

Libram Magica

Liste de Sorts et Règles Optionnelles de Recherche Un Supplément Basic Fantasy RPG

Version 2

Copyright © 2008-2013 R. Kevin Smoot &

Collaborateurs

Tous Droits Réservés

Distribué sous les termes de l'Open Game License
version 1.0a

Basic Fantasy Role-Playing Game Website : basicfantasy.org

LIBRAM MAGICA - SORTS ET PLUS ENCORE

Les sorts classés alphabétiquement proviennent d'une variété de sources, dont les sorts des règles de base. De plus, de nouvelles règles facultatives s'appliquent à la recherche afin de faciliter l'entrée d'un plus grand nombre de ces sorts dans le jeu. Comme toujours, tout matériel supplémentaire ou autres caractéristiques sont entièrement facultatifs et peuvent ou non être autorisés par le Maître de Jeu.

L'APPRENTISSAGE ET LA RECHERCHE DE SORTS

Apprentissage des Sorts

Les lanceurs de sorts des arcanes (Magicien ou sous-classe appropriée, le cas échéant) peuvent apprendre les sorts en apprenant directement d'un autre lanceur arcanique, en étudiant le livre de sorts d'un autre individu, ou même en transcrivant directement d'un rouleau de sorts. S'il est enseigné, un sort peut être appris en une seule journée, alors que le référencement du livre de sorts d'un autre individu prend une journée par niveau de sort. Pour apprendre à partir d'un parchemin de sort, le personnage doit décoder complètement le sort, en prenant 1 semaine par niveau du sort et en coûtant 250 po par niveau de sort de recherche. Les chances de décoder avec succès un parchemin sont de 50 % +5 % par niveau du lanceur, moins 10 % par niveau du sort (mais au maximum 95 % de chances de succès) ; tout échec détruit le parchemin et il est perdu. Dans chaque cas, y compris la recherche à partir d'un parchemin, le sort appris doit être transcrit dans le livre de sorts du personnage, à un coût de 500 po par niveau de sort transcrit. La plupart des lanceurs de sorts arcaniques débutants commencent avec un livre de sorts contenant **Lecture de la Magie** et au moins un autre sort de premier niveau à déterminer par le maître de jeu, sans frais.

Les lanceurs de sorts divins (clercs ou sous-classes appropriées) utilisent des processus similaires mais ne tiennent pas de livres de sorts traditionnels et n'ont pas à transcrire les sorts lorsque le processus d'apprentissage est terminé. Le maître de jeu peut avoir des informations inscrites dans des textes sacrés à l'intérieur des temples ou des lieux de culte qui peuvent être référencés. L'utilisation de ces livres de prières reviendrait à faire référence au livre de sorts d'une autre personne, tel que décrit ci-dessus. Sinon, ils apprennent directement de professeurs ou des parchemins.

Règles générales pour la recherche

Les classes de lanceur de sorts désirent souvent élargir leurs sélections de sorts et leurs prouesses magiques par l'utilisation de sorts créés personnellement ou l'accès à des pouvoirs magiques qui sont rares et inconnus de la plupart des autres. Les modifications facultatives aux règles de base (partie 8, à partir de la page 142), en particulier pour la recherche, sont détaillées ci-dessous.

Expérience et recherche

Il est suggéré que le maître de jeu accorde des points d'expérience aux personnages qui réussissent des recherches sur les sorts ou d'autres études magiques, en particulier pour les utilisateurs de magie (ou d'autres classes de « magie académique »). Après tout, ils font ce qu'on attend d'intellectuels studieux. Il est suggéré que le taux de ces récompenses soit de 1 XP pour 10 po consacrés à une recherche fructueuse. 10 Même les échecs produisent de nouvelles idées, de sorte que la moitié d'une telle rétribution est suggérée pour une période de recherche qui échoue malgré tout.

De même, des efforts similaires tels que la fabrication d'objets magiques peuvent servir de base à l'attribution de certains points d'expérience. Le maître de jeu peut même accorder une telle expérience à d'autres classes qui trouvent un moyen d'aider à la recherche. Par exemple, le personnage de combattant qui agit comme cobaye ou sujet d'essai pour diverses expériences.

Règles facultatives de recherche de sort

La recherche de nouveaux sorts est le type de recherche magique le plus courant. Un utilisateur de magie (ou une sous-classe appropriée, s'il y a lieu) peut faire des recherches sur un sort standard, ce qui élimine le besoin d'un enseignant ou d'une référence. De plus, il y a des sorts qui ne sont pas bien connus ou qui sont rares et qui n'apparaissent pas sur les listes de sorts de la classe et qui ne peuvent être recherchés ou enseignés que par d'autres personnes qui connaissent le sort (ou que l'on trouve autrement sous forme de parchemin comme trésor). Bien sûr, un Clerc ou un Magicien peut re-

chercher un sort entièrement nouveau de sa propre conception. Aucun personnage ne peut inventer ou rechercher un sort d'un niveau supérieur à celui qu'il peut lancer.

Si le personnage invente un sort, le maître de jeu doit déterminer le niveau du sort et juger si le sort est possible « tel quel ». Le MJ n'a pas à dire au joueur si le sort est possible, et en fait cela peut être préférable (décrit plus bas).

Le coût de la recherche d'un sort est de 500 po par niveau de sort pour les sorts « standard » (apparaît déjà sur la liste des sorts de la classe standard dans les règles de base), 750 po par niveau de sort pour les sorts qui sont rares (pas sur les listes de sorts standard mais sont disponibles ici ou ailleurs), ou 1 000 po par niveau de sort pour les nouveaux sorts originaux. Dans tous les cas, il faut une semaine par niveau de sort pour compléter la recherche.

La chance de base de succès est de 25% +5% par niveau du personnage. Avoir un apprenti pour aider ajoute +5% (maximum de quatre de ces apprentis), et avoir l'aide d'un autre chercheur qualifié (un lanceur de sorts supplémentaire du type approprié capable de lancer le sort proposé) ajoutera +10% supplémentaires. Cependant, les chances de succès sont réduites de -10 % par niveau de sort proposé.

Dans tous les cas, la chance maximale de succès est de 95%. Le chercheur secondaire acquerra également le sort dans ce processus (si le chercheur primaire réussit), ce qui est une très bonne raison pour laquelle les mages forment des collèges ou des guildes de recherche, et n'hésitent pas à s'aider mutuellement dans leurs efforts.

Si le jet de recherche est réussi, le personnage peut ajouter le sort à son livre de sorts (s'il est utilisé par la classe), en payant les frais de transcription normaux (voir Apprendre un Sort ci-dessus). Le personnage n'a pas besoin de payer pour transcrire les échecs, et n'a pas besoin de payer pour transcrire immédiatement. Cependant, il doit payer et transcrire avant d'avoir le sort disponible pour une utilisation quotidienne.

Les lanceurs de sorts divins peuvent ensuite prier pour le sort avec une recherche réussie. Les clercs d'une même divinité, d'une même foi ou d'une même éthique peuvent s'enseigner mutuellement les prières décrites ci-dessus dans les sorts d'apprentissage.

En cas d'échec, l'argent et le temps sont dépensés en vain. La recherche doit recommencer si le personnage désire toujours le sort. Chaque échec ajoutera +10% aux chances de succès pour les recherches ultérieures en supposant que le maître de jeu autorise le sort en question. Si le MJ a déterminé que le sort n'est pas possible, les chances de succès sont sans importance, mais le joueur n'a toujours pas besoin d'en être informé (comme décrit ci-dessus).

Comme suggéré ci-dessus, le maître de jeu peut décider qu'un nouveau sort proposé n'est pas « correct » pour sa campagne ; trop puissant, trop bas en niveau, etc. Plutôt que de le dire au joueur, il y a deux stratégies qui peuvent être utilisées.

Tout d'abord, le maître de jeu peut décider de réviser le sort. Si le jet est un succès, le MJ présente alors au joueur une version révisée du sort, ajustée selon ce que le MJ juge nécessaire pour des raisons d'équilibre de jeu.

L'alternative, plus appropriée lorsque le maître de jeu estime que le sort doit être de niveau supérieur à celui que le personnage du joueur peut lancer, est de faire le jet de toute façon. Si le jet échoue, c'est tout ce que le joueur a besoin de savoir ; mais s'il réussit, le MJ devrait alors lui montrer la version révisée du sort et lui expliquer que le personnage pourra réessayer quand il atteindra un niveau assez élevé pour le lancer. Dans ce cas, le MJ peut permettre au personnage de réduire de moitié le temps ou le coût lorsque la recherche est à nouveau tentée au niveau supérieur.

SORTS DE NIVEAU ZÉRO ET 7

Bien que complètement optionnels, certains Maîtres de Jeu permettent l'utilisation de sorts de niveau zéro, essentiellement des effets magiques très mineurs, appelés Cantrips pour le Magicien (y compris Illusionnistes & Nécromanciens), ou Oraisons pour le Clerc (ou Druides). Aussi facultatif, les sorts de septième niveau sont parfois utilisés dans les campagnes de haut niveau. Les deux sont inclus dans ce Libram par souci d'exhaustivité, mais aucun des deux n'est nécessaire pour jouer.

Les sorts de niveau zéro

Un lanceur de sorts peut lancer un nombre de sorts de niveau 0 par jour égal à un de plus que le nombre de sorts de premier niveau qui lui a été alloué, plus un bonus de capacité de lancer de sorts ; généralement Intelligence pour les lanceurs d'arcanes, Sagesse pour les lanceurs de sorts divins. Comme les clercs et les druides n'acquièrent normalement pas la capacité de lancer des sorts avant le 2ème niveau, leur allocation de premier niveau devrait être traitée comme zéro sort de premier niveau ; en effet, ils reçoivent 1 oraison (de 0+1 ou plus s'ils ont un bonus de capacité de sagesse). Contrairement aux sorts normaux, les sorts de niveau zéro n'ont pas besoin d'être préparés, mais plutôt d'être choisis spontanément au moment du lancer parmi les sorts de niveau zéro connus. Un seul sort de niveau 0 peut être lancé dans un round et il a les mêmes exigences que d'autres sorts tels que les temps d'incantation, les mains libres et la verbalisation, ou les exigences relatives aux composants matériels.

Un lanceur de sorts de premier niveau connaît 3 sorts de niveau zéro choisis ou déterminés au hasard par le maître de jeu (en supposant qu'ils soient utilisés). Ils peuvent être en-

seignés ou appris comme décrit ci-dessus à la moitié du coût d'un sort de premier niveau. Pour les lanceurs arcaniques, le coût pour inscrire de telles magies mineures dans leur livre de sorts n'est que de 100 po chacun. Tous les sorts de niveau zéro doivent être considérés comme « communs » aux fins de la recherche, et ils sont sinon faciles à trouver autrement.

Septième niveau des sorts

Les sorts du septième niveau fonctionnent exactement comme les autres sorts de niveaux inférieurs, mais en plus puissants comme on pourrait s'y attendre. Les progressions pour acquérir de tels sorts suivent le même flux mathématique que les niveaux de sorts précédents. Tous les sorts de septième niveau doivent être considérés comme « rares » concernant la recherche.

LISTES DE SORTS

Voici la liste des sorts pour chaque grande classe de lanceur de sorts. La dernière colonne fait la différence entre les sorts courants et les sorts rares. Chaque classe ou sous-classe différencie différemment les sorts communs et rares. Ce qui est rare pour un Magicien peut être assez commun dans le milieu des Illusionnistes. Pour le lancer aléatoire de sorts « de base », il faut se référer aux listes de sorts des règles de base, car ces listes contiennent tous les sorts disponibles. Alternativement, le Maître de Jeu peut lancer un dé pour avoir une chance d'avoir un sort « rare » en lançant un 1 sur 1d6 avant de déterminer le sort en question.

Si un sort rare est indiqué, le MJ peut lancer ou choisir comme il convient ; lorsqu'il n'existe pas de sort rare pour le niveau de sort spécifique, un sort commun est choisi.

Les sorts communs sont ceux qui apparaissent dans les règles de base et doivent être considérés comme accessibles aux personnages par les voies normales. Les parchemins de sorts des trésors devraient généralement avoir leur contenu choisi parmi ces choix standard (à moins que le maître de jeu n'ait l'intention spécifique d'introduire un sort plus rare ; voir ci-dessus). En général, tous les sorts de niveau 0 disponibles pour une classe devraient être considérés comme communs.

Les sorts énumérés comme Rares sont des sorts qui doivent être trouvés, enseignés, recherchés ou autrement acquis par le personnage au cours du jeu. Le maître de jeu a le contrôle sur la disponibilité réelle d'un sort considéré Rare dans son jeu. De tels sorts rares sont généralement placés délibérément lorsque le MJ décide qu'un personnage pourrait en trouver un, et ne sont généralement pas trouvés au hasard dans un trésor.

Il y a aussi de Nouveaux sorts tels que décrits dans les sections de recherche ci-dessus, mais bien sûr ils ne seront pas listés dans le Libram Magica.

Formatage utilisé :

Nom du Sort* (astérisque utilisé pour marquer les sorts réversibles)

Niveau Divin Portée : en unités

Niveaux Arcanique Durée : en unités

Description des effets de sorts entièrement détaillée avec divers cas spéciaux ou effets situationnels. Si le sort est réversible, les détails de cette version sont également détaillés.

Les abréviations utilisées sont énumérées ci-dessous. La classe primaire ou la classe standard (Clerc ou Magicien) est listée avant leurs sous-classes respectives dans l'en-tête du sort.

- C Clerc
- D Druide (sous-classe des Clercs)
- M Magicien
- I Illusionniste (sous-classe de Magicien)
- N Nécromancien (sous-classe de Magicien)
- # Signifie que le Sort vient du Livre de Base
- ? Signifie que dans la version originale du LM ce sort est absent, et donc rajouté lors de la traduction. ? Tout seul origine News Spells Supplement, avec une autre lettre donne l'origine (?D signifie qu'il était dans le supplément Druide)

L'utilisation des sous-classes (ou d'une sous-classe) est au choix du maître de jeu, et les sorts spécifiques à une sous-classe particulière peuvent ne pas être disponibles pour les autres classes.

Clerc Liste de Sorts**Zéro Niveau Sorts Clerc (Oraisons)**

| | | |
|----|-------------------------------|--------|
| 1 | Appel au Culte | Commun |
| 2 | Bénédictio du Repas | Commun |
| 3 | Eau en Vin | Commun |
| 4 | Garde* | Commun |
| 5 | Guérir les Blessures Mineures | Commun |
| 6 | Guide* | Commun |
| 7 | Prédire la Météo | Commun |
| 8 | Réparer | Commun |
| 9 | Sanctification* | Commun |
| 10 | Sourcier | Commun |
| 11 | Vertu | Commun |

1er Niveau Sorts Clerc

| | | |
|----|---------------------------|---------|
| 1 | Censure | Commun? |
| 2 | Commande | Rare |
| 3 | Courage* | Commun# |
| 4 | Détecter la Magie | Commun# |
| 5 | Détection du Mal* | Commun# |
| 6 | Disruption* | Rare |
| 7 | Lumière* | Commun# |
| 8 | Protection contre le Mal* | Commun# |
| 9 | Purifier les aliments | Commun# |
| 10 | Rafrâchir | Rare |
| 11 | Résistance au Froid | Commun# |
| 12 | Sanctuaire | Rare |
| 13 | Soins légers* | Commun# |

2e Niveau Sorts Clerc

| | | |
|----|----------------------|---------|
| 1 | Annulation Paralysie | Commun |
| 2 | Bénédictio* | Commun# |
| 3 | Bouclier des Fidèles | Rare |
| 4 | Cercle de Silence | Commun# |
| 5 | Charme des Animaux | Commun# |
| 6 | Immobilisation | Commun# |
| 7 | Localiser un Cadavre | Rare |
| 8 | Magie Divine | Rare |
| 9 | Mailler Spirituel | Commun# |
| 10 | Parler aux Animaux | Commun# |
| 11 | Résistance au Feu | Commun# |
| 12 | Restaurer la Santé | Rare |
| 13 | Trouver les Pièges | Commun# |

3e Niveau Sorts Clerc

| | | |
|----|---------------------------|---------|
| 1 | Conjuration* | Commun# |
| 2 | Croissance Animale | Commun# |
| 3 | Disruption* Majeure | Rare |
| 4 | Enlever la Paralysie | Rare |
| 5 | Frapper | Commun# |
| 6 | Immobilisation des Géants | Rare |
| 7 | Localisation | Commun# |
| 8 | Lumière continue* | Commun# |
| 9 | Parler aux Morts | Commun# |
| 10 | Sacrifice* | Rare |
| 11 | Soin de la Cécité | Commun# |
| 12 | Soin des Maladies* | Commun# |

4e Niveau Sorts Clerc

| | | |
|----|----------------------------------|---------|
| 1 | Ancre Dimensionnelle | Rare |
| 2 | Animer les Morts | Commun# |
| 3 | Anti-Poison* | Commun# |
| 4 | Bâtons en Serpents | Commun# |
| 5 | Cercle Protection contre le Mal* | Commun# |
| 6 | Chant du Saint Défenseur | Rare |
| 7 | Condamnation | Rare |
| 8 | Dissiper la Magie | Commun# |
| 9 | Parler aux Plantes | Commun# |
| 10 | Soins Avancés* | Commun |
| 11 | Source | Commun# |

5e Niveau Sorts Clerc

| | | |
|----|--------------------------|---------|
| 1 | Cercle de Soins Mineurs* | Rare |
| 2 | Communion | Commun# |
| 3 | Come d'Abondance | Commun# |
| 4 | Dissiper le Mal | Commun# |
| 5 | Lame de Lumière d'Étoile | Rare |
| 6 | Mur de Feu | Commun# |
| 7 | Nuée d'Insectes | Commun# |
| 8 | Quête* | Commun# |
| 9 | Relever les Morts* | Commun# |
| 10 | Révéler la Vérité | Commun# |

6e Niveau Sorts Clerc

| | | |
|---|---------------------|---------|
| 1 | Animer les Objets | Commun# |
| 2 | Barrière de Lames | Commun# |
| 3 | Guérison* | Commun# |
| 4 | Mot de Rappel | Commun# |
| 5 | Orientation | Commun# |
| 6 | Parler aux Monstres | Commun# |
| 7 | Régénération | Commun# |
| 8 | Restauration | Commun# |

7e Niveau Sorts Clerc

| | | |
|---|--------------------------|------|
| 1 | Cercle de Soins Majeurs* | Rare |
| 2 | Sainte Parole | Rare |

Druide Liste de Sorts**Zéro Niveau Sorts Druides (Oraisons)**

| | | |
|----|-------------------------------|--------|
| 1 | Appel au Culte | Commun |
| 2 | Bénédictio du Repas | Commun |
| 3 | Eau en Vin | Commun |
| 4 | Fertiliser | Commun |
| 5 | Garde* | Commun |
| 6 | Guérir les Blessures Mineures | Commun |
| 7 | Guide* | Commun |
| 8 | Prédire la Météo | Commun |
| 9 | Réparer | Commun |
| 10 | Sourcier | Commun |
| 11 | Vertu | Commun |

1er Niveau Sorts Druides

| | | |
|----|------------------------------------|----------|
| 1 | Amitié Animal | Commun |
| 2 | Brumes Obscures | Commun?D |
| 3 | Corps de Sable | Rare |
| 4 | Décomposition | Rare |
| 5 | Détecter la Magie | Commun# |
| 6 | Détecter les Collets et les Fosses | Commun |
| 7 | Enchevêtrement | Commun |
| 8 | Lueurs Féeriques | Rare |
| 9 | Lumière* | Commun# |
| 10 | Passage sans Trace | Commun |
| 11 | Purifier les Aliments | Commun# |
| 12 | Résistance au Froid | Commun# |
| 13 | Soins Légers* | Commun# |
| 14 | Source | Commun |

2e Niveau Sorts Druides

| | | |
|----|-------------------------------|---------|
| 1 | Arme Flamboyante | Commun |
| 2 | Blizzard | Rare |
| 3 | Bois Nouveaux | Commun |
| 4 | Bouclier d'Épines | Rare |
| 5 | Charme des Animaux | Commun# |
| 6 | Charme Serpent | Commun |
| 7 | Fourche de Foudre | Rare |
| 8 | Message | Commun |
| 9 | Métal Brûlant | Commun |
| 10 | Parler avec les Animaux | Commun# |
| 11 | Parler de la Forêt | Rare |
| 12 | Poison Lent | Commun |
| 13 | Produire des Flammes/du Froid | Commun |
| 14 | Restaurer la Santé | Rare |
| 15 | Trouver les Pièges | Commun# |

3e Niveau Sorts Druides

| | | |
|----|--|---------|
| 1 | Appel de la Foudre | Rare |
| 2 | Aura Électrique | Rare |
| 3 | Branchies | Commun# |
| 4 | Croissance Animale (sup Druides niv 5) | Commun# |
| 5 | Croissance des Plantes | Commun# |
| 6 | Enchevêtrement d'Épines | Rare |
| 7 | Forme Animale | Commun |
| 8 | Immobilisation des Animaux | Commun |
| 9 | Lumière Continue* | Commun# |
| 10 | Messagère Sidhe | Rare |
| 11 | Nova de Givre | Rare |
| 12 | Protection contre le Feu | Commun |
| 13 | Soin des Maladies* | Commun# |

