PNJ 74  
 initiative 136  
   des monstres 137  
   et préparer son action 160  
   et retarder son action 160  
   inaction 137  
 inspiration héroïque (barde) 29  
 inspiration intrépide (barde) 30  
 inspiration talentueuse (barde) 29  
 inspiration vaillante (barde) 29  
 instinct naturel (druide) 33  
 Intelligence 9, 10  
 Interception de projectiles 97  
 Intimidation 80  
 intimidation des morts-vivants 159  
 intrusion et maraudage 165  
 Invocation (école) 42, 173  
  
 jet d'attaque 134, 139  
   modificateurs 151  
 jets de Réflexes 136  
  
 bonus d'abri 151  
 jets de sauvegarde 136  
   contre les sorts 176  
   des objets 165  
   et illusions 173  
 jets de Vigueur 136  
 jets de Volonté 136  
  
 lâcher un objet (action libre) 144  
 lancement de sorts et services  
 lancer des sorts 169  
   concentration 140, 170  
   en selle 155  
   sur la défensive 140  
 lancer un sort (action) 140, 143  
 lancer un sort à incantation rapide  
 (action libre) 144  
 lancer une arme à impact (attaque  
 spéciale) 157  
 Langue 80  
 langues 12, 80  
   de classe 12  
   supplémentaires (druide) 33  
   supplémentaires (magicien) 42  
   supplémentaires (prêtre) 52  
 langues du soleil et de la lune  
 (moine) 45  
 ligne (zone d'effet de sort) 175  
 ligne d'effet 176  
 ligne de mire 139  
 Loi et Chaos 104  
 loyal bon 104  
 loyal mauvais 105  
 loyal neutre 105  
 lutte (attaque spéciale) 157  
  
 magicien 40  
   préparation des sorts 177  
   sorts 41, 177, 185  
 magiciens spécialisés 42  
 Magie de guerre 97  
 magie divine 179  
 magie profane 177  
   et armure 41  
 maîtrise des compétences  
 (roublard) 57  
 Maîtrise des cordes 81  
 Maîtrise des sorts 97  
 Maîtrise du combat à deux armes 97  
 maîtrise du style  
 de combat (rôdeur) 55  
 malus d'armure aux tests 122  
 malus de portée 134  
 Maniement  
 d'une arme de guerre 97  
 Maniement d'une arme exotique 97  
 Maniement des armes courantes 98  
 Maniement des boucliers 98  
 Maniement du pavois 98  
 manipuler un objet 142  
 marchandises et services 125  
 marche (mode de déplacement) 163  
 marche forcée 164  
 matériel d'aventurier 126  
 matériel de classe et de  
 compétences 129  
 mesurer les distances 147  
 métamagie 88  
 Méticuleux 98  
 mille visages (druide) 34



mirage (branche d'illusion) 173  
 modificateurs de caractéristique 7  
 modificateurs de taille 134, 136  
   et lutte 157  
 moine 43  
 monnaie 112  
 monter ou descendre de selle (action) 143  
 montures et harnachement 131  
 montures et véhicules 164  
 mort 145  
   ramener les morts à la vie 171  
 mourant 145  
 moyens de transport 132  
 multiplication des dégâts 134  
 munitions 113

nains 19  
 Natation 84  
 Nécromancie (école) 42, 174  
 Négociation 98  
 neutre 105  
 neutre bon 105  
 neutre mauvais 105  
 niveau (d'un sort) 174  
 niveau de classe 59  
 niveau de lanceur de sorts 171, 181  
 niveau de personnage 59  
 nourriture, boisson  
 et hébergement 131  
 nouvelles tentatives  
 (à un test de compétence) 64

objets 165  
   classe d'armure 165  
   énergies destructives 165  
   jets de sauvegarde 166  
   points de résistance 165  
 objets à fin d'incantation 142  
 objets à mot de commande 142  
 objets à potentiel magique 142  
 objets à usage normal 142  
 ombre (branche d'illusion) 173  
 opportunisme (roublard) 58

paladin 46  
   destrier 48  
   sorts 47, 189  
 Parade de projectiles 98  
 parler (action libre) 144  
 particularité de classe 24  
 pas chassé (moine) 45  
 pas de placement 138, 144  
 passé (des personnages) 110  
 passer sans s'arrêter 147  
 paume vibratoire (moine) 45  
 Perception auditive 81  
 perfection de l'être (moine) 45  
 personnage sur mesure 110  
 personnages de petite taille 18  
 personnages multiclassés 59  
 personnalité (des personnages) 110  
 Persuasion 98  
 perte de niveau 171  
   restauration 284  
 pièce d'argent 112  
 pièce d'or 112  
   argent de départ 111  
 pièce de cuivre 112  
 pièce de platine 112

pièges 73  
 Piétinement 98  
 Pistage 98  
   (rôdeur) 54  
 pistage accéléré (rôdeur) 55  
 plan Astral 171, 173, 216, 276  
 plan de l'Ombre 220, 254, 276  
 plan Éthéré 212, 213, 243, 269, 296  
 plans (des donjons) 166  
 plénitude physique (moine) 45  
 plonger au sol (action libre) 144  
 poids (des personnages) 109  
   (transportable) 161  
 poids transportable 161  
   des créatures plus grandes ou  
   plus petites 162  
 point d'origine (d'un sort) 175, 176  
 points d'expérience 22, 58  
   des personnages multiclassés 60  
 points de résistance des objets 165  
 points de vie 136  
   perte 145  
 points de vie temporaires 146  
 Port des armures 99, 122  
 portée (d'un sort) 174  
 pouvoirs extraordinaires 142, 180  
 pouvoirs magiques 142, 180  
   sur la défensive 142  
 pouvoirs naturels 180  
 pouvoirs surnaturels 142, 180  
 Premiers secours 82  
 Préparation de potions 99  
 préparation des sorts 177, 179  
 préparation des sorts de magicien 177  
 préparation des sorts divins 179  
 préparer ou détacher un bouclier (action) 142  
 préparer une action 160  
 Prestige 99  
 prêtre 49  
   domaines 51, 192  
   incantation spontanée 52, 180  
   sorts 51, 190  
 prêtres neutres et morts-vivants 160  
 pris au dépourvu 137  
 prise en tenaille 152, 153  
 Profession 82  
 progression en niveaux 58  
   des personnages multiclassés 60  
 Psychologie 83  
 pureté physique (moine) 45

quadrillage 133, 134  
 Quintessence des sorts 99

rage de berserker (barbare) 25  
 rage de grand berserker (barbare) 26  
 rage de maître berserker (barbare) 26  
 rage sans fatigue (barbare) 26  
 ramener les morts à la vie 171  
 ramper (déplacement) 142  
 rayon (effet de sort) 175  
 rayonnement  
 (zone d'effet de sort) 175  
 Rechargement rapide 99  
 recherche des pièges (roublard) 57  
 récompenses, autres 168  
 récupération des points de vie 145  
 réduction des dégâts (barbare) 26  
 Réflexes surhumains 100

registre d'un sort 174  
 religion 106  
 Renseignements 74  
 renversement (attaque spéciale) 158  
 renvoi (ou intimidation) des morts-  
 vivants (attaque spéciale) 159  
   (paladin) 47  
   (prêtre) 52  
 Représentation 83  
 résistance à l'appel de la nature  
 (druide) 33  
 résistance à la magie 177  
 retarder son action 160  
 retenir un sort de contact 141, 176  
 retraite (action) 143  
 revenant du butin 112  
 richesse et argent 112  
 risque d'échec  
 des sorts profanes 41, 122  
 Robustesse 100  
 rôdeur 52  
   sorts 55, 195  
 roublard 55  
 round de combat 138  
 roulé-boulé (roublard) 58

Sagesse 9, 10  
 saisir des objets 156  
 santé divine (paladin) 47  
 Saut 84  
 sauvegarde automatiquement  
 réussie ou ratée 136  
 Savoir-faire mécanique 100  
 Science de l'initiative 100  
 Science de la bousculade 100  
 Science de la destruction 100  
 Science de la feinte 100  
 Science de la lutte 100  
 Science du  
   combat à deux armes 100  
   Science du  
   combat à mains nues 100  
   Science du contresort 100  
   Science du coup de bouclier 100  
   Science du critique 100  
   Science du croc-en-jambe 101  
   Science du désarmement 101  
   Science du renversement 101  
   Science du renvoi 101  
   Science du tir de précision 101  
   science du style  
   de combat (rôdeur) 55  
 scrutation  
 (branche de Divination) 172  
 se déplacer de 1,50 mètre sur un  
 terrain difficile (action) 144  
 sens des pièges (barbare) 26  
   (roublard) 57  
 se relever (action) 143  
 sérénité (moine) 45  
 solidité 165  
 sorts de contact 176  
   en combat 140  
 sorts de domaine 51, 192  
 sorts du niveau 0 179, 181, 183,  
 185, 190  
 sorts en bonus 8  
 sorts façonnables 176  
 Souplesse du serpent 101  
 soulever et tirer 162