4e Niveau Sorts Druides

| | | |
|----|--------------------------------------|----------|
| 1 | Appel de Créatures des Bois | Commun |
| 2 | Appel des Animaux I | Commun?D |
| 3 | Arbre Sanctuaire | Commun |
| 4 | Bâtons en Serpents | Commun# |
| 5 | Contrôle de la Température, 3m rayon | Commun |
| 6 | Croissance Végétale* | Commun# |
| 7 | Décru | Commun# |
| 8 | Parler avec les Plantes | Commun# |
| 9 | Protection contre la Foudre | Commun |
| 10 | Soins Avancés* | Commun# |

5e Niveau Sorts Druides

| | | |
|---|--|----------|
| 1 | Anti-Poison* (NdT Supp. Druides niv 3) | Commun# |
| 2 | Appel des Animaux II | Commun?D |
| 3 | Communion avec la Nature | Commun |
| 4 | Contrôler les Vents | Commun |
| 5 | Dissiper le Mal | Commun# |
| 6 | Mur de Feu | Commun# |
| 7 | Pierre en Boue | Commun |
| 8 | Pilier de Flammes | Commun |
| 9 | Réincarnation (NdT supp Druides niv 6) | Commun |

6e Niveau Sorts Druides

| | | |
|---|------------------------|---------|
| 1 | Animer des Objets | Commun# |
| 2 | Invocation Climatique | Commun |
| 3 | Mot de Rappel | Commun# |
| 4 | Passage par les Arbres | Commun |
| 5 | Séparation des Eaux | Commun |

7e Niveau Sorts Druides

| | | |
|---|---------------|-------|
| 1 | Cercle de Fée | Rare |
| 2 | Régénération | Rare# |
| 3 | Restauration | Rare# |

Magicien Liste de Sorts**Zéro Niveau Sorts Magicien (Cantrips)**

| | | |
|----|---------------------------|--------|
| 1 | Éternuer | Commun |
| 2 | Flamboiemment | Commun |
| 3 | Inscription | Commun |
| 4 | Invocation de la Vermine* | Commun |
| 5 | Irriter | Commun |
| 6 | Main de Mage | Commun |
| 7 | Nettoyage* | Commun |
| 8 | Noeud* | Commun |
| 9 | Outil Animé | Commun |
| 10 | Ouvrir/Fermer | Commun |
| 11 | Saveur* | Commun |
| 12 | Sourcier | Commun |
| 13 | Transfiguration | Commun |

1er Niveau Sorts Magicien

| | | |
|----|---------------------------|---------|
| 1 | Amulette de Protection | Rare |
| 2 | Barricade | Commun# |
| 3 | Bouche Magique | Commun# |
| 4 | Bouclier | Commun# |
| 5 | Charme | Commun# |
| 6 | Dague de Glace | Rare |
| 7 | Détecter la Magie | Commun# |
| 8 | Disparaître | Rare |
| 9 | Disque Flottant | Commun# |
| 10 | Explosion d'Énergie | Rare |
| 11 | Frisson | Rare |
| 12 | Lire les Langages | Commun# |
| 13 | Lumière* | Commun# |
| 14 | Monture | Rare |
| 15 | Peau de Pierre | Rare |
| 16 | Porte Cachée | Rare |
| 17 | Projectiles Magiques | Commun# |
| 18 | Protection contre le Mal* | Commun# |
| 19 | Sommeil | Commun# |
| 20 | Ventriloquie | Commun# |

2e Niveau Sorts Magicien

| | | |
|----|----------------------|---------|
| 1 | Alarme | Rare |
| 2 | Analyser la Magie | Rare |
| 3 | Armure de Gel | Rare |
| 4 | Bâton d'Ombre | Rare |
| 5 | Blizzard | Rare |
| 6 | Corps de Sable | Rare |
| 7 | Débloquer | Commun# |
| 8 | Détecter le mal* | Commun# |
| 9 | Éclair d'Éther | Rare |
| 10 | Escapade | Rare |
| 11 | Familier | Commun? |
| 12 | Flamme Noire | Rare |
| 13 | Force Fantomatique | Commun# |
| 14 | Fourche de Foudre | Rare |
| 15 | Garde Mineure | Rare |
| 16 | Invisibilité | Commun# |
| 17 | Lévitacion | Commun# |
| 18 | Localisation | Commun# |
| 19 | Localiser un Cadavre | Rare |
| 20 | Lumière Continue* | Commun# |
| 21 | Lumière* | Commun# |
| 22 | Message | Rare |
| 23 | PES | Commun# |
| 24 | Reflets | Commun# |
| 25 | Repousser | Rare |
| 26 | Toile | Commun# |
| 27 | Verrou Magique | Commun# |
| 28 | Voir l'Invisible | Commun# |

3e Niveau Sorts Magicien

| | | |
|----|-----------------------------------|---------|
| 1 | Aura de Feu | Rare |
| 2 | Aura de Gel | Rare |
| 3 | Boule de Feu | Commun# |
| 4 | Branchies | Commun# |
| 5 | Cercle d'Invisibilité | Commun# |
| 6 | Cercle Protection contre le Mal | Commun# |
| 7 | Charme des Géants | Rare |
| 8 | Clairaudiance | Commun? |
| 9 | Clairvoyance | Commun# |
| 10 | Dissiper la Magie | Commun# |
| 11 | Éclair | Commun# |
| 12 | Estropié | Rare |
| 13 | Hâte* | Commun# |
| 14 | Immobilisation | Commun# |
| 15 | Immunité aux Armes Normales | Rare |
| 16 | Lame Sanglante | Rare |
| 17 | Messagère Sidhe | Rare |
| 18 | Nova de Givre | Rare |
| 19 | Porte de Phase | Rare |
| 20 | Protection contre les projectiles | Commun# |
| 21 | Vision Nocturne | Commun# |
| 22 | Vol | Commun# |

4e Niveau Sorts Magicien

| | | |
|----|----------------------------|---------|
| 1 | Ancre Dimensionnelle | Rare |
| 2 | Aura Électrique | Rare |
| 3 | Charme des Monstres | Commun# |
| 4 | Confusion | Commun# |
| 5 | Conjuration* | Commun# |
| 6 | Croissance Végétale | Commun# |
| 7 | Éclair Sombre | Rare |
| 8 | Garde Majeure | Rare |
| 9 | Immobilisation des Géants | Rare |
| 10 | Immunité Mineure aux Sorts | Rare |
| 11 | Lame Vampire | Rare |
| 12 | Métamorphoser | Commun# |
| 13 | Mimétisme | Commun# |
| 14 | Mirage | Commun# |
| 15 | Miroir Magique | Rare |
| 16 | Mur de feu | Commun# |
| 17 | Oeil de Mage | Commun# |
| 18 | Polymorphisme | Commun# |
| 19 | Portail Dimensionnel | Commun# |
| 20 | Tempête de Glace | Commun# |

5e Niveau Sorts Magicien

| | | |
|----|--------------------------|---------|
| 1 | Animer les morts | Commun# |
| 2 | Écrin des Âmes | Commun# |
| 3 | Fumerolle | Commun# |
| 4 | Immobiliser les Monstres | Commun# |
| 5 | Invocation d'Élémentaire | Commun# |
| 6 | Mur de Pierre | Commun# |
| 7 | Pacifisme | Rare |
| 8 | Passe-Muraille | Commun# |
| 9 | Rêve | Rare |
| 10 | Stupidité | Commun# |
| 11 | Télékinésie | Commun# |
| 12 | Téléportation | Commun# |
| 13 | Zone de Sommeil | Rare |

6e Niveau Sorts Magicien

| | | |
|----|----------------------------|---------|
| 1 | Décru | Commun# |
| 2 | Désintégration | Commun# |
| 3 | Image Projetée | Commun# |
| 4 | Immunité Majeure aux Sorts | Rare |
| 5 | Injonction* | Commun# |
| 6 | Lame de Lumière d'Étoile | Rare |
| 7 | Mur de Bronze | Rare |
| 8 | Mur de Fer | Commun# |
| 9 | Pétrification* | Commun# |
| 10 | Réincarnation | Commun# |
| 11 | Sort de Mort | Commun# |
| 12 | Sphère de Confinement | Commun# |
| 13 | Traqueur Invisible | Commun# |
| 14 | Variole Desséchante | Rare |

7e Niveau Sorts Magicien

| | | |
|---|-----------------------------|------|
| 1 | Boule de Feu à Retardement | Rare |
| 2 | Épée | Rare |
| 3 | Invisibilité de Masse | Rare |
| 4 | Longévit | Rare |
| 5 | Mot de Pouvoir Étourdissent | Rare |
| 6 | Téléportation Améliorée | Rare |
| 7 | Tempête d'Ombre | Rare |
| 8 | Wychlamp Aura | Rare |

Illusionniste Liste de Sorts**Zéro Niveau Sorts Illusionniste (Cantrips)**

| | | |
|----|---------------------------|--------|
| 1 | Éclaircir | Commun |
| 2 | Flamboiemment | Commun |
| 3 | Inscription | Commun |
| 4 | Invocation de la Vermine* | Commun |
| 5 | Irriter | Commun |
| 6 | Main de Mage | Commun |
| 7 | Nettoyage* | Commun |
| 8 | Noeud* | Commun |
| 9 | Outil Animé | Commun |
| 10 | Ouvrir/Fermer | Commun |
| 11 | Saveur* | Commun |
| 12 | Éternuer | Commun |
| 13 | Transfiguration | Commun |

1er Niveau Sorts Illusionniste

| | | |
|----|---------------------|---------|
| 1 | Armure Fantôme | Rare |
| 2 | Audible Clameur | Commun |
| 3 | Bâton d'Ombre | Rare |
| 4 | Bouche Magique | Commun# |
| 5 | Déguisement | Commun |
| 6 | Détecter l'Illusion | Commun |
| 7 | Disparaître | Rare |
| 8 | Lumières Dansantes | Commun |
| 9 | Lumière* | Commun# |
| 10 | Porte Cachée | Rare |
| 11 | Reflets | Commun# |
| 12 | Spray Coloré | Commun |
| 13 | Ventriloquie | Commun# |
| 14 | Voir l'Invisible | Commun# |

2e Niveau Sorts Illusionniste

| | | |
|----|---------------------|---------|
| 1 | Auto-Polymorphie | Commun |
| 2 | Détecter la Magie | Commun# |
| 3 | Dissiper l'Illusion | Commun |
| 4 | Éclair d'Éther | Rare |
| 5 | Flou | Commun |
| 6 | Force Fantomatique | Commun# |
| 7 | Invisibilité | Commun# |
| 8 | Lire les Langages | Commun# |
| 9 | Lumière Continue* | Commun# |
| 10 | Obscurcissement | Commun |
| 11 | Tour de Corde | Commun |

3e Niveau Sorts Illusionniste

| | | |
|---|-----------------------|---------|
| 1 | Cercle d'Invisibilité | Commun# |
| 2 | Flamme Noire | Rare |
| 3 | Force Spectrale | Commun |
| 4 | Messenger Fantôme | Commun |
| 5 | Monture Fantôme | Rare |
| 6 | Mur Illusoire | Commun |
| 7 | Porte d'Ombre | Commun |

4e Niveau Sorts Illusionniste

| | | |
|---|------------------------|---------|
| 1 | Cercle de Silence | Commun# |
| 2 | Dissiper la Magie | Commun# |
| 3 | Illusion Avancée | Commun |
| 4 | Immobilisation | Commun# |
| 5 | Invisibilité Améliorée | Commun |
| 6 | Mimétisme | Commun# |
| 7 | Suggestion | Commun |

5e Niveau Sorts Illusionniste

| | | |
|---|---------------------------|---------|
| 1 | Confusion | Commun# |
| 2 | Double Illusoire | Commun |
| 3 | Illusion Programmée | Commun |
| 4 | Image Projetée | Commun# |
| 5 | Immobilisation des Géants | Rare |
| 6 | Mirage | Commun# |
| 7 | Oeil de Mage | Commun# |
| 8 | Porte de Phase | Commun |

6e Niveau Sorts Illusionniste

| | | |
|---|--------------------------|---------|
| 1 | Immobiliser les Monstres | Commun# |
| 2 | Illusion Permanente | Commun |
| 3 | Invisibilité de Masse | Commun |
| 4 | Labyrinthe | Commun |
| 5 | Marche d'Ombre | Commun |
| 6 | Révéler la Vérité | Commun |
| 7 | Tempête d'Ombre | Rare |

7e Niveau Sorts Illusionniste

| | | |
|---|-----------------|------|
| 1 | Relever l'Ombre | Rare |
| 2 | | |

Nécromancien Liste de Sorts**Zéro Niveau Sorts Nécromancien (Cantrips)**

| | | |
|----|---------------------------|--------|
| 1 | Embaumer | Commun |
| 2 | Éternuer | Commun |
| 3 | Flamboiemment | Commun |
| 4 | Inscription | Commun |
| 5 | Invocation de la Vermine* | Commun |
| 6 | Irriter | Commun |
| 7 | Main de Mage | Commun |
| 8 | Négation de la Puanteur* | Commun |
| 9 | Nettoyage* | Commun |
| 10 | Noeud* | Commun |
| 11 | Outil Animé | Commun |
| 12 | Ouvrir/Fermer | Commun |
| 13 | Saveur* | Commun |
| 14 | Soutien* | Commun |
| 15 | Transfiguration | Commun |

1er Niveau Sorts Nécromancien

| | | |
|----|--------------------------------------|---------|
| 1 | Appel d'un Poltergeist | Commun |
| 2 | Chair en Décomposition | Commun |
| 3 | Courage* | Commun# |
| 4 | Détecter la Magie | Commun# |
| 5 | Disparaître | Rare |
| 6 | Frissons | Commun |
| 7 | Lien avec la Mort | Rare |
| 8 | Lire les Langages | Commun# |
| 9 | Localiser un Corps | Commun |
| 10 | Lumière* | Commun# |
| 11 | Peau de Pierre | Commun |
| 12 | Protection contre les Morts-Vivants* | Commun |
| 13 | Puanteur | Commun |
| 14 | Serviteur Cadavérique | Commun |
| 15 | Ventriloquie | Commun# |

2e Niveau Sorts Nécromancien

| | | |
|----|----------------------|---------|
| 1 | Bâton d'Ombre | Rare |
| 2 | Débloquer | Commun# |
| 3 | Décomposition | Rare |
| 4 | Éclair d'Éther | Rare |
| 5 | Estropié | Rare |
| 6 | Fireskull Familier | Commun |
| 7 | Flamme Noire | Rare |
| 8 | Garde Mineure | Rare |
| 9 | Invisibilité | Commun# |
| 10 | Localisation | Commun# |
| 11 | Lumière Continue* | Commun# |
| 12 | Mains de Goule | Commun |
| 13 | Projection d'Asticot | Commun |
| 14 | Verrou Magique | Commun# |
| 15 | Voir l'Invisible | Commun# |

3e Niveau Sorts Nécromancien

| | | |
|----|---------------------------------------|---------|
| 1 | Disperser les Esprits | Commun |
| 2 | Dissiper la Magie | Commun# |
| 3 | Ectoplasme | Commun |
| 4 | Fossiliser | Commun |
| 5 | Invoquer les Esprits | Commun |
| 6 | Lame Sanglante | Rare |
| 7 | Lame Vampire | Rare |
| 8 | Parler avec les Morts | Commun# |
| 9 | Protection contre les Morts, 3m rayon | Commun |
| 10 | Vision Nocturne | Commun# |

4e Niveau Sorts Nécromancien

| | | |
|----|----------------------|---------|
| 1 | Animer les Morts | Commun# |
| 2 | Chair Pourrie | Commun |
| 3 | Conjuration* | Commun# |
| 4 | Éclair Sombre | Rare |
| 5 | Fête des Morts | Commun |
| 6 | Garde Majeure | Rare |
| 7 | Mur d'Os | Commun |
| 8 | Oeil de Mage | Commun# |
| 9 | Portail Dimensionnel | Commun# |
| 10 | Porte de Phase | Commun |
| 11 | Sanctuaire Funéraire | Commun |

5e Niveau Sorts Nécromancien

| | | |
|---|---------------------|---------|
| 1 | Condamnation | Rare |
| 2 | Écrin des Âmes | Commun# |
| 3 | Fumerolles | Commun# |
| 4 | Momification | Commun |
| 5 | Mot de Rappel | Commun |
| 6 | Mur de Pierre | Commun# |
| 7 | Pacte avec la Mort | Rare |
| 8 | Passe-Muraille | Commun# |
| 9 | Variole Desséchante | Rare |

6e Niveau Sorts Nécromancien

| | | |
|---|-----------------------|---------|
| 1 | Désintégration | Commun# |
| 2 | Image Projetée | Commun# |
| 3 | Mur de Fer | Commun# |
| 4 | Non-Mort | Commun |
| 5 | Sort de Mort | Commun# |
| 6 | Sphère de Confinement | Commun# |
| 7 | Tempête d'Ombre | Rare |

7e Niveau Sorts Nécromancien

| | | |
|---|-------------------------------|------|
| 1 | Appel du Cavalier Sans Tête | Rare |
| 2 | Invisibilité de Masse | Rare |
| 3 | Longévit | Rare |
| 4 | Mot de Pouvoir Étourdissement | Rare |
| 5 | Wyhlamp Aura | Rare |

DESCRIPTION DES SORTS

Alarme

M 2

Portée : 1,5 mètre / niveau

Durée : 1 heure / niveau

Ce sort agit comme une alarme magique. Le lanceur choisit un point central, généralement avant de s'endormir, et le sort l'aide à éviter d'être surpris ou pris en embuscade la nuit. Toute créature plus grosse qu'un rongeur commun qui se déplace dans la portée du sort alertera magiquement le lanceur de sorts, et même le sortira d'un sommeil normal. Le lanceur de sorts connaîtra l'orientation générale de la menace imminente, mais pas une description détaillée de la présence, seulement qu'elle existe. Le sort ne crée pas de bruit ou d'indication d'alarme, les assaillants n'auront comme indications que les actions du lanceur et de son groupe.

Amitié Animale

D 1

Portée : 9 mètres

Durée : permanente / spéciale

Lorsqu'il rencontre un animal normal ou de grande taille (mais pas magique), le lanceur peut commencer à lancer ce sort, ce qui prend une heure pour le terminer. Pendant cette période, l'animal restera à proximité et n'attaquera pas le lanceur ou ses alliés pendant toute la durée d'incantation (tant qu'ils ne l'attaquent pas ou ne le dérangent pas). À la fin de l'incantation, si l'animal réussit une Sauvegarde contre les Sorts, c'est que le sort a échoué. À ce stade, l'animal agit naturellement, sans avoir de malveillance particulière envers le lanceur.

Si l'animal échoue sa Sauvegarde, il devient un animal ami et rejoint le lanceur de sorts pour le reste de sa vie naturelle, l'aidant de toutes les manières possibles. Le lanceur et tous les animaux amis sont traités à égalité, comme des partenaires proches. Il n'y a pas de lien mental magique, ni de contrôle particulier, mais plutôt un lien fraternel fort qui doit aller dans les deux sens. Si l'animal est maltraité, ou si son amour n'est pas retourné pendant un certain temps, il peut tenter une autre Sauvegarde contre des sorts à la discrétion du maître de jeu.

Un lanceur peut n'avoir, au plus, que le double de son niveau en dés d'animaux amis.

Amulette de Protection

M 1

Portée : contact

Durée : 1 jour / niveau

Ce sort imprègne une amulette, un charme ou un simple bijou pour se protéger contre l'effet d'un sort permettant une Sauvegarde. Le niveau maximum de sort contre lequel l'amulette peut se protéger dépend de la valeur de l'objet utilisé. Un objet de 25po est nécessaire pour se protéger contre les sorts de 1er niveau, un objet de 50po pour se protéger

contre le 2^e niveau, 100po pour le 3^e niveau, etc. (doublement de la valeur pour chaque nouveau niveau de protection).

Lorsqu'elle est soumise à un l'effet d'un sort permettant une Sauvegarde, l'amulette reste intacte si le porteur réussit sa Sauvegarde. Cependant, si la Sauvegarde échoue (et que le porteur en subit les effets), l'amulette ou l'objet se brise (complètement détruit) mais le porteur n'est pas affecté par l'effet du sort comme si la Sauvegarde avait été réussie. Le port de plus d'un de ces dispositifs de protection annulera la magie, et tout sort affectera normalement le porteur (mais cela ne le détruira pas). La protection offerte par l'amulette est de nature personnelle, de sorte que même si elle peut protéger l'individu d'un sort de zone d'effet, les autres n'en reçoivent aucun avantage.

Analyser la Magie

M 2

Portée : 1,5 mètre

Durée : spéciale

Ce sort permet au lanceur de découvrir des informations sur un objet magique ou une zone enchantée en permanence. Pour chaque Tour passé à étudier l'objet ou la zone enchantée, le lanceur peut apprendre une caractéristique de l'enchantement. Les fonctionnalités incluent des effets de sorts, des bonus, des mots de commande ou des conditions d'activation. Le maître de jeu choisira l'ordre dans lequel les caractéristiques seront révélées, mais les mots de commande ou les conditions d'activation doivent être en dernier.