Spécialisation martiale 101  
 Spécialisation martiale  
 supérieur 101  
 sphère (zone d'effet de sort) 175  
 style de combat (rôdeur) 54  
 substances et objets spéciaux 127  
 Succession d'enchaînements 102  
 suggestion (barde) 29  
 suggestion de groupe (barde) 30  
 surprise 137  
 Survie 85  
 synergie (de compétences) 66

tâches virtuellement impossibles 65  
 taille des armes 113  
 taille des créatures  
 et échelle 149, 150  
 taille et poids (des personnages) 109  
 Talent 102  
 téléportation  
 (branche d'Invocation) 173  
 temps d'incantation (d'un sort) 174  
 terrain difficile 148  
 terrain et obstacles 147  
 test de dissipation 233  
 test de renvoi 159  
 test inné de compétence 64  
 tests d'initiative 136  
 tests de caractéristique 65, 66  
 tests de compétence 63  
   nouvelles tentatives 64  
 tests de niveau  
 de lanceur de sorts 65  
 tests opposés 64  
 Tir à bout portant 102  
 tir dans le tas 140  
 Tir de loin 102  
 Tir de précision 102  
 Tir en mouvement 102  
 Tir monté 102  
 Tir rapide 102  
 Transmutation (école) 42, 174  
 trésor 167  
 types de bonus 171

universel (catégorie de sort) 42  
 utilisation d'objets magiques 85  
 utiliser un don 144  
 utiliser une compétence 144  
 utiliser un pouvoir  
 spécial (action) 143

valeurs de caractéristiques 7  
   ajustements raciaux 11, 12  
   évaluation 10  
   personnage injouable 8  
   tirage et répartition 10  
 version d'un sort 170  
 Vigilance 102  
 Vigueur surhumaine 102  
 vision et lumière 164  
 vitesse de déplacement 136  
   bonus à 147  
   et armure 122  
   tactique 147  
 Volonté de fer 102  
 volonté indomptable (barbare) 26  
 Voligeur 102

zone d'effet (d'un sort) 175





CATÉGORIE DE TAILLE	AGE	SEXE	TAILLE	POIDS	YEUX	CHEVEUX	PEAU	FEUILLE DE PERSONNAGE				
CARACTÉRISTIQUES	VALEUR	MODIF.	VALEUR TEMPORAIRE	MOD TEMPORAIRE	TOTAL	BLESSURES/PV ACTUELS			DÉGATS NON-LÉTAUX		VITESSE DE DÉPLACEMENT	
<b>FOR</b> FORCE					<b>PV</b> POINTS DE VIE							
<b>DEX</b> DEXTERITÉ					<b>CA</b> CLASSE D'ARMURE	= 10 + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>					RÉDUCTION DES DÉGATS	
<b>CON</b> CONSTITUTION					TOTAL	BONUS D'ARMURE    BONUS DE BOULIER    MOD. DE DEX    MOD. DE TAILLE    ARMURE NATURELLE    MOD. DE PARADE    MOD. DIVERS						
<b>INT</b> INTELLIGENCE					<b>CLASSE D'ARMURE</b> <b>ATTAQUES DE CONTACT</b>	<b>CLASSE D'ARMURE</b> <b>PRIS AU DÉPOURVU</b>			<b>COMPÉTENCES</b> NOM DE LA COMPÉTENCE    CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE    MOD. DE COMPÉTENCE    MOD. DE CARACTÉRISTIQUE    Degré de maîtrise    MOD. DIVERS			
<b>SAG</b> SAGESSE					<b>MODIFICATEUR À L'INITIATIVE</b>	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/>			COURAGE: <input type="checkbox"/> ACROBATIES    DEX* <input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>			
<b>CHA</b> CHARISME						TOTAL	MOD. DE DEX    MOD. DIVERS					

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	BONUS DE BASE	MOD. DE CARAC.	MOD. MACQUE	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRES	MODIFICATEURS PARTICULIERS
<b>REFLEXES</b> (DEXTERITÉ)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	
<b>VIGUEUR</b> (CONSTITUTION)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	
<b>VOLONTÉ</b> (SAGESSE)	<input type="text"/>	= <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	

$$\text{MODIFICATEUR AU TEST DE LUTTE} \times \boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}}$$

TOTAL                      BONUS DE BASE                      MOD. DE                      MOD. DE                      MOD. DIVERS

Attaque			Bonus à l'attaque	Dégâts	Critique
Portée	Type	Notes			

**MUNITIONS** \_\_\_\_\_ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Attaque			Bonus à l'attaque	Dégâts	Critique
Portée	Type	Notes			