L'objet ou la zone à étudier doit se trouver à moins de 1mètre 50 du lanceur de sorts, et il ou elle doit maintenir une concentration modérée. À chaque Tour d'étude, le lanceur de sorts doit faire un jet d'un d20, en ajoutant son bonus d'Intelligence et son niveau. Le résultat total doit être de 21 ou plus pour réussir ; tout échec met fin au sort. Un 20 naturel n'est pas un succès automatique, mais un 1 naturel est toujours un échec.

Même avec les meilleurs jets, le lanceur ne peut apprendre qu'une seule caractéristique par niveau de compétence. Le lanceur de sorts ne sait pas de prime abord combien de caractéristiques possède un objet, mais il ou elle sait quand la dernière caractéristique est découverte (si le lanceur de sorts va jusque-là). En ce qui concerne les bonus (pour les armes magiques, etc.) utilisez le tableau suivant :

| Bonus | Faible | Modéré | Fort | Très forte |
|-------|--------|--------|------|------------|
| +1 | 1-18 | 19-20 | — | -- |
| +2 | 1 | 2-19 | 20 | — |
| +3 | 1 | 2-7 | 8-19 | 20 |
| +4 | — | 1 | 2-19 | 20 |
| +5 | — | — | 1-2 | 3-20 |

Donc, pour une Épée +1, +3 contre Dragons, si le lanceur fait son premier jet (en apprenant le premier trait, la base +1), le Maître de Jeu lance 1d20 en secret. Si le MJ obtient 1-18, il décrit l'enchantement de base comme « faible » ; s'il obtient 19 ou 20, il l'appelle « modéré ». Si le second jet est effectué (pour le +3 contre les Dragons), le MJ lance à nouveau, mais cette fois le résultat le plus probable est « fort ». Le lanceur de sorts saura à ce stade (mais pas avant) qu'il n'y a pas d'autres caractéristiques à découvrir.

Ancre Dimensionnelle

C 4 Portée : 36 mètres
M 4 Durée : 1 heure

L'individu ou la créature affecté(e) par ce sort doit Sauvegarder contre les sorts ou être effectivement piégé(e) dans le plan d'existence actuel pendant toute la durée du sort. La cible affectée ne peut pas se transporter par Portail Dimensionnel, Téléportation, le décalage de plan, ou tout autre magie ou effet associé jusqu'à ce que le sort s'estompe. Pour les êtres qui vivent sur deux plans simultanément, comme les créatures fantômes, ils souffrent en plus d'une pénalité de -4 à leur CA et ne peuvent pas se déplacer à travers des objets bien qu'incorporel pour la durée du sort.

Animer des Objets

C 6, D 6 Portée : 30 mètres +3m/niveau
Durée : 1 round / niveau

Ce sort insuffle aux objets inanimés un semblant de vie et une certaine mobilité. L'objet ainsi activé va attaquer ce que le lanceur lui désigne, peu importe qui ou quoi. Ce sort ne peut pas cibler d'objet porté ou soulevé par une créature. L'objet peut être constitué de n'importe quels matériaux non-magique. Le lanceur peut animer un objet par niveau, d'un poids maximum de 12kg/niveau (i.e. 120kg au 10^{ème} niveau, 144kg au 13^{ème}, etc...).

Le MJ doit décider de l'efficacité de l'objet animé s'il doit combattre. En général il aura le même Bonus d'attaque que le lanceur. Ceux qui sont trop petits ou trop légers feront au maximum 1d4 dégâts par coup, alors que d'autres plus grands ou plus lourds pourront lancer 1d6 ou même 1d8 (à la discrétion du MJ). Animer une arme est une exception, on prendra alors le dé de dommages habituel pour son type, limité à 1d8 au plus.

Les objets ont un Mouvement de 3 m, et doivent en général être au contact avec le sol (en marchant, rampant, sautillant, rebondissant, etc. en fonction de ce que ce qui semblera le plus approprié au MJ).

Animer les Morts

C 4 Portée : contact
M 5, N 4 Durée : spéciale

Ce sort transforme les os ou les dépouilles de créatures décédées en squelettes morts-vivants ou en zombies, qui suivront

les ordres donnés par le lanceur. Ils restent actifs jusqu'à leur destruction. Un nécromancien peut animer un nombre de dés de morts-vivants égal à trois fois son niveau de lanceur, et pas plus. D'autres lanceurs (tels que Magicien ou Clercs) ne peuvent animer que le double de leur niveau en Dés de Vie, pas plus. Les squelettes animés ont un nombre de Dés de Vie identiques à ceux qu'ils avaient de leur vivant ; pour les squelettes d'humains ou de semi-humains cela veut dire un Dé, quel que soit leur niveau lors du décès. Les zombies ont un Dé de Vie de plus que de leur vivant. Un squelette animé ne peut être créé qu'à partir d'un squelette intact ; un zombie depuis un cadavre pratiquement intact aussi. Le lanceur doit pouvoir toucher les restes pour les animer. Un Clerc ou un Magicien ne peut normalement contrôler que 4 fois son niveau converti en Dés de Vie de morts-vivants, quel que soit le nombre de fois que ce sort est lancé, mais pour le Nécromancien, la limite est 6 fois son niveau. D'autres méthodes d'animation, d'invocation ou de contrôle peuvent remplacer cette limite (généralement temporairement, mais les détails varient en conséquence).

Annulation Paralysie

C 2 Portée : contact
Durée: instantanée

Ce sort permet au lanceur de libérer une créature affectée par une paralysie induite soit par un moyen magique soit par l'attaque d'un monstre (venin par exemple).

Anti-Poison*(Empoisonner).

C 4, D 5 (sup. D3) Portée : contact
Durée : instantanée

Ce sort supprime totalement toute présence et tout effet liés à des toxines ayant affectées la créature ou l'objet touché ; si la créature est morte à cause des effets d'un poison dans les 10 derniers Rounds, elle est ranimée en ayant 1 Point de vie. S'il est jeté sur un objet empoisonné (arme, piège, etc.), toute trace de poison est définitivement neutralisée.

La forme inverse est **Empoisonner**. Le lanceur doit réussir un jet d'attaque ; un succès requiert de la créature touchée une Sauvegarde contre le Poison réussie, ou bien elle meurt. Le toucher du lanceur est toxique pendant 1 round par niveau, ou bien jusqu'à être déchargé (une seule créature peut être infectée par sort, donc).

Appel au Culte

C 0, D 0 Portée : contact
Durée : instantanée

Cette oraison informe mentalement les paroissiens de la foi du clerc (dans un rayon de 1,5 km par niveau) que les services sont sur le point de commencer. L'oraison ne fournit pas une véritable obligation d'y assister. Cette oraison doit être lancée dans un lieu de culte approprié pour le lanceur de sorts tel qu'un temple, un sanctuaire, ou autre.

Appel d'un Poltergeist

N 1

Portée : 1,5 mètre / niveau

Durée : 1 heure / niveau

Ce sort lie un esprit mineur à une zone. Le poltergeist est une force invisible et informe qui exécute des tâches simples à votre demande. Il peut courir et aller chercher des choses, ouvrir des portes et tenir des chaises, ainsi que nettoyer et réparer. Le poltergeist ne peut effectuer qu'une seule activité à la fois, mais il répète la même activité encore et encore si on lui demande de le faire tant que vous restez à portée. Il ne peut ouvrir que des portes, tiroirs, couvercles, etc. normaux, ayant un score de résistance effective de 3, il peut déclencher des pièges et autres, mais il ne peut exercer que 10 kilo de pression, ce qui peut ne pas être suffisant pour activer certaines plaques de pression et autres dispositifs.

Appel de Créatures des Bois

D 4

Portée : 40 mètres

Durée : 1 round / niveau

Ce sort invoque les créatures des bois. Elles apparaissent là où le lanceur le désigne et agissent immédiatement, à son tour (elles ne peuvent pas être convoquées dans un environnement qui ne peut les soutenir). Ils attaquent les opposant du lanceur du mieux qu'ils peuvent. Si le lanceur peut communiquer avec les créatures, il peut leur dire de ne pas attaquer, d'attaquer certains ennemis ou d'effectuer d'autres actions. Le sort ne fonctionne qu'à l'extérieur, dans un endroit naturel (pas en ville ou dans une structure).

Le sort convoque un type de créatures (choix du lanceur) de cette liste :

- 4 Centaures
- 16 Pixies
- 2 Treants
- 4 Licornes

Appel de la Foudre

D 3

Portée : 30 mètres + 3m/niveau

Durée : 1 round / niveau

Immédiatement après la fin du sort, et au plus une fois par round par la suite, le lanceur de sorts peut lancer un éclair vertical de 1m50 de large, 9 mètres de long, qui inflige 3d6 points de dégâts électriques. L'éclair frappe d'un coup vertical à l'endroit choisi par le lanceur dans la portée du sort (mesurée à partir de la position du lanceur au moment du lancer). Toute créature se trouvant dans la zone cible ou dans la trajectoire de l'éclair est affectée. Une Sauvegarde réussie contre les sorts réduit de moitié les dégâts subis.

Le lanceur n'a pas besoin d'appeler un éclair immédiatement ; d'autres actions, même lancer des sorts, peuvent être effectuées. Cependant, à chaque round après le premier, le lanceur de sorts peut choisir d'appeler un éclair de Foudre au lieu de prendre une autre action normale. Le lanceur peut appeler un nombre total d'éclair égal à un tiers de son niveau de lanceur, arrondi à l'inférieur.

Si le lanceur est à l'extérieur et dans une zone orageuse - une averse de pluie, des nuages et du vent, des conditions chaudes et nuageuses, ou même une tornade (y compris un tourbillon formé par un djinn ou un élémentaire aérien) alors chaque éclair inflige 3d8 points de dégâts au lieu de 3d6.

Ce sort ne fonctionne que là où le ciel est accessible, c'est-à-dire généralement à l'extérieur ; les éclairs peuvent être appelés par les fenêtres ou les puits de lumière à la discrétion du MJ.

Appel des Animaux I

D 4

Portée : 15 mètres/niveau

Durée : une heure

Ce sort appelle 1d8 animaux ordinaires (y compris les animaux géants) de pas plus de 4 DV chacun s'ils sont à portée. Le druide doit nommer le type d'animal convoqué, et peut avoir jusqu'à trois choix. Si aucune des trois espèces n'est trouvée dans l'aire de répartition, le sort échoue. Les animaux seront amicaux lorsqu'ils seront convoqués et aideront le druide dans sa tâche actuelle, y compris au combat, de toutes les manières possibles (au meilleur de leur compréhension). Le druide peut rejeter n'importe quel animal appelé par ce sort à tout moment.

Appel des Animaux II

D 5

Portée : 18 mètres/niveau

Durée : un jour

Ce sort est une version plus puissante d'Appel des Animaux I. Jusqu'à 3d4 animaux de 5 DV ou moins peuvent être appelés, ou 1D6 de 8 DV ou moins.

Appel du Cavalier Sans Tête

N 7

Portée : 6 mètres

Durée : spéciale

Ce sort fait appel à un cavalier sans tête qui se voit ensuite confier une tâche à accomplir telle que le meurtre d'un individu. Le crâne d'un guerrier du bon niveau (et du type à cheval) est nécessaire pour terminer l'invocation. Le niveau maximum du Cavalier Sans Tête invoqué est égal au niveau du lanceur ou au niveau réel du cavalier au moment de sa mort (le plus bas des deux est retenu). Ainsi, l'aspirant invocateur travaille habituellement pour obtenir le guerrier le plus puissant disponible, souvent en organisant la mort du guerrier.

Chaque cavalier est unique et porte habituellement une tenue chevaleresque semblable à celle qu'il portait dans la vie en plus sombre et plus « ténébreuse » (quoique non magique). Bien sûr, comme leur nom l'indique, ils sont sans tête, mais peuvent apparaître avec des citrouilles-lanternes à la place de leur tête réelle, des vestiges fantomatiques, des casques et des capuches vides, ou d'autres variations sur ce thème. La monture du cavalier est toujours invoquée aux côtés de son maître. Voir l'entrée du monstre Cavalier Sans Tête pour plus de détails et de statistiques.

L'invocateur doit avoir en sa possession le crâne réel du Cavalier afin de garder le contrôle sur lui. Si la possession du crâne est interrompue, le cavalier tentera de s'emparer du crâne avec la même ferveur que la tâche qui lui a été confiée. En cas de succès, le Cavalier peut prendre son libre arbitre ou simplement disparaître (à la discrétion du Maître de Jeu). Le sort ne peut être jeté que pendant la nuit (même s'il est invoqué sous terre), et le Cavalier (et la monture) reste jusqu'à ce que la tâche soit terminée ou que le soleil se lève. Le sort doit être relancé la nuit suivante si la tâche n'est pas terminée ou si le Cavalier est tué alors qu'il est en mission.

Arbre Sanctuaire

D 4

Portée : soi-même

Durée : 1 tour / niveau

Ce sort permet au lanceur de créer une porte invisible dans le tronc d'un arbre, porte qui n'est visible que par les dryades, druides ou autres utilisateurs de ce sort. L'arbre doit faire au moins 3 mètres de haut, et être planté dans la terre pour que ce sort fonctionne. Une fois le sort terminé, le lanceur de sorts peut entrer dans l'arbre, disparaissant ainsi à la vue. Un seul arbre à la fois peut être touché par **Arbre Sanctuaire** porte de l'arbre. De plus, ce sort ne peut être lancé sur un arbre occupé par une dryade que si la dryade le permet.

Le lanceur de sorts est complètement conscient de son environnement lorsqu'il est dans l'arbre, ce qui lui permet de bénéficier d'une vision et d'une ouïe à 360 degrés, ainsi que de détecter les changements de température dans l'environnement immédiat de l'arbre. Le lanceur de sorts peut méditer pour mémoriser des sorts dans l'arbre. Un autre avantage de ce sort est que chaque tour où le lanceur dort à l'intérieur de l'arbre compte pour une heure complète de sommeil. Aussi, si l'arbre est un chêne, le lanceur de sorts guérit 1d4 PV par tour passé à l'intérieur de l'arbre.

Le lanceur de sorts perd les sens du goût, de l'odorat et du toucher et peut ne pas parler ou lancer de sorts à l'intérieur de l'arbre. Le lanceur de sorts prend la moitié des dommages subis par l'arbre, et si l'arbre est détruit ou abattu, le lanceur de sorts est expulsé dans l'espace disponible le plus proche.

Arme Flamboyante

D 2

Portée : contact

Durée : 1 tour / niveau

Ce sort transforme l'arme du lanceur en une arme de feu magique similaire à une arme magique, « Flammes sur Commande ». L'arme devient magique pendant toute la durée du sort (équivalent à +1). Tous les dégâts infligés par l'arme sont traités comme des dégâts de feu et infligent un +1 de dégâts supplémentaires pour chaque 2 niveaux du lanceur (arrondi à l'inférieur). Pour les créatures particulièrement vulnérables au feu, les dégâts supplémentaires sont de +1 pour chaque niveau du lanceur.

L'Arme Flamboyante n'endommage pas le lanceur de sorts, mais peut être utilisée pour brûler des objets. L'Arme Flamboyante produit une lumière équivalente à celle d'une torche. Le lanceur peut mettre fin au sort à n'importe quel moment, mais sinon il doit tenir l'arme pendant toute la durée du sort.

Armure de Gel

M 2

Portée : contact

Durée : 1 tour / niveau

Ce sort entoure l'individu touché de son plein gré d'une aura scintillante de froid extrême (ne causant aucun mal à la cible). L'Armure de Gel fournit un bonus de +4 à la classe d'armure. De plus, toute créature qui attaque l'individu en Armure de Gel en combat rapproché, qu'elle réussisse ou non, est affectée par un froid intense. Ceci inclut les armes de mêlée, les armes naturelles, la lutte, etc. mais pas les armes à distance ou les armes d'hast comme les hallebardes ou les lances.

Les adversaires « refroidis » encaissent 1d4 points de dégâts causés par le froid et sont ralentis pour le reste du round et pour le round suivant. De tels individus ralentis ne peuvent pas à la fois se déplacer et agir pendant leur round, au lieu de cela, ils ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur vitesse normale ou attaquer à -2 points de pénalité au toucher et aux dégâts. De plus, les individus affectés subissent également une pénalité de -2 à leur classe d'armure et aux Sauvegardes contre les Souffles de Dragon. Les créatures résistantes au froid ne sont pas du tout affectées par le froid de ce sort, ne souffrant ni dommages ni pénalités. Cependant, il se peut qu'on leur jette normalement le sort et qu'on leur en accorde les bénéfices à la protection.

Armure Fantôme

I 1

Portée : contact / automatique
Durée : 6 heures (spécial)

Ce sort couvre la personne touchée (ou le lanceur) d'une armure quasi réelle. Bien qu'elle soit fait d'illusions et d'ombres, elle offre une protection équivalente à celle d'une armure de plates (CA 17). L'armure fantôme ne génère aucun encombrement, ni n'affecte le mouvement ou la capacité de lancer des sorts de quelque façon que ce soit. À part un bouclier, elle ne peut être combinée avec aucune autre armure ou protection magique (pas même des bracelets de défense ou des anneaux de protection). L'armure fantôme peut être annulée par l'incrédulité, **Dissiper la Magie**, **Dissiper l'Illusion**, ou des effets similaires.

Lorsqu'elle est active, l'armure absorbera 1 point de dégâts par niveau du lanceur avant de disparaître, les dégâts restants étant appliqués normalement. Le sort dure au maximum 6 heures, quel que soit le montant des dégâts absorbés.

Audible Clameur

I 1

Portée : 18 mètres +3m/niveau
Durée : 2 rounds / niveau

Audible Clameur permet au lanceur de créer un volume sonore qui monte, recule, s'approche ou reste à un endroit fixe. Le lanceur choisit le type de son qu'il ou elle crée lorsqu'il lance le sort, et ne peut pas changer par la suite la caractéristique de base du son.

Le volume du son créé est équivalent au bruit de deux humains normaux par niveau du lanceur. Ainsi, parler, chanter, crier, marcher, marcher, clopiner ou courir peuvent être créés. Le bruit qu'un sort d'Audible Clameur produit peut être pratiquement n'importe quel type de son à l'intérieur de la limite de ce volume. Une horde de rats qui courent et couinent est à peu près le même volume que six humains qui courent et crient. Un lion rugissant est égal au bruit de douze humains, tandis qu'un dragon rugissant est égal au bruit de vingt humains. Notez que ce sort est particulièrement efficace lorsqu'il est juxtaposé à la **Force Fantomatique**.

Si un personnage déclare qu'il ne croit pas au son, une Sauvegarde contre les Sorts est effectuée ; si la Sauvegarde réussit, le personnage entend le son comme distant et évidemment faux.

Aura de Feu

M 3

Portée : contact
Durée : 1 tour

Ce sort couvre le corps du destinataire de flammes rouge vif qui bougent en même temps qu'il ou elle. Les flammes ne blessent pas la cible ou les objets transportés, mais causent 1d6 points de dégâts de feu à toute personne en contact

avec elles. En particulier, toute personne qui attaque le destinataire avec une arme de mêlée (à l'exception, peut-être, d'une arme très longue comme une lance ou une perche) subira ces dommages. De même, toute personne touchée en mêlée par le destinataire de ce sort recevra ces dégâts en plus de ceux causés par l'attaque.

Aura de Gel

M 3

Portée : contact
Durée : 1 tour

Lancer ce sort permet au lanceur de créer un anneau de flammes bleues glacées autour du corps du bénéficiaire qui bouge en même temps qu'il ou elle. Les flammes ne blessent pas la cible ou les objets transportés, mais causent 1d6 points de dégâts du au froid aux personnes en contact avec elles. En particulier, toute personne qui attaque le destinataire avec une arme de mêlée (à l'exception, peut-être, d'une arme très longue comme une lance ou une perche) subira ces dommages. De même, toute personne touchée en mêlée par le destinataire de ce sort recevra ces dégâts en plus de ceux causés par l'attaque.

Aura Électrique

D 3

Portée : contact

M 4

Durée : 1 tour

Ce sort recouvre le corps du destinataire dans un champ électrique étincelant qui bouge en même temps qu'il ou elle. Le champ électrique ne blesse pas le destinataire ou les biens transportés, mais il génère 1d6 points de dommage électrique à quiconque est en contact avec lui. En particulier, toute personne qui attaque le destinataire avec une arme de mêlée, y compris les armes longues que les autres « sorts d'aura » n'affectent pas, subira ces dégâts. Un arc électrique parcourra la longueur de ces armes, quel que soit le matériau utilisé. De même, toute personne touchée en mêlée par le destinataire de ce sort recevra ces dégâts en plus de ceux causés par l'attaque.

Auto-Polymorphie

I 2

Portée : soi-même
Durée : 10minutes/niveau

Ce sort permet au lanceur de sorts de prendre la forme d'une créature d'un même type corporel (humanoïde). La nouvelle forme doit être à moins de 50 % de sa taille normale. La forme voulue ne peut pas avoir plus de dés que le niveau du lanceur, ni plus de 8 HD au maximum. Le lanceur de sorts peut se transformer en un membre de sa propre espèce ou même en lui-même.

Le lanceur conserve ses propres scores, classe, niveau, points de vie, bonus d'attaque et lancers de Sauvegarde. Si la nouvelle forme est capable de parler, il ou elle peut communiquer normalement et jeter des sorts. Le lanceur n'acquiert aucune aptitude surnaturelle ou d'équivalent de lancer de sort de la nouvelle forme, mais il acquiert les qualités phy-

siques, y compris la classe d'armure, les capacités de mouvement (comme l'escalade, la nage et le vol, mais non les capacités de mouvement magique comme la lévitation), les armes naturelles (comme les griffes, mordre et autres, mais sans permettre d'attaques multiples), les aptitudes raciales basées sur la forme naturelle comme des sens particuliers et toute qualité physique brute (ailes, extrémités supplémentaires, etc). Le lanceur peut revenir à sa forme normale à tout moment, mettant fin au sort plus tôt que prévu.

Barricade

M 1 Portée : 30 mètres +3m/niveau
Durée : 1 round / niveau

Ce sort maintient magiquement bloqué un système obstruant une ouverture, comme une porte, un pont-levis une barrière, une fenêtre, un volet de bois ou de métal, voire un rocher bouchant une entrée. L'effet magique agit comme si le mécanisme de blocage était normalement fermé et verrouillé. Les sorts **Débloquer** ou **Dissiper la magie** peuvent annuler une **barricade**.

Bâton d'Ombre

M 2, I 1, N 2 Portée : soi-même
Durée : 1 tour / niveau

Le bâton du lanceur de sorts se transforme en substance d'ombre. Lorsqu'il est utilisé en combat, le bâton est traité comme une arme magique (initialement +1 pour frapper et dommage) et chaque coup draine 1 point de Force de la cible (JS contre les sorts pour éviter). Pour chaque point drainé, le bonus magique du bâton est augmenté d'un point (jusqu'à un bonus maximum de +5), jusqu'à la fin du sort. Le **Bâton d'Ombre** ne peut être utilisée que par le lanceur de sorts. L'effet drainant se combine à toutes les qualités magiques inhérentes au bâton du lanceur, si elles existent. Utilisez le meilleur bonus magique, soit le bonus inhérent à la magie initiale, soit la magie de la capacité de drainage du sort, selon ce qui est le mieux adapté à un round particulier (car le bonus du sort peut potentiellement augmenter avec le temps pour devenir meilleur que la capacité magique inhérente du bâton en question).

Bâtons en Serpents

C 4, D 4 Portée : 16 mètres
Durée : 6 tours

Ce sort transmute un bâton de bois normal en un équivalent de 1d4 Dés de Vie de serpents de taille normale (i.e. pas les espèces géantes) tous les 4 niveaux. (voir au chapitre Monstres du LdB approprié pour les types de serpents disponibles). Les serpents suivent alors les ordres du lanceur. Quand ils sont détruits, dissipés, ou que le sort expire, ils retournent à leur forme originelle de bâton. Les bâtons magiques tels que les bâtons de sorciers ne sont pas affectés.

Bénédictio*(Imprécation)

C 2 Portée : Rayon de 15 mètres
Durée : 1 minute / niveau

Ce sort donne à son lanceur et à ses alliés situés dans un rayon de 15m, un bonus de +1 aux jets d'attaque, de moral (aux monstres ou PNJ alliés du lanceur), et aux jets de Sauvegarde contre la **peur** magique.

L'inverse de **Bénédictio** est **Imprécation**. Il emplit les ennemis du lanceur à moins de 15m de doutes et de peurs, donnant un malus de -1 à leurs jets d'attaque, de moral, et de Sauvegarde contre la **peur** magique.

Bénédictio du repas

C 0, D 0 Portée : contact
Durée : permanente

Le lanceur de sorts partage une courte prière avant un repas pour donner une bénédiction aux convives. Toute personne qui mange du repas dans le tour guérit 1 point de vie, jusqu'à un maximum de 4 participants par niveau du lanceur de sorts. Le repas doit être spécialement préparé selon les exigences religieuses de la divinité du lanceur de sorts (pas seulement une tournée de rations du camp).

Blizzard

D 2 Portée : 20 mètres +3m/niveau
M 2 Durée : jusqu'à 5 rounds

Il s'agit essentiellement d'un sort de **Tempête de Glace** de moindre envergure, ce sort fait descendre du grésil, de la neige et de la grêle dans un rayon de 6 mètres autour de l'endroit visé. Le blizzard s'élève verticalement à 12 mètres de haut, de sorte que les créatures plus hautes que cette distance au-dessus du point ciblé ne sont pas affectées. Les grêlons et les écharde acérées de glace infligent 1d4 points de dégâts dus au froid par round aux créatures dans la zone d'effet ; une Sauvegarde réussie contre des sorts à chaque round réduit les dégâts de moitié. Le mouvement et la vision dans la zone d'effet du sort sont réduits de moitié pendant toute la durée du sort.

Le lanceur de sorts doit maintenir sa concentration pour maintenir le sort actif et ne peut pas attaquer ou lancer d'autres sorts sans mettre fin au blizzard. Cependant, le lanceur de sorts peut se déplacer et se défendre normalement. Le sort dure un maximum de 5 rounds, puis les matériaux glacés disparaissent, ne laissant aucune trace (autre que les dégâts infligés). Toute créature naturellement résistante au froid ne subit aucun dommage à cause du sort, mais peut être ralentie comme indiqué ci-dessus.

Bois Nouveux

D 2

Portée : 15 mètres

Durée : instantanée

Le lanceur fait plier et déformer le bois non magique dans un rayon de 6 mètres, détruisant de façon permanente sa rectitude, sa forme et sa résistance. Une porte déformée s'ouvre ou se bloque. Bois Nouveux sur un bateau génère une fuite. Les armes déformées (comme les arcs et les flèches) sont inutilisables. Le lanceur peut déformer des objets en bois jusqu'à 30 centimètres de tous les côtés ou son équivalent par niveau de lanceur.

Alternativement, le lanceur peut « dénouer » le bois non magique (en le déformant pour le ramener à la normale), en redressant le bois qui a été déformé par ce sort ou par d'autres moyens. Le lanceur peut combiner plusieurs sorts consécutifs de Bois Nouveux pour déformer (ou déformer) un objet qui est trop grand pour se déformer avec un seul sort.

Bouche Magique

M 1, I 1

Portée : 9 mètres

Durée : spéciale

Ce sort incruste dans l'objet non-vivant choisi une bouche enchantée qui apparaît subitement ; elle prononcera un message pré-déterminé lorsqu'un événement particulier se produira. Le message, qui contient jusqu'à 3 mots par niveau, peut être dans n'importe quelle langue connue du lanceur, et être délivré pendant au plus 10 minutes ; il peut être prononcé tel un murmure ou aussi fort qu'un hurlement. La voix ressemble à celle du lanceur tout en étant légèrement différente. La **bouche magique** ne peut pas prononcer de mot de commande ni activer d'effet magique. Elle peut en revanche s'articuler en fonction des mots prononcés, de sorte que si elle est placée sur une statue cette dernière semblera réellement parler. Bien sûr, la bouche peut aussi être liée à un arbre, un rocher ou n'importe quel autre objet.

Lors de l'invocation, le lanceur doit préciser quel sera le contexte qui déclenchera la séquence vocale. Seuls des facteurs visuels ou acoustiques peuvent être choisis, et ils peuvent être définis précisément ou vaguement. Les paroles s'activeront en fonction.

Un déclencheur basé sur les sons peut utiliser des bruits divers, un bruit spécifique ou même un mot prononcé.

Des illusions ou des déguisements peuvent empêcher le déclencheur de s'activer. Des ténèbres naturelles n'annuleront pas un déclencheur visuel, mais des ténèbres magiques ou l'invisibilité le pourrait. Des déplacements inaudibles ou un silence magique peuvent empêcher un déclenchement basé sur le son.

Une **bouche magique** ne peut pas distinguer, chez un personnage ou un monstre, le niveau, les Dés de Vie ou la Classe, excepté sur un signe distinctif précis comme des habits pour cette dernière.

La portée limite pour un facteur déclencheur est de 3m par niveau, donc au 6ème niveau la bouche s'activera sur un déclencheur situé à 18m au plus.

Indépendamment de la portée, il faut également que les signes visuels ou acoustiques puissent être physiquement perceptibles par la bouche.

Bouclier

M 1

Portée : soi-même

Durée : 5 rounds +1/niveau

Ce sort invoque un bouclier de force, invisible, qui flotte devant le lanceur. Il annule les attaques de **projectile magique** dirigées contre le lanceur, et augmente sa Classe d'armure de +3 contre les attaques au corps-à-corps et +6 contre les attaques à distance. Ces bonus ne s'appliquent pas si l'attaque arrive derrière le lanceur, à part les **projectiles magiques** qui sont toujours bloqués, peu importe la direction d'où ils proviennent.

Bouclier d'Épines

D 2

Portée : soi-même

Durée : 1 tour / niveau

Des vignes épaisses et des ronces poussent sur et autour du lanceur de sorts, se durcissant pour fournir une protection et décourager les attaques. Le bois de la vigne « armure » donne un bonus de +4 à la classe d'armure. De plus, ceux qui tentent de frapper le lanceur au corps à corps (attaque en mêlée) doivent Sauvegarder contre Effets Mortels ou subir 1d4 point de dégâts des épines. Ceux qui attaquent avec des armes longues, comme des lances ou des armes d'hast, ne subiront pas de tels dommages.

Bouclier des Fidèles

C 2

Portée : soi-même

Durée : 1 round / niveau

Ce sort crée une aura de protection centrée sur le lanceur. Le lanceur de sorts et tous ses alliés dans un rayon de 3 mètres reçoivent un bonus de +1 à la CA et tous les jets de Sauvegarde.

Boule de feu

M 3

Portée : 30 mètres +3m/niveau

Durée : instantanée

La **boule de feu** crée une explosion de flammes qui provoque une faible détonation. Elle inflige 1d6 points de dommages de feu par niveau à chaque créature située dans une sphère de 6m de rayon. Une Sauvegarde contre les Sorts

réussie divisera les dommages par deux (arrondis à l'inférieur). L'explosion ne créera pratiquement pas de dépression.

Le lanceur pointe une direction avec un doigt et donne la distance et la hauteur où la **boule de feu** doit exploser. Une lueur de la forme d'une bille est projetée du doigt jusqu'au point de déflagration, à moins qu'elle ne rencontre un obstacle physique auquel cas elle explosera à son contact.

Si le lanceur essaie de tirer à travers un interstice étroit, comme une fente de flèche, il doit réussir un jet de tir à distance (sans modificateur de portée) pour le traverser, sinon la bille explosera prématurément sur l'obstacle.

La **boule de feu** enflamme un combustible et endommage les objets dans sa zone de déflagration. Elle fera fondre des métaux à bas point de fusion comme l'or, le cuivre, l'argent, le plomb ou le bronze. Si un obstacle reçoit assez de dommages pour se briser ou exploser, la **boule de feu** passera cet obstacle jusqu'à atteindre sa taille nominale.

Boule de Feu à Retardement

M 7 Portée : 33 mètres +3m/niveau
Durée : spéciale

Ce sort fonctionne comme **Boule de Feu**, sauf qu'il est plus puissant, infligeant 1d6+1 points de dégâts de feu par niveau de lanceur. De plus, la perle incandescente créée par la boule de feu à retardement peut exploser immédiatement si le lanceur le désire, ou le lanceur peut choisir de retarder l'éclatement jusqu'à 10 rounds. Le délai est déterminé au moment de lancer le sort, et ce temps ne peut pas changer une fois qu'il a été réglé, à moins que quelqu'un ne touche la perle (voir ci-dessous). Si un délai est choisi, la perle incandescente reste à son emplacement jusqu'à ce qu'elle explose. Une créature peut ramasser et lancer la perle comme une arme de lancer (à portée de poignard). Si une créature manipule et déplace la perle dans le 1 round précédant sa détonation, il y a 25% de chance que la perle explose pendant qu'elle est manipulée.

Branchies*(Respiration Aérienne)

D 3 Portée : Contact
M 3 Durée : 2 heures / niveau

Les créatures affectées peuvent respirer l'eau librement. Répartissez la durée également entre toutes les créatures que le lanceur touche. Le sort ne rend pas les créatures incapables de respirer de l'air et ne peut donc pas être utilisé de façon offensive.

L'inverse du sort, Respiration Aérienne, fonctionne exactement de la même façon mais permet aux créatures aquatiques de respirer de l'air normal pendant toute la durée du sort.

Brumes Obscures

D 2 Portée : 18 mètres de rayon
Durée : 1 tour/niveau

Ce sort crée un banc de brumes autour du lanceur ; qui reste stationnaire une fois créé. Les Brumes Obscures bloquent toute vision, y compris la Vision Nocturne, au-delà de 2d4 × 30 cm. Un fort vent peut dissiper le sort en un quart de sa durée normale.

Censure

C 1 Portée : 9 mètres
Durée : Instantané

Le religieux qui jette ce sort condamne le comportement ou la conduite de la cible ; le sort crée alors un point d'énergie divine, que le clerc dirige vers la cible. Le clerc doit lancer le dé pour toucher, et s'il rate le sort n'a aucun effet. Si la cible est touchée, lancez le dé sur la table suivante pour déterminer l'effet du sort sur la cible :

1d6 Résultat

| | |
|-----|---|
| 1 | Étourdi pendant 1d4+1 rounds |
| 2-3 | Paralysé pendant 1d4+1 rounds |
| 4-5 | Déplacement ralenti de moitié pendant 1d4+1 rounds |
| 6 | Nombre d'attaques réduit de moitié pendant 1d4+1 rounds |

Ce sort n'affecte que les créatures vivantes et est inefficace contre les adversaires ayant 7 dés de vie ou niveaux ou plus.

Cercle d'Invisibilité

M 3, I 3 Portée : contact
Durée : 1 round / niveau

Ce sort fonctionne comme **invisibilité**, excepté qu'il confère aussi l'invisibilité à toutes les créatures situées dans un rayon de 3m autour de la cible. Le centre de ce cercle se déplace en même temps qu'elle.

Ceux qui bénéficient de l'effet peuvent quand même se voir les uns les autres, comme s'ils n'étaient pas affectés. Si ils attaquent ils perdront l'invisibilité pour eux-mêmes ; mais si c'est la cible initiale qui attaque alors tous les bénéficiaires de l'effet perdront l'invisibilité.

Toute créature sortant de la zone des 3m deviendra visible, mais toute créature entrant dans la zone après le lancement du sort ne deviendra pas invisible (même si elle l'a été précédemment).

Cercle de Fée

D 7

Portée : 3 mètres

Durée : 1 heure / niveau

Lorsque le lanceur crée un Cercle de Fée, un petit cercle de champignons ou d'amanites tue-mouche croît rapidement. Ceux qui entrent dans le cercle (environ 1,5 mètres de diamètre) sont transportés dans une région qui borde le Royaume des Fées (un autre plan d'existence). Cette région peut être utilisée comme un endroit sûr pour se reposer et récupérer (à un rythme deux fois plus rapide que la normale dans le but de guérir et de rétablir les sorts). De cette région frontalière, on peut revenir dans le monde familier ou voyager dans le Royaume des Fées.

Le Royaume des Fées est similaire au « monde réel » à bien des égards et reflète certains aspects, tels que certains endroits, certaines régions distinctes et même certaines personnes ont des homologues dans le Royaume des Fées. La magie est plus abondante et plus puissante. Les utilisateurs de magie et les druides sont traités comme 1,5 fois le niveau normal des lanceurs de sorts. Les clercs sont comptés comme 75% (3/4) de leur niveau normal parce qu'ils sont un peu plus éloignés de leurs sources divines de pouvoir. Les personnages se rétablissent (guérison et récupération des sorts) à un rythme trois fois plus rapide que la normale lorsqu'ils sont dans le Royaume des Fées.

Le Royaume des Fées a beaucoup plus de Fées et de Sidhe démoniaques, et ils sont des membres typiques de leur race. Cependant, il y a beaucoup plus de membres atypiques qui pourraient être rencontrés, ayant des pouvoirs et des capacités beaucoup plus variés. De même, il y a beaucoup de lieux et de caractéristiques merveilleuses qui peuvent être explorés dans le Royaume des Fées.

Note : Le but principal de ce sort est celui d'un portail ou d'une porte spéciale pour permettre de s'aventurer dans un autre pays. Par conséquent, il est facultatif et certains maîtres de jeu peuvent ne pas vouloir l'inclure dans leurs campagnes. Le maître de jeu peut vouloir simplement utiliser la région frontalière du sort, et garder le vrai royaume des fées hors limite.

Cercle de Soins Majeurs*

C 7

Portée : Rayon de 5

mètres

Durée : instantanée

Ce sort permet au lanceur de sorts de faire des **Soins Avancés** sur plusieurs créatures dans un rayon de 5 mètres. Le Cercle de Soins Majeurs guérit 3d6+3 points de dégâts sur le lanceur plus un être vivant par 3 niveaux du lanceur. S'il y a plus de créatures dans la zone d'effet que le lanceur ne peut en guérir, alors le lanceur décide quelles créatures reçoivent la guérison. Contre les morts-vivants, ce sort inflige des dégâts au lieu de guérir ; de telles créatures peuvent faire une Sauvegarde contre les Sorts pour aucun dommage.

L'inverse de ce sort, Cercle d'Affliction Majeure, permet au lanceur d'infliger des Blessures Graves à plusieurs créatures dans un rayon de 5 mètres. Le Cercle d'Affliction Majeure cause 3d6+3 points de dégâts à un être vivant par 3 niveaux du lanceur. S'il y a plus de créatures dans la zone d'effet que le lanceur ne peut en endommager, alors le lanceur décide quelles créatures sont affectées. Les créatures cibles peuvent faire une Sauvegarde contre les Sorts pour éviter de subir des dégâts. Sur les morts-vivants, ce sort guérit les dégâts au lieu de faire du mal.

Cercle de Soins Mineurs*

C 5

Portée : Rayon de 5

mètres

Durée : instantanée

Ce sort permet au lanceur d'appliquer des Soins Légers sur plusieurs créatures dans un rayon de 5 mètres. Le Cercle de Soins Mineurs guérit 1d6+1 points de dégâts sur le lanceur plus un être vivant par 3 niveaux du lanceur. S'il y a plus de créatures dans la zone d'effet que le lanceur ne peut en guérir, alors le lanceur décide quelles créatures reçoivent la guérison. Contre les morts-vivants, ce sort inflige des dégâts au lieu de guérir ; de telles créatures peuvent faire une Sauvegarde contre les sorts pour aucun dommage.

L'inverse de ce sort, le Cercle d'Affliction Mineure, permet au lanceur d'infliger des Blessures Légères à de multiples créatures dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Le Cercle d'Affliction Mineure 1d6+1 points de dégâts à un être vivant pour 3 niveaux du lanceur. S'il y a plus de créatures dans la zone d'effet que le lanceur ne peut en endommager, alors le lanceur décide quelles créatures sont affectées. Les créatures ciblées peuvent faire une Sauvegarde contre les sorts pour éviter les dégâts. Sur les morts-vivants, le Cercle d'Affliction Mineure guérit les dégâts.

Cercle de Protection contre le Mal* (Cercle de Protection contre le Bien)

C 4

Portée : Contact

M 3

Durée : 1 tour / niveau

Ce sort fonctionne comme la **Protection Contre le Mal**, mais sur un rayon de 3m au lieu de 30cm. Toutes les créatures dans cette zone en bénéficient, même si elles en sortent puis y reviennent, ou qu'elles n'y rentrent qu'après que le sort ait été lancé.

Son inverse est **Cercle de Protection Contre le Bien**, il fonctionne comme **Protection Contre le Bien** avec extension de son aire d'effet comme décrit ci-dessus.

Cercle de Silence

C 2

Portée : 110 mètres

I 4

Durée : 2 rounds / niveau

Dès que ce sort est lancé, un silence complet s'établit dans un rayon de 5 mètres autour de la cible. Chaque son est

étouffé: aucune conversation n'est possible, les sorts ne peuvent pas être prononcés, et aucun bruit d'aucune sorte n'entre ni ne sort de la zone d'effet. Le sort peut cibler tout endroit fixe, l'effet restant alors stationnaire, ou bien se déplacer avec une cible mobile. Il peut être centré sur une créature, et la suivre dans ses mouvements en rayonnant autour. Une Sauvegarde contre les Sorts est autorisée si la cible n'est pas consentante (une réussite annulant le sort). Si la cible est un objet porté par une créature, elle peut aussi faire une Sauvegarde similaire. Ce sort fournit une défense contre les attaques basées sur le son ou l'utilisation du langage.

Chair en Décomposition

Portée : contact
N 1 Durée : 1 round / niveau

Il s'agit d'une version arcanique du sort **Infliger des Blessures Légères** (l'inverse de **Soins Légers**), qui inflige 1d6+1 points de dommage à la créature qu'il affecte. Le lanceur doit réussir son attaque après avoir écrasé les composants matériels sur ses doigts (généralement un asticot, un ver mangeur de chair, ou une créature similaire). Un jet d'attaque manqué ne dissipe pas l'effet, car il peut être actif jusqu'à ce qu'il soit utilisé ou jusqu'à ce qu'un nombre de rounds égal au niveau du lanceur soit passé.

Chair Pourrie

Portée : contact
N 4 Durée : 1 round / niveau

Ce sort fonctionne exactement comme un sort de **Chair en Décomposition**, sauf qu'il inflige 2d6 points de dégâts plus 1 point par niveau de lanceur à la créature qu'il cible. Le lanceur de sorts doit réussir une attaque après avoir écrasé les composants matériels sur ses mains (typiquement un asticot, un ver mangeur de chair, ou une créature similaire). Un jet d'attaque manqué ne dissipe pas l'effet, car il peut être actif jusqu'à ce qu'il soit utilisé ou qu'un nombre de rounds égal au niveau du lanceur soit passé.