**MUNITIONS** \_\_\_\_\_ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Attaque			Bonus à l'attaque	Dégâts	Critique
Portée	Type	Notes			

MUNITIONS \_\_\_\_\_ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Attaque			Bonus à l'attaque	Dégâts	Critique
Portée	Type	Notes			

**MUNITIONS** \_\_\_\_\_ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

ATTAQUE		BONUS À L'ATTAQUE	DÉGÂTS	CRITIQUE
PORTÉE	TYPE	NOTES		

MUNITIONS \_\_\_\_\_ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

COMPÉTENCES		DEGRÉ DE MAÎTRISE MAX. /		
NOM DE LA COMPÉTENCE	CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE	MOD DE COMPÉTENCE	MOD DE CARACTÉRISTIQUE	MOD DIVERS
<input type="checkbox"/> ACROBATIES	DEX*		=	+ +
<input type="checkbox"/> ART DE LA MAGIE	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> ARTISANAT ■ ( )	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> ARTISANAT ■ ( )	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> ARTISANAT ■ ( )	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> BLUFF ■	CHA		=	+ +
<input type="checkbox"/> CONCENTRATION ■	CON		=	+ +
<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES ( )	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES ( )	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES ( )	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES ( )	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES ( )	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> CONTREFAÇON ■	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> CROCHETAGE	DEX		=	+ +
<input type="checkbox"/> DÉCRYPTAGE	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> DÉGUISEMENT ■	CHA		=	+ +
<input type="checkbox"/> DÉPLACEMENT SILENCIEUX ■	DEX*		=	+ +
<input type="checkbox"/> DÉSAMORÇAGE/SABOTAGE	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> DÉTECTION ■	SAG		=	+ +
<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE ■	CHA		=	+ +
<input type="checkbox"/> DISCRÉTION ■	DEX*		=	+ +
<input type="checkbox"/> DRESSAGE	CHA		=	+ +
<input type="checkbox"/> ÉQUILIBRE ■	DEX*		=	+ +
<input type="checkbox"/> ÉQUITATION ■	DEX		=	+ +
<input type="checkbox"/> ESCALADE ■	FOR*		=	+ +
<input type="checkbox"/> ESCAMOTAGE	DEX*		=	+ +
<input type="checkbox"/> ESTIMATION ■	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> ÉVASION ■	DEX*		=	+ +
<input type="checkbox"/> FOUILLE ■	INT		=	+ +
<input type="checkbox"/> INTIMIDATION ■	CHA		=	+ +
<input type="checkbox"/> MAÎTRISE DES CORDES ■	DEX		=	+ +
<input type="checkbox"/> NATATION ■	FOR*		=	+ +
<input type="checkbox"/> PERCEPTION AUDITIVE ■	SAG		=	+ +
<input type="checkbox"/> PREMIERS SECOURS ■	SAG		=	+ +
<input type="checkbox"/> PROFESSION ( )	SAG		=	+ +
<input type="checkbox"/> PROFESSION ( )	SAG		=	+ +
<input type="checkbox"/> PSYCHOLOGIE ■	SAG		=	+ +
<input type="checkbox"/> RENSEIGNEMENTS ■	CHA		=	+ +
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION ( )	CHA		=	+ +
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION ( )	CHA		=	+ +
<input type="checkbox"/> REPRÉSENTATION ( )	CHA		=	+ +
<input type="checkbox"/> SAUT ■	FOR*		=	+ +
<input type="checkbox"/> SURVIE ■	SAG		=	+ +
<input type="checkbox"/> UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES	CHA		=	+ +
<input type="checkbox"/> _____	_____		=	+ +
<input type="checkbox"/> _____	_____		=	+ +
<input type="checkbox"/> _____	_____		=	+ +

■ Indique qu'une compétence peut-être utilisée de façon innée, c'est à dire sans degré de maîtrise  
☐ Cochez cette case s'il s'agit d'une compétence de classe pour votre personnage.

\* La pénalité d'armure aux tests s'applique le cas échéant. (Doublez-le lors des tests de Notation.)





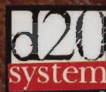


# Une infinité d'aventures passionnantes n'attend plus que vous !

par Jonathan Tweet, Monte Cook  
et Skip Williams

Accompagné de vos braves compagnons, préparez-vous  
à arpenter un monde médiéval fantastique.  
Vous découvrirez au fil des pages de cet ouvrage tous les  
outils et les options permettant de créer des personnages  
pour le jeu de rôle DUNGEONS & DRAGONS®  
dignes des légendes et des chants des bardes.

Spell  
Books



Visitez notre site :  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

Prix : 39,90 €

Réf. :

ISBN :