Tout comme le sort de **Chair en Décomposition** de niveau inférieur, ce sort ne peut pas être inversé pour fournir de la guérison aux créatures vivantes, et de même, ce sort fonctionne sur les créatures mortes-vivantes de la manière opposée ; elles sont guéries 2d6 + points de dégâts de niveau du lanceur au lieu d'être blessée.

Chant du Saint Défenseur

C 4 Portée : spécial
Durée : spéciale

Ce sort est un chant rythmique repris par le clerc. Le lanceur de sorts peut affecter 1 créature vivante amicale par 4 niveaux du lanceur de sorts qui est à moins de 18 mètres au moment du lancer. Chaque créature affectée par le sort bénéficie des avantages suivants :

- Le moral (loyauté) est augmenté de 2, jusqu'à un maximum de 11.

- Chaque créature affectée gagne 1d6+6 points de vie fantôme. Tous les dommages subis sont d'abord soustraits de ces points.

- Chaque créature affectée gagne un bonus de +1 à toucher.

Les avantages de ce sort prennent fin pour une créature si elle quitte le rayon de 18 mètres du clerc chantant. Le sort se termine quand le clerc cesse de chanter. Ce sort peut être combiné avec le sort **Bénédiction**.

Charme

Portée : 9 mètres
M 1 Durée : spéciale

Ce sort fait qu'une créature humanoïde de 4 DV ou moins va considérer le lanceur comme s'il était un ami ou un allié proche. Les Humains et semi-humains peuvent être affectés quel que soit leur niveau ou leurs caractéristiques. Une Sauvegarde contre les Sorts annulera l'effet. Si la cible est en train d'être menacée ou attaquée par le lanceur, ce jet se fera à +5 de bonus. Le sort ne permet pas de contrôler de la cible comme un automate, mais elle sera plutôt très disposée à l'encontre des paroles et des gestes du lanceur. Celui-ci peut tenter de donner des ordres directs à la cible, mais elle ne fera rien qu'elle ne ferait habituellement, ou pire, elle pourrait recevoir un jet de Sauvegarde pour dissiper le charme (à la discrétion du MJ).

Le lanceur doit pouvoir parler le langage de la cible pour communiquer avec elle, ou alors être un bon pantomime ; bien sûr s'il est attaqué elle fera tout pour protéger son « ami » (ce qui pourrait signifier d'attaquer les ennemis du lanceur, ou de l'emmener dans un endroit plus « sûr »). La cible recevra un jet de Sauvegarde chaque jour si son Intelligence est 13 ou plus, chaque semaine si elle est entre 9 et 12, ou tous les mois en dessous de 9.

Charme des Animaux

C 2, D 2 Portée : 18 mètres
Durée : 1d4 rounds +1/niveau

Ce sort permet de charmer un ou plusieurs animaux, dans la même idée que **Charme**, avec un ratio de 1 Dé de Vie par niveau. Il peut décider quel animal est charmé en premier dans un groupe ; les Dés de Vie en excès sont ignorés. Aucune Sauvegarde n'est permise, que ce soit pour les animaux géants ou de taille normale ; mais les créatures de type fantastiques (à déterminer par le MJ) pourront faire une Sauvegarde contre les Sorts pour résister. Quand l'effet expire, l'animal retourne immédiatement à son état normal.

Ce sort ne donne aucune sorte de capacité de communication avec les animaux affectés ; mais combiné avec **parler aux animaux**, son effet devient beaucoup plus utile.

Charme des Géants

M 3

Portée : 9 mètres

Durée : spéciale

Ce sort fait qu'un seul humanoïde géant considère le lanceur comme son ami et allié de confiance, exactement comme avec le sort **Charme**. Les semi-géants apparentés sont également soumis au sort (comme les ogres, mais autrement à déterminer par le maître de jeu). Une Sauvegarde contre les Sorts annulera l'effet. Si le géant est actuellement menacé ou attaqué par le lanceur ou ses alliés, il reçoit un bonus de +5 sur son jet de Sauvegarde.

Le sort ne permet pas au lanceur de sorts de contrôler le géant charmé comme s'il s'agissait d'un automate ; il perçoit plutôt ses paroles et ses actions de la manière la plus favorable. Le lanceur peut essayer de donner des ordres au géant cible, mais il ne fera rien qu'il ne ferait normalement, et peut recevoir un jet de Sauvegarde supplémentaire pour vaincre la magie (à la discrétion du Maître de Jeu). Le lanceur et le géant cible doivent parler un langage commun pour communiquer tous les ordres, ou bien être bon en pantomime, car les géants sont parfois très bêtes. Même sans une bonne communication, si le lanceur est attaqué, le géant enchanté agira pour protéger son « ami » (bien que cela puisse signifier attaquer les ennemis du lanceur, ou tenter de l'emmener dans un endroit « sûr »).

Le géant cible reçoit un nouveau jet de Sauvegarde chaque jour s'il a une Intelligence de 13 ou plus, chaque semaine si son Intelligence est 9-12, ou chaque mois si son Intelligence est 8 ou moins.

Charmes des Monstres

M 4

Portée : 9 mètres

Durée : spéciale

Ce sort fonctionne comme **Charme**, excepté que les effets ne sont pas restreints à un type ou une taille de créature. Les monstres morts-vivants ne sont pas affectés. Ce sort affecte 3d6 Dés de Vie de créatures de 3 Dés de Vie ou moins, ou bien une seule créature ayant plus de 3 Dés de Vie. Les jets de Sauvegardes sont faits comme pour **Charme**.

Charme Serpent

D 2

Portée : 18 mètres

Durée : 1d4+1 rounds/tours

Avec ce sort, le lanceur peut charmer 1 Dé de Vie de serpents par niveau. Par exemple, un lanceur de 5^{ème} niveau pourrait charmer un serpent à 5 DV, cinq serpents à 1 DV, ou toute combinaison totalisant 5 Dés de Vie ou moins. Les vrais serpents (y compris ceux de la taille d'un géant) sont automatiquement affectés (aucune Sauvegarde), mais contre les créatures dont les aspects ressemblent à ceux d'un serpent (à déterminer par le maître de jeu), une Sauvegarde

réussie contre les sorts neutralisera le charme. Les serpents ou les créatures affectées se lèveront et se balanceront d'une manière typique, mais n'attaqueront pas à moins d'être attaqués eux-mêmes.

Si le lanceur utilise le sort sur des serpents attaquant déjà le personnage ou son groupe, la durée du sort est de 1d4+1 (2-5) rounds ; sinon, il dure 1d4+1 (2-5) tours quand il est utilisé sur des serpents dormants ou inconscients. Lorsque le sort se dissipe, les serpents redeviennent normaux, avec des réactions normales ; ils ne seront pas automatiquement hostiles.

Clairaudience

M 3

Portée : 18 mètres

Durée : 12 tours

Ce sort permet au lanceur d'entendre les sons d'une autre zone à travers les oreilles d'un être vivant dans cette zone. Le lanceur doit spécifier la direction et la distance approximative, jusqu'à un maximum de 18 mètres de distance. S'il n'y a pas de créature appropriée dans cette zone, le sort échoue. Aucun lancer de sauvegarde n'est autorisé, et la créature cible ne sait pas qu'elle est ainsi utilisée. Le lanceur de sorts peut choisir une autre créature sujet après qu'au moins un tour soit passé, ce qui permet de visualiser plusieurs emplacements. Si le sujet se déplace hors de portée, le contact est perdu, bien que le lanceur de sorts puisse choisir une autre cible dans ce cas.

Clairvoyance

M 3

Portée : 18 mètres

Durée : 12 tours

Ce sort permet au lanceur de voir ce que peut voir une créature vivante, comme si ses yeux étaient les siens. Le lanceur spécifie une direction et une distance approximative, inférieure à 18m. Si aucune créature vivante ne s'y trouve, le sort échoue. Aucune Sauvegarde n'est permise, la cible ne se rendant même pas compte qu'on l'utilise. Le lanceur peut choisir une autre créature tous les Tours, permettant d'explorer plusieurs endroits. Quand la cible devient hors de portée, le contact est perdu, mais une autre cible peut être sélectionnée en ce cas.

Commande

C 1

Portée : 3 mètres

Durée : 1 round

Le lanceur de sorts peut donner à un autre être un ordre d'un seul mot qui sera obéi. La commande doit être donnée dans une langue que le destinataire comprend. Le destinataire fera de son mieux pour obéir, à condition que la commande soit un verbe clair et impératif. « Suicide » n'est pas un verbe. « Mourir » provoquerait la fausse mort du destinataire pendant toute la durée du sort (en croyant qu'il était

mort). Les commandes typiques sont le retour, l'arrêt, la fuite, la course, l'arrêt, la chute, le vol, le départ, l'abandon, la reddition, le sommeil, le repos, parmi beaucoup plus de possibilités.

Les morts-vivants ne sont pas affectés. Les créatures avec une Intelligence de 13 ou plus, et les créatures avec 6 dés ou plus peuvent Sauvegarder contre les sorts pour résister.

Communion

C 5 Portée : auto
Durée : 1 round / niveau

Ce sort permet au lanceur d'entrer en contact avec sa divinité patronale ou un de ses servants, et de lui poser une question simple de type oui/non, par niveau. Il faut un Tour complet pour invoquer ce rituel, par question posée. L'entité contactée peut être omnisciente ou pas, de plus, et même si elle est techniquement une alliée du lanceur, elle pourrait répondre de façon ambiguë ou incomplète, à la discrétion du MJ.

Communion avec la nature

D 5 Portée : voir texte
Durée : instantanée

Le lanceur de sorts devient un avec la nature, acquérant la connaissance du territoire environnant. Après 10 minutes de concentration, le lanceur acquiert instantanément la connaissance d'un fait par niveau de lanceur parmi les sujets suivants : le sol ou le terrain, les plantes, les minéraux, les plans d'eau, les gens, la population animale en général, la présence de créatures forestières, la présence de puissants animaux non naturels, la présence de colonies ou de structures ou même l'état général du milieu naturel.

En extérieur, le sort fonctionne dans un rayon de 1,5 kilomètre par niveau de lanceur. Dans les environnements souterrains naturels comme les grottes, les cavernes, etc., le rayon est limité à 36 mètre par niveau. Le sort ne fonctionne pas là où la nature a été remplacée par des constructions ou la colonisation, comme dans les donjons et les villes.

Condamnation

C 4 Portée : contact
N 5 Durée : permanente

Généralement appliquée à ceux qui ont gravement offensé un ordre religieux, la Condamnation est une malédiction spéciale qui bloque de façon permanente toute application d'un sort de guérison quelconque sur le destinataire/la victime. Le sort peut être évité avec une Sauvegarde contre les Sorts, et l'effet peut être éliminé en supprimant la malédiction. La guérison naturelle normale par le repos se produira toujours pendant que cette malédiction est active.

Confusion

M 4, I 5 Portée : 110 mètres
Durée : 2 rounds +1/ niveau

Ce sort rend confuses jusqu'à 3d6 créatures situées dans un rayon de 9m autour du lanceur, les rendant incapables de déterminer ce qu'elles doivent faire. Une Sauvegarde contre les Sorts réussie permet de résister aux effets. Chaque round, déterminer ce que font les cibles en lançant 1d20 lors de leur rang d'Initiative, et interpréter le résultat dans la table suivante.

| d20 | Comportement |
|-------|---|
| 1–2 | Attaque le lanceur en mêlée ou à distance (ou s'en rapproche si l'attaque n'est pas possible) |
| 3–4 | Agit normalement. |
| 5–10 | Bafouille indistinctement, ne fait rien. Fuit le lanceur le plus rapidement possible |
| 11–14 | Fuit le lanceur le plus rapidement possible |
| 15–20 | Attaque la créature la plus proche |

Si le résultat ne peut pas être appliqué, le personnage confus restera là à bafouiller de façon incohérente. Attaquer un personnage confus ne donne pas d'avantage particulier, et s'il est attaqué il ripostera automatiquement à son tour, s'il devait être encore confus à ce moment.

Conjuration*(Maudire)

C 3 Portée : 9 mètres
M 4, N 4 Durée : instantanée

Ce sort annule instantanément toute malédiction lancée sur un objet ou une créature. Cependant, il ne peut pas supprimer une malédiction portée par un bouclier, une arme ou un élément d'armure, bien qu'un personnage en ayant subi les effets puisse en être débarrassé. Certaines malédictions puissantes ne peuvent pas être annulées par ce sort, ou alors uniquement par des Magiciens ayant un niveau déterminé (ou un niveau supérieur).

L'inverse de ce sort est **maudire**, permettant au lanceur de poser une malédiction sur un objet ou une créature, humanoïde ou non. Une Sauvegarde contre les Sorts est autorisée afin de résister. Le lanceur doit choisir un des trois effets suivants :

- diminue une caractéristique de -4 (minimum de 1).
- malus de -4 sur un jet d'attaque ou de Sauvegarde.
- à chaque Round de combat, la cible à 50% de chance d'agir normalement ; sinon elle ne pourra pas agir.

Le lanceur peut aussi inventer sa propre malédiction, mais elle ne peut pas être plus puissante que les effets décrits ci-dessus. **maudire** ne peut pas être dissipé, mais ses effets le peuvent grâce à une **conjuration**.

Contrôle de la Température Rayon de 3 mètres

D 4 Portée : 0
Durée : 1 heure / niveau

Le lanceur peut changer automatiquement la température ambiante (sphère de 3 mètres de rayon) jusqu'à 5 degrés Celsius par niveau de lanceur. Le changement peut être à la hausse ou à la baisse (au choix du lanceur).

Contrôler les Vents

D 5 Portée : 0 (voir texte)
 Durée : 10 minutes / niveau

Le lanceur modifie la force du vent autour de lui (cylindre de 12 mètres par niveau de rayon et 12 mètres de hauteur). Le lanceur de sorts peut faire souffler le vent dans une certaine direction ou d'une certaine manière, augmenter sa force, ou diminuer sa force. La nouvelle direction et la force du vent persistent jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que le lanceur de sorts choisisse de la modifier, ce qui exige de la concentration. Le lanceur peut créer un « œil » d'air calme jusqu'à 12 mètres de rayon autour de lui et peut choisir de limiter la zone d'effet à toute zone cylindrique inférieure à sa limite totale.

Le lanceur de sorts peut choisir la configuration des vents sur la zone du sort. Il ou elle peut choisir un courant descendant du centre vers l'extérieur, un courant ascendant des bords extérieurs vers le centre, une rotation qui fait en sorte que les vents tournent autour du centre ou un souffle qui fait simplement souffler les vents dans une direction à travers toute la zone, d'un côté à l'autre. Pour chaque trois niveaux de lanceur, le lanceur peut augmenter ou diminuer la condition du vent d'un niveau (comme décrit dans la section Aventures sur l'eau des règles de base).

Corps de Sable

D 1 Portée : soi-même
M 2 Durée : 1 minute / niveau

Ce sort change la nature de son corps de sorte qu'il s'apparente à du sable aggloméré. L'apparence du lanceur de sorts est en grande partie inchangée, avec seulement un aspect granuleux ou sablonneux à sa peau exposée. Lorsqu'il est frappé au combat par une lame ou une arme perforante, le lanceur réduit le montant des dégâts reçus de 5 points par attaque (jusqu'à un minimum de 1 point par attaque).

Courage*(Panique)

| | |
|-----|-------------------------------|
| C 1 | Portée : contact (36m) |
| N 1 | Durée : instantanée (2 Tours) |

Ce sort apaise et redonne du courage à toute créature cible. Si cette dernière est sous l'effet d'un sort quelconque de **peur**, elle est autorisée à faire une Sauvegarde contre les Sorts pour y résister, avec un bonus de +1 par niveau.

Le sort opposé, **panique**, insufflé la terreur à une créature située à moins de 36m ; si elle échoue à son jet de Sauvegarde contre les Sorts, elle s'enfuit pendant 2 Tours à vitesse de course. Les créatures ayant plus de 6 Dés de Vie sont immunisées à cet effet.

Créer de la nourriture

C 5 Portée : 3 mètres
Durée : permanente

Le lanceur fait apparaître des aliments de base de son choix, très nourrissants mais plutôt fades. La quantité générée suffit pour 3 hommes ou un cheval par jour, et par niveau. La nourriture va pourrir et devenir immangeable en 24 heures, bien qu'elle pourrait être conservée 24 heures de plus avec le sort **purifier les aliments**.

Croissance Animale

C 3, D 3 (ou D 5) Portée : 18 mètres +3m/niveau
Durée : 1 tour / niveau

Ce sort double la taille d'un animal ciblé et multiplie par huit son poids. Les dommages qu'il inflige par une attaque physique sont doublés, et sa Classe d'armure augmente de 2. Sa capacité de charge est également doublée. Les animaux inamicaux envers le lanceur peuvent Sauvegarder contre les Sorts pour résister aux effets ; les animaux domestiques n'ont pas de raison de le faire, même s'ils peuvent devenir paniqués ou confus par la suite (au choix du MJ).

Tout l'équipement porté par l'animal est agrandi aussi, sans toutefois en affecter les éventuelles propriétés magiques. Tout objet agrandi de la sorte qui se dissocierait de la créature retrouve immédiatement sa taille normale.

Ce sort ne donne aucun pouvoir ni influence particulière sur l'animal ciblé.

Croissance des Plantes

D 3 Portée : spécial
 Durée : permanente

Ce sort fait en sorte que la végétation normale (herbes, bruyères, buissons, lianes, branches, chardons, arbres, vignes) dans un rayon de 120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur devient épaisse et envahit la forêt. Les plantes s'entrelacent pour former un buisson ou une jungle que les créatures doivent tailler ou forcer pour passer. La vitesse de déplacement chute à 1,5 mètre, ou 3 mètres pour les créatures de Grande Taille et plus. Il doit y avoir des broussailles et des arbres dans la zone pour que ce sort prenne effet. Une zone allant jusqu'à 30 mètres de rayon peut ainsi être modifiée. De plus, le lanceur de sorts peut spécifier une zone (un chemin, une clairière, etc.) dans la zone d'effet donnée qui n'est pas affectée ainsi.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales, c'est-à-dire sur toute plante consciente et/ou animée.

Croissance Végétale*(Rétrécissement des Plantes)

D 4 Portée : 36 mètres
M 4 Durée : permanente

Ce sort affecte de la végétation normale (buisson, ronce, herbe, liane, vigne, chardons, arbres, etc.) à portée en la densifiant et en la faisant anormalement pousser. La grosseur et la hauteur résultante est définie par le lanceur, mais ne peut pas excéder une surface de 300m² (équivalent à 10x30m) tous les 5 niveaux. Les plantes vont s'enlacer pour former des fourrés ou une jungle tellement denses qu'il faudra forcer le passage pour les traverser. Tout mouvement dans cette zone est réduit à 1m50 par round pour toutes les créatures sauf celles considérées comme géantes, et pour celles-ci le Mouvement est divisé par deux.

La zone doit comporter des arbres ou des buissons pour que ce sort ait un effet.

Le sort inverse, **rétrécissement des plantes**, rendra franchissable une zone de végétation impassable ou agrandie comme précédemment. Son aire d'effet est la même que pour la version normale du sort.

Croissance végétale et **rétrécissement des plantes** ont un effet permanent jusqu'à être dissipé, soit par son inverse soit par une **dissipation de la magie**.

Ce sort n'a pas d'effet contre les créatures végétales ou les plantes animées.

Dague de Glace

M 1 Portée : soi-même
 Durée : 1 round / niveau

Ce sort attire l'eau de l'environnement autour pour créer un grand poignard de glace durcie dans la main du lanceur de sorts. La dague cause 1d6 de dégâts (plus le bonus de Force s'il y en a un), mais les dégâts sont traités comme du froid/gel. Contre ceux qui sont particulièrement vulnérables au froid, comme les créatures de feu ou de flammes, la Dague de Glace double (2d6) les dégâts. Le lanceur ne subit aucun dommage lors de la manipulation de la dague froide.

Le poignard peut être passé à un autre pour qu'il l'utilise, ou même jeté comme un poignard normal. Bien qu'elle ne fournisse aucun bonus réel au toucher, la dague est traitée comme une arme magique (équivalente à +1) pour frapper certaines créatures. La dague fond dans le néant à la fin de la durée du sort.

Débloquer

M 2, N 2 Portée : 9 mètres
 Durée : spéciale

Ce sort ouvre une porte coincée, verrouillée ou barricadée, ou sous l'effet d'un **Verrou Magique** ou d'une **Barricade**. Il ouvre aussi les portes secrètes, défait les soudures de fortune, les fers et les chaînes si tant est qu'ils bloquent une ouverture pouvant être ouverte. **Débloquer** ne pourra pas annuler un **Verrou Magique** mais suspendra son effet pour un Tour. Dans tous les autres cas, l'ouverture ne se verrouillera ni ne se coincera pas à nouveau d'elle-même. **Débloquer** ne lèvera pas une herse et n'opérera pas sur des mécanismes similaires, ni sur des cordes, lianes et autres.

Chaque sort lancé ne peut défaire qu'un seul moyen de blocage.

Décomposition

D 1 Portée : contact
N 2 Durée : instantanée

Le lanceur provoque instantanément la décomposition complète d'un cadavre ou d'un corps en poussière, ce qui rend impossible l'utilisation d'effets ultérieurs tels que **Animer les Morts**, **Relever les morts** ou d'autres traitements nécessitant l'utilisation d'un corps ou d'une partie du corps ; seule une magie extrêmement puissante comme un Souhait ou un acte d'une divinité peut surmonter cette décomposition.

Si la Décomposition est utilisée contre un être mort-vivant corporel (il doit avoir une sorte de corps une fois vivant à toucher), elle sera instantanément tuée et transformée en poussière si elle échoue un sauvetage contre Effet Mortel. Même s'il réussit, les morts-vivants recevront 2 à 5 points de dégâts (1d4+1) pour chaque niveau du lanceur. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants qui n'ont pas de corps matériel ou qui sont séparés de leurs restes matériels (fantômes, Esprits, spectateurs, ou comme déterminé par le maître de jeu).

Décrue

D 4 Portée : 110 mètres
M 6 Durée : 1 tour / niveau

Ce sort abaisse le niveau d'une eau ou d'un liquide de 60cm par niveau de sort (jusqu'à une hauteur finale minimum de 3cm). La surface d'eau affectée représente environ l'équivalent d'un carré de plus ou moins 3m de côté par niveau. Utilisé sur de grandes étendues tel qu'un océan, ce sort crée un tourbillon qui peut entraîner vers le fond les navires et assimilés, les mettant en danger et les rendant incapables de fuir par un moyen normal pour toute la durée du sortilège. S'il est lancé sur un élémentaire de l'eau ou une autre créature aquatique, ce sort agit comme le sort **ralentir** (l'opposé de **hâter**) ; une Sauvegarde contre les Sorts est autorisée, une réussite annulant l'effet. Ce sort n'a pas d'impact direct sur les autres types de créatures.

Déguisement

I 1 Portée : soi-même
 Durée : 1 tour / niveau

Ce sort permet au lanceur de changer son apparence. Cela comprend non seulement la forme du corps et les traits du visage, mais aussi les vêtements, les armures, les armes et l'équipement. Le lanceur peut sembler jusqu'à trente centimètres plus petit ou plus grand, et peut sembler mince, gros ou de n'importe quelle taille entre les deux. Ce sort ne peut pas changer la forme du corps du lanceur (pour ressembler à un chien, par exemple). Dans le cas contraire, l'ampleur du changement apparent dépend du lanceur.

Le sort ne fournit pas les capacités ou les manières de la forme choisie, ni ne modifie les propriétés tactiles (toucher) ou audibles (son) perçues du lanceur ou de son équipement.

Une créature qui interagit avec le lanceur de sorts peut, à la discrétion du maître de jeu, se voir accorder une Sauvegarde contre les Sorts pour reconnaître l'illusion.

Désintégration

M 6 Portée : 18m
 Durée: instantanée

Lorsque le lanceur pointe une cible du doigt et invoque ce sort, un fin trait vert et lumineux en jaillit. L'unique créature ou l'objet (jusqu'à 3x3x3m) touché est entièrement désintégré et réduit en une fine couche de poussière. L'équipement d'un être vivant désintégré n'est pas affecté. Une créature réussissant une Sauvegarde contre les Sorts ne sera pas impactée, et le sort sera alors considéré perdu car une seule créature peut être ciblée par invocation.

Détection du Mal*(Détection du Bien)

C 1 Portée : 18 mètres
 Durée : 1 round / niveau

Ce sort permet au lanceur de détecter le Mal ; comme des créatures ayant de mauvaises intentions, des objets magiques ayant reçu un maléfice, mais aussi des créatures d'autres Plans de réalités maléfiques. Les personnages normaux, même « méchants », ne peuvent pas être détectés par ce sort, seule une réelle essence malfaisante peut l'être. Le lanceur percevra un halo très net autour de la créature ou objet, et il sera le seul à le voir.

La définition exacte de « maléfique » est à clarifier par le MJ.

Notez également que des objets ordinaires mais potentiellement dangereux ne seront pas détectés, comme les pièges ou le poison.

Inversé, ce sort devient **détection du bien** et fonctionne en tous points comme précédemment, mais dans le but de détecter les « bons » enchantements, créatures angéliques, etc.

Détecter l'Illusion

I 1 Portée : 18 mètres
 Durée : 2 tours

Ce sort permet au lanceur de reconnaître les illusions à vue. Pour le lanceur, toutes les illusions à l'intérieur de la portée apparaissent légèrement translucides et manifestement fausses. Détecter l'Illusion permet de détecter uniquement les illusions visuelles ; il ne détecte pas les illusions auditives telles que **Audible Clameur**.

Détecter la magie

C 1, D 1 Portée : 18 mètres
 M 1, I 2, N 1 Durée : 2 tours

Le lanceur est capable de détecter des objets ou des créatures enchantés ou ensorcelés dans la limite de la portée du sort et de ce qu'il peut observer ; il est le seul à pouvoir les distinguer et les verra entourés d'un pâle halo lumineux. Les objets ou créatures invisibles ne sont pas détectables par ce sort, mais les émanations de magie d'invisibilité seront perçues comme une brume informe légèrement luisante, ce qui permet au lanceur et uniquement à lui d'attaquer cette créature avec un malus à l'attaque de -2.

Détecter les Collets et les Fosses

D 1 Portée : 18 mètres
 Durée : 10 tours

Grâce à ce sort, le lanceur peut détecter les fosses simples, les machins qui tombent, les collets ainsi que les pièges mécaniques construits avec des matériaux naturels. Le sort ne détecte pas les pièges complexes, y compris les pièges à trappes.

Ce sort détecte certains dangers naturels, par exemple les sables mouvants (détectés comme un piège), un gouffre (une fosse), ou des murs de roche naturelle dangereux (un machin qui tombe). Cependant, il ne révèle pas d'autres conditions potentiellement dangereuses. Le sort ne détecte pas les pièges magiques (à l'exception de ceux qui fonctionnent par fosse, chute simple ou collet), ni ceux qui sont mécaniquement complexes, ni ceux qui ont été rendus sûrs ou inactifs.

La quantité d'informations révélées dépend de la durée pendant laquelle le druide étudie une zone particulière.

- 1er round : Présence ou absence de dangers.
- 2e round : Nombre de dangers et emplacement de chacun. Si un danger se trouve en dehors de la ligne de vue du druide, alors le lanceur de sorts discerne sa direction mais pas son emplacement exact.
- Chaque Round supplémentaire : Le type général et le déclencheur d'un danger particulier examiné de près par le lanceur.

A chaque round, le druide peut tourner pour détecter des pièges et des fosses dans une nouvelle zone. Le sort peut pénétrer des barrières, mais 30cm de pierre, 2,5cm de métal commun, une mince feuille de plomb, ou 1 mètre de bois ou de terre le bloque.

Disparaître

Portée : soi-même
M 1, I 1, N 1 Durée : 2 rounds

Le lanceur (et seulement le lanceur) devient invisible, disparaissant de la vue, y compris Vision Nocturne de la même manière que le sort **Invisibilité Améliorée**, mais ne dure que 2 rounds exactement. Si le lanceur de sorts porte un équipement, cela disparaît aussi, mais cela n'affectera pas un autre être, même s'il est porté. L'effet d'invisibilité n'est pas annulé si le lanceur attaque, jette un sort ou prend d'autres mesures, ce qui lui laisse quelques instants pour faire d'autres actions sans être vu. Bien sûr, tout être capable de voir ou de sentir les créatures invisibles peut normalement remarquer le lanceur de sorts.

Disperser les Esprits

Portée : 27 ou 6 mètres
N 3 Durée : instantanée

Ce sort inflige 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur à n'importe quel mort-vivant incorporel tel que Esprits, Spectres, Fantômes, ou entités similaires à portée du lanceur. Le lanceur de sorts doit être capable de voir la cible visée. Alternativement, le lanceur de sorts peut choisir de causer une explosion de 1d4 points de dégâts par niveau à de tels êtres – qu'ils soient visibles ou non - dans une zone de 6 mètres autour du lanceur. Les êtres spirituels mineurs tels que les poltergeists qui hantent une région sont généralement détruits par ce sort. Tout être affecté a droit à une Sauvegarde pour la moitié des dégâts. Certains types résistants de morts-vivants peuvent se reformer après un certain temps (généralement quelques jours plus tard), et peuvent exiger que certains rituels ou autres conditions soient remplis avant d'être détruits définitivement. Ce sort n'affecte que les vrais morts-vivants incorporels et ne fait rien contre les autres types d'êtres, même s'ils se trouvent être insubstantiels à ce moment-là. Même les vampires qui se trouvent être sous forme gazeuse sont immunisés contre l'effet de ce sort.

Disque flottant

Portée : 0
M 1 Durée : 5 tours +1/niveau

Ce sort crée un champ de force invisible, de forme circulaire et légèrement concave, prévu pour porter des charges. Il est de la taille d'un bouclier, de 1m de diamètre et 3cm d'épaisseur au centre, capable de soulever un poids de 230kg au maximum. La charge doit être disposée de sorte qu'elle ne bascule pas. Par exemple, il pourrait supporter 230 litres d'eau, mais en utilisant un contenant approprié, comme un tonneau, pour être stable sur le disque. De la même ma-

nière, une pile de pièces d'or glissera à chaque pas du lanceur ; les placer dans un gros sac fermé assurerait leur transport.

Le disque flotte au-dessus du sol, à hauteur de ceinture. Il restera immobile à 3m du lanceur et le suivra à son rythme si celui-ci s'en éloigne. Le disque peut être déplacé à loisir pour le positionner à un endroit particulier, mais il disparaîtra s'il se trouve à plus de 3m du lanceur.

Lorsque le sort arrive à expiration, le disque se dissipe et sa charge tombe au sol.

Disruption*

C 1 Portée : contact
Durée : 1 tour / niveau

Le sort de Disruption bénit d'une puissance divine une arme de mêlée contondante, qu'il s'agisse d'une masse, d'un marteau, d'un bâton. Lorsque vous combattez des créatures ou des êtres morts-vivants de l'Autre Monde (démons, diables, et similaires, etc.), l'arme gagne un bonus de +1 au toucher et aux dégâts. Cela s'ajoute à tous les pouvoirs existants pour une arme enchantée.

Tout être sensible à ce bonus qui est frappé au combat doit faire une Sauvegarde contre les Sorts ou être Tourné, exactement comme la capacité du clerc (voir Tourner dans les règles de base), ce qui amène le monstre affecté à fuir la zone. Le personnage portant l'arme bénie peut choisir de ne pas causer l'effet de Disruption, mais il doit déclarer son intention avant de lancer son attaque. Le lanceur ne peut avoir qu'une seule arme bénie de cette manière à la fois.

L'inverse de ce sort fonctionne exactement de la même façon contre les créatures du Bien de divers royaumes célestes. Seuls ceux qui vénèrent de vils pouvoirs auraient accès à la version inversée de ce sort.

Disruption Majeure*

C 3 Portée : contact
 Durée : 1 round / niveau

Le sort de Disruption Majeure bénit d'une puissance divine une arme de mêlée contondante, qu'il s'agisse d'une masse, d'un marteau, d'un bâton. Lorsque vous combattez des créatures ou des êtres morts-vivants des Enfers (démons, diables, et similaires, etc.), l'arme gagne un bonus de +2 au toucher et aux dégâts. Cela s'ajoute à tous les pouvoirs existants pour une arme enchantée.

Tout être sensible à ce bonus qui est frappé en combat doit faire une Sauvegarde contre les Sorts (avec une pénalité de -4) ou être Tourné, exactement comme la capacité du clerc (voir Tourner dans les règles de base), ce qui amène le monstre affecté à quitter la zone. De plus, les créatures qui échouent leurs Sauvegarde subissent le double de dommage de l'arme pour cette attaque. Le personnage portant l'arme bénie peut choisir de ne pas causer l'effet de Disruption, mais doit déclarer son intention avant de lancer son attaque. Le lanceur ne peut avoir qu'une seule arme bénie de cette manière à la fois.

L'inverse de ce sort fonctionne exactement de la même façon contre les créatures du Bien de divers royaumes célestes. Seuls ceux qui vénèrent de vils pouvoirs auraient accès à la version inversée de ce sort.

Dissiper l'Illusion

I 2 Portée : 36 mètres
 Durée : instantanée

Le lanceur peut utiliser ce sort pour mettre fin à tous les « sorts d'illusion » en cours dans une zone cubique de 6 mètres de côté. Dissiper l'Illusion affecte les sorts tels que **Audible Clameur**, **Force Fantomatique**, **Force Spectrale**, **Illusion Avancée**, etc. Le maître de jeu a la responsabilité d'identifier les sorts qui sont des illusions.

Tout sort d'illusion lancé par un personnage d'un niveau égal ou inférieur au niveau du lanceur de Dissiper l'Illusion est automatiquement terminé. Ceux créés par les lanceurs de niveau supérieur peuvent ne pas être annulés ; il y a 5% de chances d'échec pour chaque niveau du lanceur de l'illusion qui dépasse le niveau de lanceur de **Dissiper l'Illusion**. Par exemple, un lanceur de niveau 10 qui dissipe une illusion créée par un lanceur de niveau 14 a 20% de chances de ne pas dissiper l'illusion.

Lorsqu'un illusionniste tente de dissiper une illusion lancée par un non illusionniste, l'illusionniste est traité comme s'il était deux niveaux plus haut ; s'il n'est pas évident que l'illusion a été créée par un illusionniste ou non, le MJ doit le supposer.

Les sorts qui ne sont pas des illusions ne peuvent pas être dissipés par ce sort.

Dissiper la Magie

C 4 Portée : 36 mètres
 M 3, I 4, N 3 Durée : instantanée

Utilisé pour stopper l'effet d'un sort déjà lancé (affectant une créature ou un objet) ou en train d'agir à l'intérieur d'une zone cubique de 6m de côtés. Le lanceur doit décider de la cible avant l'invocation.

Si Dissiper la magie cible une créature, tous les effets des sorts (incluant ceux d'une potion activée) peuvent être annulés ; en ciblant une zone, tous les effets qui y sont présents peuvent aussi être annulés.

Les sorts ou effets ayant été jetés par un lanceur de sorts de niveau inférieur ou égal à celui qui tente de **dissiper leur magie** sont automatiquement stoppés. Ceux créés par des jeteurs de sorts plus puissants ne le sont pas nécessairement, il y a 5% d'échec par différence de niveau.

Par exemple, un Magicien du 10ème niveau essayant de dissiper un sort lancé par un Magicien du 14ème niveau échouera avec 20% de probabilité ((14 - 10) x 5%).

Certains sorts ne peuvent tout simplement pas être défaits, c'est le cas pour les malédictions, comme celles lancées par **Maudire** (l'opposé de **Conjuration**) ainsi que pour les objets maudits.

Dissiper le Mal

C 5, D 5 Portée : contact
 Durée : 1 round / niveau

Ce puissant sortilège aide le lanceur à contrer les créatures venant des Plans Inférieurs, parfois appelées « créature maléfiques ».

Tout d'abord, le lanceur bénéficie d'un bonus de +4 sur sa Classe d'armure lorsqu'elles le combattent.

Ensuite il peut renvoyer une créature maléfique dans son Plan en la touchant (ce qui demandera un jet d'attaque réussi). Elle peut Sauvegarder contre les Sorts pour l'éviter, l'effet du sort cessera si ce jet est réussi.

Enfin, le lanceur, sur un toucher, dissipe automatiquement un unique sort lancé par une créature maléfique, sans jet de Sauvegarde possible. Une exception cependant, ce qui ne peut pas être dissipé par **Dissiper la Magie** ne peut pas non plus être dissipé par **Dissiper le Mal**.

La définition exacte de « maléfique » est à clarifier par le MJ ; toutefois, les créatures venues d'autres plans et opposées au lanceur doivent être couvertes par cette définition.

Double Illusoire

I 5

Portée : 3 mètres

Durée : spéciale

Le lanceur devient invisible (comme avec une **Invisibilité Améliorée**) et en même temps un double illusoire de lui apparaît (comme avec **Force Spectrale**). Le lanceur est alors libre d'aller ailleurs pendant que son double s'éloigne. Le double apparaît à l'intérieur de la portée donnée, mais se déplace ensuite selon les directives du lanceur de sorts (ce qui demande de la concentration). Le double peut être contrôlé à n'importe quelle distance du lanceur de sorts, tant que le lanceur reste capable de le voir.

Le lanceur peut faire en sorte que le double apparaisse parfaitement superposé sur son corps pour que l'observateur ne remarque pas une image apparaissant lorsque le lanceur devient invisible. Le lanceur et le double peuvent alors se déplacer dans des directions différentes. Le double se déplace à la vitesse du lanceur de sorts et peut parler et gesticuler comme s'il était réel, mais il ne peut ni attaquer ni lancer de sorts, bien qu'il puisse prétendre le faire.

Le double illusoire dure aussi longtemps que le lanceur se concentre dessus, plus 3 rounds supplémentaires. Après que le lanceur cesse de se concentrer, le double illusoire continue d'exercer la même activité jusqu'à l'expiration de la durée. L'invisibilité améliorée dure 1 round par niveau de lanceur, quelle que soit la concentration.

Eau en Vin

C 0, D 0

Portée : toucher

Durée : permanente

Cette oraison transformera une fiole, un flacon, une flasque, une tasse ou un petit contenant d'eau similaire en vin de qualité, assez bon pour être utilisé dans les rituels sacrés suivants ou simplement pour boire normalement.

Éclair

M 3

Portée : 15 mètres + 3m/niveau

Durée : instantanée

Ce sort relâche un puissant choc électrique infligeant 1d6 points de dommage d'électricité par niveau à chaque créature à portée. Une Sauvegarde contre les Sorts réduira les dommages par deux. L'éclair jaillit du bout des doigts du lanceur et s'étend à la portée donnée, le lanceur peut la diminuer jusqu'à un minimum de 9m. Les éclairs ionisent l'air sur un front de 1m50, zébrant et fendant l'air, et bien que ne couvrant pas réellement cette surface, la considérer comme telle pour les besoins du jeu.

Le foudroiement met le feu aux combustibles et endommage les objets sur son passage. Il fera fondre des métaux à bas point de fusion comme l'or, le cuivre, l'argent, le plomb ou le bronze. Si les dégâts infligés à un obstacle le font exploser ou passer à travers, l'éclair va continuer au-delà si la portée est

suffisante ; sinon il peut se réfléchir en direction du lanceur ou dans une direction aléatoire au choix du MJ. Des créatures déjà endommagées par ces mêmes éclairs ne prennent pas de dégâts additionnels dus à cette réflexion.

Éclair d'Éther

M 2, I 2, N 2

Portée : 9 mètres + 1,5m/niveau

Durée : instantanée

Ce sort lance un projectile ou rayon qui ne frappe que les ennemis qui sont insubstantiels, éthérés, déphasés ou qui ne sont pas complètement présents. Ceci inclut principalement divers types de morts-vivants, mais peut inclure d'autres êtres qui ont des qualités similaires telles que les Ombres. Tout comme un projectile magique, l'éclair frappe infailliblement si la cible est en vue, causant 1d4 points de dégâts d'impact par niveau du lanceur, frappant comme si la cible était un être complètement solide.

Éclair Sombre

M 4, N 4

Portée : 15 mètres + 3m/niveau

Durée : instantanée

Superficiellement semblable à un éclair standard, ce sort libère un coup d'énergie négative (essentiellement de nature anti-électrique) qui inflige 1d4 points de dégâts électriques (équivalent) par niveau de lanceur à chaque créature dans sa zone. Une Sauvegarde contre les Sorts pour la moitié des dégâts est autorisée. L'Éclair Sombre foncé commence au bout des doigts du lanceur et s'étend jusqu'à la portée indiquée. Le lanceur peut choisir de limiter la portée du sort, mais la portée minimale est de 18 mètres. Lorsque l'Éclair Sombre traverse une zone, il agit comme un arc électrique sautillant, de sorte que même s'il est assez mince à un point donné, pour les besoins du jeu, il doit être traité comme s'il mesurait 1,5 mètre de large. Une créature immunisée contre les attaques électriques est également immunisée contre l'aspect nuisible de l'Éclair Sombre.

L'effet secondaire de l'Éclairage Sombre est que 2d4 niveaux de sorts magiques préparés sont instantanément effacés de l'esprit de ceux qui sont frappés par l'éclair (lancer pour chaque lanceur de sorts atteint). Les sorts ainsi perdus sont d'abord pris au hasard dans les sorts du niveau le plus bas, puis passent au niveau suivant une fois que tous les sorts de ce niveau ont été retirés. Il n'y a pas de Sauvegarde pour résister à la perte des sorts préparés ; s'ils sont frappés par la foudre (sans tenir compte des demi-dommages), les sorts seront perdus jusqu'au moment où le lanceur pourra se reposer et les préparer à nouveau.

Contrairement à un éclair standard, l'Éclair Sombre ne met pas le feu aux combustibles et n'endommage pas les objets sur son chemin. S'il heurte un gros obstacle ou un mur, il peut se refléter de l'obstacle vers le lanceur de sorts, ou dans

une direction aléatoire au choix du maître de jeu. Les créatures déjà affectées par la foudre sombre ne subissent pas de dommages supplémentaires si elles sont frappées par le rebond de l'éclair.

Éclaircir

I 0 Portée : spéciale (3 mètres)
Durée : 1 tour

Cette magie mineure fait augmenter la lumière ambiante d'environ 100 % dans la zone. Une bougie devient comme une torche, les torches produisent de la lumière comme un feu de camp, un feu de camp serait brillant comme un feu de joie, etc.

Un sort, s'appuyant sur la lumière pour son effet principal, lancé dans la zone pendant que l'éclaircissement est actif sera beaucoup plus efficace, mais cela consommera la magie du cantrip Éclaircir mettant fin immédiatement au sort. Cela doublera la portée ou l'intensité des sorts de lumière. Par exemple, le sort de **Lumière** sera comme la lumière du jour jusqu'à 18 mètres, et la lumière plus faible jusqu'à 30 mètres. Pour d'autres sorts, le maître de jeu peut décider au cas par cas comment gérer l'effet de Éclaircir, généralement par des méthodes telles que des pénalités de Sauvegarde, l'augmentation de la portée, ou des méthodes similaires. Cette augmentation de puissance diminuera après 1 tour (l'amélioration de **Lumière Continue** n'est pas permanente).

Écrin des Âmes

M 5, N 5 Portée : 18 mètres
Durée : spéciale

Ce sort permet au lanceur d'enfermer son âme à l'intérieur d'une gemme ou d'un gros cristal (nommé **écrin des âmes**) situé à portée, laissant son corps apparemment sans vie. Le lanceur peut alors tenter de prendre le contrôle d'une créature vivante (appelé hôte) à portée de l'écrin en échangeant l'âme de cette créature avec la sienne.

Par la suite, l'âme du lanceur peut retourner dans l'écrin, ce qui renverra celle de la créature dans son corps, et il pourra tenter de posséder un autre hôte de façon identique. Le sort se termine quand l'âme du lanceur retrouve son corps, laissant le réceptacle vide.

Pour jeter ce sortilège, l'écrin doit être à portée du sort et le lanceur doit savoir où il se trouve, même s'il ne le voit pas directement. Quand le lanceur transfère son âme, son corps apparaît comme mort pour ceux qui l'observent, mais il ne se décomposera pas comme s'il l'était réellement.

La possession d'une créature par ce sort peut être bloqué par une **protection contre le mal** ou une défense similaire. Une Sauvegarde contre les Sorts permet de résister. Échouer à prendre le contrôle d'un hôte laissera l'âme du lanceur dans l'écrin, et l'hôte sera désormais immunisé à d'autres tentatives de possession de sa part.

Si le lanceur réussit, sa force vitale occupe désormais de corps de son hôte, alors que l'âme de celui-ci est emprisonnée dans l'écrin. Le lanceur gardera ses scores en Intelligence, Sagesse, Charisme, son niveau, classe, Bonus d'attaque, Sauvegardes, et capacités mentales (comme jeter des sorts). Le corps conservera par contre sa Force, Dextérité, Constitution, Points de vie et aptitudes naturelles. Des membres supplémentaires ne donneront pas au lanceur d'attaques additionnelles. Il n'aura pas non plus accès aux capacités surnaturelles ou extra-ordinaires éventuelles de l'hôte.

Si l'âme du lanceur est dans l'écrin et que celui-ci est brisé (par une **dissipation de la magie** ou des dégâts physiques), elle regagne son corps s'il est à portée, sinon elle se dissipe et le lanceur meurt. Dans les deux cas le sort cesse d'agir.

Si l'âme du lanceur est forcée à quitter son hôte par une **dissipation du mal** :

- Si l'écrin est à portée de l'hôte, l'âme y retourne, et l'hôte retrouve la sienne. Le lanceur ne pourra plus posséder cet hôte pour le reste de la durée de ce sort.
- Si l'écrin n'est pas à portée de l'hôte, l'âme du lanceur se dissipe (et il meurt), l'âme de l'hôte se libère de l'écrin et se dissipe aussi, le corps de l'hôte meurt.
- Si l'écrin contient l'âme d'un hôte et qu'il est brisé :
- Si elle est à portée de l'hôte, l'âme du lanceur s'en va, l'hôte regagne son corps et le sort est terminé. Sinon l'âme de l'hôte se dissipe et le lanceur reste prisonnier de ce corps ; le sort n'est pas considéré comme terminé en ce cas. **Dissiper le mal** peut être utilisé pour faire fuir l'âme du lanceur, qui se dissipera comme au-dessus, terminant le sort.

Dans tous les cas où le corps du lanceur est laissé inoccupé alors que le sort se termine, il meurt réellement.

Ectoplasme

N 3 Portée : contact
Durée : 1 tour / niveau

Lorsqu'il est lancé sur une créature intelligente consentante, ce sort donne à l'être la capacité de devenir semi-transparent et immatériel. À l'état ectoplasmique, les armes magiques ou ayant certaines propriétés spéciales sont nécessaires pour frapper le destinataire. Tous les jets de furtivité tels que **Déplacement Silencieux** ou **Se Cacher** sont effectués à +20%, et le personnage peut se déplacer à travers les matériaux jusqu'à 2,5 cm d'épaisseur par niveau du lanceur. Certains matériaux peuvent empêcher le passage comme le plomb, l'or ou d'autres matériaux ayant des propriétés spéciales (à déterminer par le maître de jeu). Tout en étant ca-

pable de se déplacer à travers les matériaux et sans peser, l'être ectoplasmique ne gagne aucun autre mode de mouvement spécial comme le vol ou la lévitation. Il est cependant possible de marcher sur des matériaux tels que l'eau.

Le personnage dans un état ectoplasmique ne peut pas faire des attaques physiques mais peut lancer des sorts qui ne nécessitent pas de contact physique. Tant que le sort Ectoplasme est actif, l'individu peut choisir d'aller et venir entre les formes corporelles et incorporelles à son tour, en restant dans l'état choisi jusqu'à son prochain tour. Le sort ne peut pas être jeté sur un individu réticent et échoue complètement s'il est tenté. De même, les créatures d'intelligence inintelligentes ou animales ne comprennent pas comment changer leur état physique, alors le sort est gaspillé pour elles.

Embaumer

N 0 Portée : contact
Durée : permanente

Prépare spécialement un cadavre pour l'enterrement (ou l'utilisation ultérieure). Lorsqu'il est jeté sur un mort récent en préparation pour les sorts de type *Animer les Morts*, le Zombie nouvellement ressuscité aura +1 point de vie par Dé de Vie jetés (jusqu'au maximum de points de vie pour chaque Dé de Vie).

Enchevêtrement

D 1 Portée : 60 mètres
Durée : 3 rounds / niveau

Ce sort fait en sorte que des herbes, des arbres, des buissons, des arbustes ou d'autres plantes s'enroulent autour des créatures dans une zone de 3x3 mètres. La plupart des créatures de la région se déplacent à 1/4 de leur vitesse normale ; les créatures très grandes et/ou très fortes (au moins aussi grandes ou fortes qu'un géant ou un dragon) se déplacent à 1/2 vitesse normale. Les créatures enchevêtrées ne peuvent pas attaquer ni prendre d'autres actions que le mouvement en raison de l'interférence des plantes enchevêtrées.

Enchevêtrement d'Épines

D 3 Portée : 33 mètres +3m/niveau
Durée : 1 round / niveau

Le lanceur de sorts choisit une créature (ou un objet) cible à portée de tir, sous laquelle de grands vrilles épineuses poussent rapidement et autour. Si le sujet échoue sa Sauvegarde contre les Sorts, il est immobilisé, subissant une pénalité de -2 à l'attaque et une pénalité de -4 pour sa classe d'armure. De plus, les pousses épineuses causent 1d4 points de dégâts sur la cible à chaque round. Un individu ainsi empêtré ne peut lancer des sorts que s'il obtient un 1 sur un jet de 1d6, modifié par son bonus de score de capacité de lancer de sorts primaire. Par exemple, un modificateur +2 donne 1-3 chances sur 1d6.

Une créature enchevêtrée peut tenter de se libérer, mettant fin prématurément au sort, en lançant un 1 sur un 1d6, modifié par son bonus de score de Force ou de Dextérité (ce qui est mieux). Par exemple, un modificateur +1 donne 1-2 chances sur 1d6. Le processus de libération prend tout le round, au cours duquel des dommages sont encore encourus. De plus, les pousses épineuses peuvent être attaquées directement (contre AC 11) avec de petites armes blanches comme des poignards ou des haches à main. Les vignes ont 22 PV et les détruire met fin au charme. Immédiatement. L'utilisation d'autres armes ou sorts plus gros endommagera la créature enchevêtrée autant que les épines, répartissant les dégâts entre elles de manière égale.

Si le Maître de Jeu utilise le mécanisme optionnel de jet de caractéristique détaillé dans les règles de base, il doit utiliser ce mécanisme pour les contrôles d'aptitude mentionnés ci-dessus au lieu des jets de 1d6.

Enlever la Paralysie

C 3 Portée : contact
Durée : instantanée

Ce sort annule la paralysie de l'individu ciblé, qu'elle soit due à la magie ou à des attaques spéciales de monstres.

Épée

M 7 Portée : 9 mètres
Durée : 1 round / niveau

Ce sort donne naissance à un champ de force scintillant, ayant la forme d'une épée. L'épée frappe n'importe quel adversaire à sa portée, au choix, à partir du round où le sort est lancé. L'épée attaque sa cible désignée une fois par round au tour du lanceur. Elle attaque comme un Guerrier de même niveau que le lanceur et le jet d'attaque est modifié par le bonus d'Intelligence du lanceur. L'épée peut frapper même les créatures immunisées contre les armes non magiques et inflige 3d4 points de dommage par coup. Sur un jet naturel de 19 ou 20, elle atteindra automatiquement sa cible, quelle que soit la classe d'armure. L'épée ne peut être détruite qu'avec un **Dissiper la Magie**.

Escapade

M 2 Portée : 9 mètres +3m/niveau
Durée : instantanée

Comme un sort de *Portail Dimensionnel* mineur, le lanceur se transfère instantanément à n'importe quel endroit dans un rayon de 9 mètres plus 3 mètres par niveau du lanceur. Le site cible doit être visible et doit avoir une surface solide sur laquelle atterrir (sinon le sort échoue et est gaspillé). Le sort n'affecte que le lanceur et son équipement personnel. Le sort ne peut pas emporter d'autres créatures.

Esprit faible

M 5 Portée : 60 mètres
 Durée : permanente

Si la créature ciblée rate une Sauvegarde contre les Sorts, ses scores d'Intelligence et de Charisme tombent à 1. De plus, elle est incapable de lancer des sorts, de comprendre les langues, ni même de communiquer de façon cohérente. La victime se souvient de ses amis, peut les suivre et les défendre si besoin est. Elle reste dans cet état jusqu'à ce qu'un sort de guérison en annule les effets.

Une créature ciblée capable de jeter des sorts de Magicien subit un malus de -4 sur sa Sauvegarde contre ce sort.

Estropié

M 3, N 2 Portée : 10 mètres + 3m/niveau
 Durée : 1 round / niveau

Le lanceur choisit une personne cible ou un être vivant à portée qui doit faire une Sauvegarde contre les Sorts ou être atteint de douleur et de raideur dans ses articulations et ses membres. Estropié n'affecte pas les constructions, les élémentaires, les morts-vivants ou les créatures qui n'ont pas de membres. La cible subit une pénalité de -2 à toute attaque, dommage, classe d'armure, et à toute Sauvegarde associée à l'esquive physique d'un effet (généralement Souffles de Dragon). Pendant toute la durée du sort, la cible affectée se déplace à la moitié de sa vitesse de mouvement normale et ne peut attaquer ou faire d'autres actions de ce type qu'en renonçant à tout mouvement pendant ce round. Ce sort est efficacement contré par un sort Hâte, mais cela n'annule pas les pénalités à l'attaque ou aux dégâts causés par la douleur du sort.

Éternuer

M 0, I 0, N 0 Portée : 3 mètres
 Durée : instantanée

Cet effet magique mineur fait qu'une créature à portée choisie par le destinataire éternue bruyamment si elle échoue à une Sauvegarde contre les Sorts. L'effet momentané est suffisant pour gâcher un sort, pénaliser l'initiative (le sujet agit en dernier), alerter les créatures proches, ou d'autres effets similaires, à déterminer par le Maître de Jeu. Le sort suppose qu'une créature est sujette à un éternuement ou à un effet respiratoire similaire ; le sort est perdu s'il est lancé sur une créature qui n'a pas la capacité d'éternuer.

Explosion d'Énergie

M 1 Portée : 6mètres +1,5m/niveau
 Durée : instantanée

Le lanceur de sorts tire son énergie des forces élémentaires pour envoyer une explosion ou un boulet d'énergie pour endommager une seule cible. Chaque type d'énergie est un sort séparé à apprendre et doit être désigné par « Explosion d'Énergie (type) ». Les dégâts (du type approprié) sont

égaux à 1d6 au premier niveau plus 1d6 tous les deux niveaux par la suite ; 1d6 au 1er niveau, 2d6 au 3ème, 3d6 au 5ème, avec un maximum de 5d6 au niveau 9. Une Sauvegarde contre les Sorts réduira de moitié les dégâts. Toute créature immunisée contre le type d'énergie approprié est également immunisée contre son explosion. Les créatures résistantes (mais pas immunisées) peuvent avoir des bonus au jet de Sauvegarde (voir capacité appropriée, sort ou entrée monstre) et subissent 1/4 de points de dégâts en cas de succès, 1/2 point de dégâts en cas d'échec.

Normalement, un lanceur de sorts doit préparer les sorts (même les sorts apparentés) individuellement afin de faire appel à sa magie, cependant, l'explosion d'énergie est spéciale dans la mesure où le lanceur peut décider quel type d'énergie est invoqué au moment du lancer à partir de ces types qu'il a appris. Si le lanceur n'a pas appris un type particulier de souffle d'énergie, alors ce type n'est pas disponible jusqu'à ce que ce sort soit d'abord appris.

Pour décider aléatoirement avec un d8, les types d'énergie sont :

- 1-2 Tir/Chauffer - brûle la cible avec du feu.
- 3-4 Électrique - électrocute la cible.
- 5-6 Froid/Gel - fige la cible.
- 7 Négatif/Ombre - draine la vie. Les morts-vivants sont immunisés.
- 8 Positif/Radiant - brûle efficacement une cible vivante à partir d'énergies vitales excessives. Les créatures mortes-vivantes prennent 1 point supplémentaire de dégâts.

Familier

M 2 Portée : Contact
 Durée : Spécial

Avec ce sort, le lanceur lie un seul animal à son service comme un familier. La créature doit être présente et le lanceur doit la toucher pour lancer le sort. Seules les créatures normales (non magiques) de 1-1 dé de vie ou moins et ayant une intelligence animale peuvent devenir des familiers. De plus, chaque lanceur de sort ne peut avoir qu'un seul familier à la fois. Si un familier meurt, le lanceur ne pourra plus lancer ce sort avec succès pendant 2d6 mois (période qui sera lancée par le MJ et non révélée au joueur). Un jet de sauvegarde contre des sorts peut résister, et si ce jet réussit, l'animal choisi n'est pas compatible avec le lanceur de sorts et ne peut pas devenir son familier.

Le familier se comportera comme s'il était séduit en permanence par son maître et exécutera toutes les tâches qui lui sont assignées au mieux de ses capacités. Le moral de la créature est augmenté de 2 points (jusqu'à un maximum de 11), et elle reçoit une intelligence améliorée égale à 3+1d4 points. Les familiers normalement capables de parler

(comme les perroquets) ou d'utiliser le langage des signes (comme les singes) peuvent même tenir des conversations. Les familiers vieillissent également à la moitié du taux normal pour leur espèce, de sorte qu'un chat familier (par exemple) pourrait facilement vivre quarante ans.

Le familier et son maître sont reliés télépathiquement, permettant une communication normale dans les deux sens. Le lanceur de sorts peut voir à travers les yeux du familier avec une concentration modérée. Il ou elle peut aussi sentir la direction et la distance approximative par rapport à ce qui lui est familier (en termes généraux, comme « nord-est à plus d'un kilomètre » ou « sud à plus de cent kilomètres et sous terre ») en se concentrant entièrement sur lui pendant 1d6 rounds.

La connexion entre le maître et le familier s'étend sur n'importe quelle distance sur le même plan, mais s'ils sont sur des plans différents, le familier sauvegarde contre les sorts une fois par semaine avec succès, ce qui signifie qu'il a été libéré du maître. Le familier libéré perd tous les bénéfices de ce sort et devient un animal normal. Le maître est affecté comme si son familier était mort. Si le familier a été bien traité par son ancien maître, il sera amical envers lui s'il se rencontre de nouveau, et le maître peut lancer ce sort (même si le délai normal n'a pas expiré) pour le rattacher à son familier.

Fertiliser

D 0

Portée : toucher

Durée : permanente

Cette oraison permettra à une seule plante de pousser l'équivalent d'une saison complète en 1 tour. Pour de nombreuses cultures vivrières, cela permettra à la plante d'atteindre sa pleine maturité et de produire une quantité d'aliments de ce type, au moins suffisante pour quelques repas. Sinon, il ne fait qu'avancer la croissance d'une plante d'un an/saison.

Fête des Morts

Portée : 1,5 mètres / niveau N 4

Durée : instantanée

Ce sort guérit le lanceur de sorts et les morts-vivants actifs proches en drainant les dernières énergies de tous les cadavres frais (pas plus d'une heure) qui se trouvent dans la portée du sort. Le cadavre doit avoir été un être vivant et sensible (c'est-à-dire non animal, mort-vivant, construction, élémentaire, etc). Tout cadavre drainé à l'aide de ce sort donne de la vigueur au lanceur de sorts et à ses alliés morts-vivants actifs à portée de tir, guérissant 1d4 pv par cadavre, jusqu'à leur maximum de points de vie. Les morts-vivants tués ou détruits ne guérissent pas et ne se relèvent pas. Les cadavres consommés par ce sort ne peuvent en aucun cas être relevés ou ressuscités par quelque moyen que ce soit, même par un souhait.

Fireskull Familier

N 2

Portée : contact

Durée : 1 heure / niveau

Ce sort anime un seul crâne, enveloppé de flammes magiques froides et doué d'une forme de vol. Le crâne flamboyant peut aller chercher de petits objets, transmettre des messages ou d'autres tâches similaires pour le lanceur. Lorsqu'il n'est pas chargé d'une tâche précise, le Fireskull Familier se tient généralement près de son maître, fournissant une lumière égale à celle d'une torche. Un lanceur de sorts ne peut avoir qu'une seule instance de ce sort actif à la fois. Les lancers suivants n'ont aucun effet à moins que la première instance du sort ne soit annulée ou détruite.

Le Fireskull Familier n'est pas conçu pour le combat, ayant des points de dommage égaux à 25% du total des points de vie du lanceur. Il a une Classe d'Armure de 13 et une seule attaque causant 1d2 points de dégâts, attaquant avec les mêmes chances de base de toucher que le lanceur. Le crâne peut être chargé de sorts qui doivent être transmis par le toucher, l'effet du sort étant disponible pour le crâne au round suivant. Lorsqu'un Fireskull Familier se trouve à moins de 1,5 mètre, le risque de surprise du lanceur est réduit de 1.

Il est intéressant de noter que même si chaque crâne ne se souvient d'aucun détail de sa vie antérieure, il conserve de nombreux traits de personnalité, ce qui distingue chaque crâne du suivant. Les utilisateurs de ce sort ont souvent des crânes préférés qu'ils utilisent régulièrement, et des crânes qu'ils détestent animer. Un crâne particulier qui est détruit physiquement ne peut plus jamais être utilisé.

Flamboisement

M 0, I 0, N 0

Portée : 3 mètres

Durée : instantanée

Un éclair de lumière, une très petite boule de feu ou une bouffée de fumée colorée peuvent être créés par ce cantrip. Ils ne durent généralement pas plus d'une seconde.

Flamme Noire

M 2, I 3, N 2
 Portée : contact
 Durée : 1 tour / niveau

Le lanceur produit une « flamme noire » magique sur un objet qui ne produit pas de chaleur et n'utilise pas d'oxygène. Cependant, les flammes sombres et magiques permettent à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres de voir via Vision Nocturne à l'intérieur de la zone du sort, un peu comme une torche allumée normale permettrait une vision normale. La vision nocturne ne s'étend pas au-delà du rayon du sort, et l'effet ne s'étend pas non plus à ceux qui pourraient quitter la zone de l'effet. Le sort ne fournit aucun bonus de furtivité dans la zone d'effet, car tous (y compris les ennemis) reçoivent la vision nocturne. Cependant, parce qu'il n'y a pas de lumière produite, il peut augmenter la furtivité en général contre ceux qui sont en dehors de la portée du sort.

Flou

I 2
 Portée : contact
 Durée : 1 minute / niveau

Lorsqu'un sort Flou est lancé, le lanceur fait apparaître le contour de la créature ciblée flou, se déplaçant et oscillant. Cette distorsion fait que toutes les attaques de projectiles et de mêlée se font à -4 à la première tentative et à -2 à toutes les attaques suivantes. Elle accorde également un +1 au jet de dé de sauvetage contre toute attaque magique directe.

Un sort **Détecter Invisible** ne contrebalance pas l'effet de Flou, mais **Révéler la Vérité** le fait. Les adversaires qui ne peuvent pas voir la cible ignorent l'effet du sort (bien que combattre un adversaire invisible entraîne ses propres pénalités).

Force Fantomatique

M 2, I 2
 Portée : 55 mètres
 Durée : concentration

Ce sort fait apparaître une illusion représentant tout objet, créature ou groupe de créatures, ou tout chose de visualisable par le lanceur, d'une taille inférieure à 6x 6x 6m. Cette illusion n'a ni odeur, ni consistance, n'émet ni bruit ni chaleur. Le lanceur peut l'animer dans la limite de la portée, et elle persistera tant qu'il maintiendra sa concentration.

Si l'illusion représente une ou plusieurs créatures, elles auront une Classe d'armure de 11 et disparaîtront si elles sont touchées en combat. Tous les dommages ou effets infligés par une illusion (créature, sort, etc.) sont calculés exactement comme pour sa version réelle, néanmoins ils ne le sont pas ; les « victimes » se relèveront sans dommages (du moins ceux causés par l'illusion) au bout de 2d8 Rounds.

Si le lanceur essaie de projeter plus de créatures que son niveau, tout observateur moyennement intelligent sera autorisé à faire une Sauvegarde contre les Sorts pour se rendre compte de la supercherie ; une réussite l'immunisera aux actions et effets causés par l'illusion.

Le MJ pourrait aussi autoriser une Sauvegarde s'il pense que l'illusion peut être raisonnablement décelée, particulièrement si le joueur décrit quelque chose d'improbable, de mal conçu ou se comportant de façon irréaliste.

Force Spectrale

I 3
 Portée : 55 mètres
 Durée : spéciale

Ce sort fonctionne comme une **Force Fantomatique**, à l'exception des éléments suivants : le son, l'odeur et les effets thermiques sont inclus, les créatures créées ne disparaissent pas nécessairement lorsqu'on les touche, à condition que le lanceur fasse réagir l'illusion correctement. Par exemple, le lanceur de sorts affiche des blessures illusoires lorsque l'image est attaquée. Le sort durera 3 rounds après la fin de la concentration.

Forme Animale

D 3
 Portée : soi-même
 Durée : 1 heure / niveau

Ce sort permet au lanceur de lancer de prendre la forme d'un animal naturel. La forme animale présumée ne peut pas avoir plus de Dés de Vie que le niveau du lanceur. S'il est tué, le lanceur revient à sa forme originale.

Le lanceur acquiert les capacités physiques et statistiques de la nouvelle forme mais conserve ses propres capacités mentales. Le lanceur peut rester transformé jusqu'à une heure par niveau, ou terminer le sort plus tôt s'il le désire.

Fossiliser

N 3
 Portée : contact
 Durée : permanente

Ce sort durcit en permanence les os d'une créature squelettique morte-vivante, rendant les os plus denses et plus forts. Le squelette fossilisé obtient en permanence un +2 sur les jets de dégâts, +4 sur sa CA, et sa résistance aux dégâts est améliorée. Un squelette fossilisé ne subit que 1/4 des dégâts causés par les armes tranchantes et 1/2 des dégâts causés par toute autre arme. Le squelette fossilisé devient immunisé contre les flèches, les éclairs et les balles normales. Les armes à projectiles magiques ne font que leur bonus magique en dégâts.

Bien que ce sort soit permanent, il y a des inconvénients. Le sort lui-même nécessite 100 po de poudre d'ambre qui est consommée lors de l'exécution du sort. De plus, le squelette nouvellement fossilisé ne peut être réparé ou autrement « guéri », car les matières organiques qui composent les os ont

été complètement remplacées par des minéraux. Les morts-vivants squelettiques intelligents ne voudraient normalement pas que ce sort s'applique à eux-mêmes, mais le sort les affecterait normalement autrement.

Fourche de Foudre

D 2 Portée : 7.5 mètres +1,5m/niveau
M 2 Durée : instantanée

Deux arcs électriques jaillissent des doigts du lanceur pour frapper deux cibles adjacentes séparées de moins de 3 mètres l'une de l'autre. Pour chaque éclair, le lanceur de sorts doit lancer un dé pour toucher sa cible choisie en ignorant toute armure utilisée et les cibles en armure de métal ont un +4 bonus pour être touchée (les bonus magiques s'appliquent toujours). Les objets inanimés ne peuvent pas être endommagés par ce sort. Chaque éclair inflige 1d6 points de dégâts électriques +1 point de dégâts par 2 niveaux de lanceur (arrondis à l'inférieur).

Pour chaque deux niveaux après le 3ème (5ème, 7ème, 9ème, etc.), le lanceur de sorts gagne un éclair supplémentaire sur sa fourche. Les cibles suivantes (après les deux premières) doivent être à moins de 3 mètres de la cible précédente, et un nouveau jet d'attaque doit être effectué pour chaque éclair. S'il y a moins de cibles que le maximum autorisé, les éclairs supplémentaires n'apparaissent pas et sont perdus ; un seul éclair ne peut frapper qu'une seule créature. Il n'y a pas de Sauvegarde pour résister au sort une fois frappé par un éclair, mais les créatures ayant une résistance quelconque aux attaques électriques ne subiront aucun dommage.

Frapper

C 3 Portée : Contact
- Durée : 1 round / niveau

Ce sort confère à une arme unique la capacité d'infliger 1d6 points supplémentaires de dégâts pour chaque attaque réussie pendant toute la durée du sort. Il ne prodigue pas de Bonus d'attaque, mais une arme normale sera considérée comme magique contre les créatures qui sont vulnérables à cette catégorie d'arme ; dans ce cas seuls ces 1d6 points de dommage leurs seront infligés (pas les dégâts normaux de l'arme).

Frissons

M 1, N 1 Portée : 3 mètres
Durée : 2 rounds

Ce sort inflige 1d4 points de dégâts à une créature à portée. De plus, la créature doit faire une Sauvegarde contre la paralysie ou subir un malus de -1 à ses jets d'attaque et de dommage pendant 1d6 rounds. Une grande source de chaleur à proximité donne un +2 à la Sauvegarde. Le lanceur peut utiliser ce sort sur une cible jusqu'à 2 rounds après le lancer.

Fumerolles

M 5, N 5 Portée : 30 mètres +3 m/niveau
Durée : 6 rounds / niveau

Ce sort crée un nuage de poison d'environ 6 × 6 × 6 m, se déplaçant de 3m par Round sous le contrôle du lanceur et aussi longtemps qu'il est concentré dessus. Le gaz tue sur-le-champ toute créature qu'il contacte ayant au plus 3 DV ou 3 niveaux ; les créatures de plus 4 DV ou 4 niveaux doivent Sauvegarder contre le Poison ou mourir. Le nuage reste actif pendant toute la durée du sort, même si le lanceur cesse sa concentration.

Garde*

C 0, D 0 Portée : 3 mètres
Durée : 1 tour

Le lanceur de sorts accorde un bonus de +1 au prochain jet de Sauvegarde pour un sujet dans un rayon de 3 mètres. Inversée, l'oraison devient Malédiction, ce qui confère une pénalité de -1 au sujet qui effectue la prochaine Sauvegarde. L'une ou l'autre version dure jusqu'à l'utilisation ou un maximum de 1 tour.

Garde Majeure

M 4, N 4 Portée : contact
Durée : spéciale

Ce sort recouvre un objet de moins de 3 mètres de côté d'une aura invisible d'énergie nocive. Par la suite, la première créature qui touche l'objet déclenche la garde, recevant 6d6 points de dégâts aux créatures vivantes ou 3d6 aux créatures non vivantes comme les morts-vivants, les élémentaires ou les golems (comme la **Garde Mineure**). Aucun jet de Sauvegarde n'est autorisé pour éviter les dégâts. L'objet n'est pas affecté par la décharge de la **Garde Majeure**. Le lanceur est libre de manipuler l'objet à volonté. La durée maximale du sort est de 1 heure par niveau du lanceur.

Garde Mineure

M 2, N 2 Portée : contact
Durée : spéciale

Ce sort recouvre un objet de moins de 3 mètres de côté d'une aura invisible d'énergie nocive. Par la suite, la première créature vivante qui touche l'objet déclenche la Garde et reçoit 3d6 points de dégâts. Aucun jet de Sauvegarde n'est autorisé pour éviter les dégâts. L'objet n'est pas affecté par la décharge de la **Garde Mineure**.

Les créatures non vivantes, comme les morts-vivants ou les golems, ne déclenchent pas une Garde Mineure. Le lanceur est libre de manipuler l'objet à volonté. La durée maximale du sort est de 1 heure par niveau du lanceur.

Guérison*(Affliction)

C 6 Portée : contact
 Durée : permanente

Guérison permet au lanceur d'annuler les blessures et autres afflictions. Elles sont annulées immédiatement ainsi que tout effet indésirable affectant la cible ; malus sur les capacités, cécité, confusion, épuisement ou fatigue, **stupidité**, folie, nausée, et poison. Tous les Points de vie moins 1d4 sont restaurés. **Guérison** ne peut pas annuler les pertes de niveaux ni les points de caractéristique perdus de façon permanente.

Le sort opposé, **affliction**, blesse la créature ciblée si sévèrement qu'elle ne conserve que 1d4 Points de vie. Le lanceur doit réussir un jet d'attaque dans ce cas ; un échec signifie que le sort est perdu. Notez que s'il restait à la créature moins de Points de vie que le résultat du d4, elle recevra au moins un point de dommage (c'est le seul cas où **affliction** peut tuer).

Généralement, **guérison** et **affliction** n'agissent que sur des créatures vivantes. S'ils sont utilisés sur une créature mort-vivante, **guérison** agit comme **affliction** et vice-versa. Les créatures artificielles (comme les golems) sont immunisées aux deux sorts.

Guérir les Blessures Mineures

C 0, D 0 Portée : contact
 Durée : instantanée

Avec ce sort, le lanceur de sorts guérit un seul point de dommage en posant sa main sur la créature blessée. Contrairement à d'autres sorts « curatifs », il n'y a pas de version inversée et les morts-vivants ne sont pas du tout affectés par l'oraison.

Guide*(Désorientation)

C 0, D 0 Portée : 3 mètres
 Durée : 1 tour

Le lanceur de sorts accorde un bonus de +1 au prochain jet d'attaque à une cible quelconque dans un rayon de 3 mètres. Inversée, elle devient Désorientation, ce qui donne à la cible -1 à son prochain jet d'attaque. L'une ou l'autre version dure jusqu'à l'utilisation ou un maximum de 1 tour.

Hâte*(Ralentir)

M 3 Portée : 9 mètres +3m/niveau
 Durée : 1 round / niveau

Ce sort affecte 1 créature par niveau, en accélérant les actions qu'elle entreprend. Les cibles vont alors se déplacer et agir deux fois plus vite que la normale, doublant leur Mouvement et leur nombre d'attaques par Round, pendant toute la durée du sort. Jeter des sorts ou se servir d'objets magiques, comme une baguette, n'est pas accéléré et reste de 1 fois par

Round. Multiplier les sorts de **hâte** ou autres effets de vitesse ne cumule pas leur action ; seul l'effet le plus puissant ou de durée la plus longue s'applique.

L'inverse de **Hâte** devient **Ralentir** ; les créatures se déplacent à la moitié de leur Mouvement, attaquent deux fois moins souvent (une fois tous les deux Rounds en général) et font un demi mouvement par Round. Naturellement, la ou les créatures ciblées peuvent tenter de Sauvegarder contre les Sorts pour annuler l'effet. **Hâte** et **Ralentir** s'annulent mutuellement.

Illusion Avancée

I 4 Portée : 60 mètres
 Durée : 1 minute / niveau

Ce sort fonctionne comme le sort, Force Spectrale, qui est une forme avancée de Force Fantomatique complétée avec des effets auditifs, olfactifs et thermiques, sauf que l'illusion suit un scénario déterminé par le lanceur. L'illusion suit le scénario sans que le lanceur n'ait besoin de se concentrer sur lui. L'illusion peut inclure un discours intelligible si le lanceur le souhaite ; cependant, un tel discours est également écrit, de sorte que l'illusion ne répondra pas si on lui parle ou si on tente une autre communication.

Illusion Permanente

I 6 Portée : 55 mètres
 Durée : permanente

Ce sort fonctionne un peu comme une **Illusion Avancée** (qui est basée sur la Force Spectrale et la **Force Fantomatique**), sauf que le sort est permanent. Le « script » de ce sort se répète à l'infini.

Illusion Programmée

I 5 Portée : 55 mètres
 Durée : spéciale

Ce sort fonctionne comme une **Illusion Avancée**, sauf que ce sort s'active lorsqu'une condition spécifique se produit. Le lanceur définit la condition de déclenchement lors de l'exécution du sort. L'événement qui déclenche l'illusion peut être aussi général ou aussi spécifique et détaillé que souhaité, mais doit être basé sur un déclencheur audible, tactile, olfactif ou visuel. Le déclencheur ne peut pas être basé sur une qualité qui n'est normalement pas tangible pour les sens, comme une croyance religieuse ou une capacité magique. Par exemple, le sort pourrait être configuré pour se déclencher lorsqu'un personnage portant une robe et un chapeau pointu entre dans une zone, mais pas lorsqu'un utilisateur de magie entre dans cette zone.

Le sort reste en veille indéfiniment. Lorsqu'il est déclenché, le sort dure au maximum 1 round par niveau de lanceur.

Image Projetée

Portée : 73 mètres
M 6, I 5, N 6
Durée : 6 tours

Ce sort crée une illusion très réaliste qui duplique le lanceur. Cette copie intangible lui ressemble, à la même odeur et produit les mêmes sons que lui, en plus d'en dupliquer les faits et gestes (incluant les paroles). Tout sort lancé semble venir de cette copie, pas du lanceur ; leurs portées se mesurent néanmoins toujours à partir de celui-ci.

Une ligne de vue doit être maintenue entre les deux, sinon le sort cesse. **Portail dimensionnel, téléportation**, ou autre sort similaire qui rompt cette ligne dissipe aussi la copie. Si le lanceur se retrouve engagé en combat, le sort se rompra également.

Ce sort ne donne pas au lanceur de capacité sensorielle particulière ; par exemple il ne pourra pas « voir » ce que verra sa copie si celle-ci est placée à un endroit qui lui est inaccessible.

Immobilisation

C 2
M 3, I 4
Portée : 55 mètres
Durée : 2d8 tours

Ce sort paralyse un humanoïde vivant (i.e. pas un mort-vivant) telle qu'un Humain, un semi-humain ou une créature humanoïde. Les créatures plus grandes qu'un ogre ne sont pas affectées par ce sort. Les cibles paralysées sont conscientes, respirent normalement, mais ne peuvent entreprendre aucune action, même parler. Une Sauvegarde contre les Sorts réussie annule l'effet. Le sort peut être jeté sur une unique personne, qui fera sa Sauvegarde à -2, ou sur un groupe, auquel cas 1d4 créatures de ce groupe seront affectées.

Ce sort fera tomber une créature volante en train de voler, car elle ne pourra plus battre des ailes. De même, une créature en train de nager pourra couler.

Immobilisation des Animaux

D 3
Portée : 55 mètres
Durée : 2d8 tours

Fonctionnant un peu comme **Immobilisation**, ce sort rendra toute créature animale paralysée. Plus précisément, il s'agit de créatures vivantes non magiques de l'intelligence animale, y compris les animaux de taille géante. Les cibles du sort sont conscientes et respirent normalement, mais ne peuvent rien faire. Une Sauvegarde réussie contre les sorts annulera l'effet. Le sort peut être lancé sur un seul animal, qui fait sa Sauvegarde à -2, ou sur un groupe, auquel cas 1d4 des animaux du groupe peuvent être affectés.

Une créature ailée paralysée ne peut pas battre des ailes et tombe (si elle est en vol à ce moment-là). Un nageur paralysé ne peut pas nager et peut se noyer.

Immobilisation des Géants

C 3
M 4, I 5
Portée : 55 mètres
Durée : 2d8 tours

Fonctionnant un peu comme **Immobilisation**, ce sort rendra toute créature humanoïde géante vivante (et non morte-vivante) paralysée. Les quasi-géants apparentés sont également soumis au sort (comme les ogres, mais autrement à déterminer par le maître de jeu). Les cibles du sort sont conscientes et respirent normalement, mais ne peuvent rien faire, y compris la parole. Une Sauvegarde réussie contre les sorts annulera l'effet. Le sort peut être jeté sur un seul géant, qui effectue sa Sauvegarde à -2, ou sur un groupe, auquel cas 1d4 des créatures du groupe peut être affecté.

Immobiliser les Monstres

M 5, I 6
Portée : 55 mètres
Durée : 2d8 tours

Fonctionnant comme une version plus forte de **Immobilisation**, ce sort paralysera tout être vivant. Les cibles du sort sont conscientes et respirent normalement, mais ne peuvent rien faire. Une Sauvegarde réussie contre les sorts annulera l'effet. Le sort peut être lancé sur une seule créature, qui effectue sa Sauvegarde à -2, ou sur un groupe, auquel cas 1d4 créatures du groupe peut être affecté.

Ce sort fera tomber une créature volante en train de voler, car elle ne pourra plus battre des ailes. De même, une créature en train de nager pourra couler.

Immunité aux Armes Normales

M 3
Portée : contact
Durée : 5 rounds +1/niveau

Ce sort immunise temporairement la cible contre les armes non magiques. Toute personne sous l'effet de ce sort est traitée comme une créature enchantée à propos des objets magiques (par exemple, une épée +1, +2 contre des créatures enchantées).

Immunité Majeure aux Sorts

M 6
Portée : soi-même
Durée : 1 round / niveau

Ce sort crée une coquille translucide verte de 2,5 centimètres d'épaisseur autour du lanceur de sorts qui le protège des effets des sorts de bas niveau, qu'ils soient nocifs ou bénéfiques par nature. Le lanceur est immunisé contre les effets de tous les sorts du 1er au 2^e niveau et réduit de moitié (arrondi en faveur de la créature protégée) les effets des sorts du 3^e et 4^e niveau, tant cléricaux qu'arcaniques. Les sorts du lanceur ne sont pas affectés par la coquille et il peut à volonté baisser la protection de la coquille pendant 1 round à la fois pour recevoir des sorts des autres (comme un soin magique). A la fin du round, la coquille se dissipe automatiquement.

Immunité Mineure aux Sorts

M 4 Portée : soi-même
Durée : 1 round / niveau

Ce sort crée une coquille translucide verte de 2,5 centimètres d'épaisseur autour du lanceur de sorts qui le protège des effets des sorts de bas niveau, qu'ils soient nocifs ou bénéfiques par nature. Le lanceur est immunisé contre les effets de tous les sorts de 1er niveau et réduit de moitié (arrondis en faveur de la créature protégée) les effets des sorts de 2ème et 3ème niveau, tant cléricaux qu'arcaniques. Les sorts du lanceur ne sont pas affectés par la coquille et il peut à volonté baisser la protection de la coquille pendant 1 round à la fois pour recevoir les sorts des autres (comme un soin magique). À la fin du round, la coquille se dissipe automatiquement.

Injonction* (Libération)

M 6 Portée : 1,5 mètre / niveau
Durée : spéciale

Injonction commande par magie à une créature afin qu'elle accomplisse une tâche ou qu'elle arrête celle qu'elle était en train de réaliser, au choix du lanceur. La cible doit pouvoir comprendre (au sens du langage) le lanceur pour que le sort soit effectif. Bien qu'un tel ordre ne puisse pas forcer la créature à se suicider, ou effectuer une action qui aboutisse au même résultat, n'importe qu'elle requête peut être demandée.

Une Sauvegarde contre les Sorts réussie permettra de résister à l'effet. Néanmoins, la cible pourrait décider d'accepter l'ordre, comme une sorte de pacte qu'elle conclurait avec le lanceur pour honorer un service.

La créature devra suivre les instructions données jusqu'à avoir complété l'ordre, peu importe le temps que cela prendra.

Si la requête ne peut jamais être menée à bien quelles que soient les actions entreprises par la cible pour y parvenir, le sort reste actif au maximum un jour par niveau.

Une créature ensorcelée un tant soit peu intelligente pourrait subvertir les instructions aux dépens du lanceur, au choix du MJ.

Pour chaque 24h ou la cible choisit de ne pas obéir (ou si on l'en empêche), toutes ses caractéristiques subiront un malus de -2, jusqu'à un total de -8, sans toutefois descendre à moins de 3. Elles retrouveront leur valeur initiale 24 heures après que la cible ait décidé de suivre de nouveau les consignes.

Une **injonction** (et tous ses effets dérivés) peut être annulée par une **conjuración**, ou par un **souhait**, ou par le sort inverse d'**injonction**, **libération**. **Dissiper la magie** n'affecte pas **injonction**.

Inscription

M 0, I 0, N 0 Portée : contact
Durée : permanente

Ce cantrip grave un carré jusqu'à 30 centimètres de côté d'écriture ou de dessin sur presque toutes les surfaces non vivantes. Il ne fonctionnera pas sur les constructions, les élémentaires, les morts-vivants, ou d'autres matériaux animés.

Invisibilité

M 2, I 2, N 2 Portée : contact
Durée : spéciale

La créature ou l'objet ciblé devient invisible, disparaissant de tout champ de vision, Vision nocturne incluse. Si la cible porte de l'équipement, il s'évanouira aussi. Si le sort est jeté sur quelqu'un d'autre que le lanceur, ni lui ni ses alliés ne pourront le voir, à moins qu'ils ne puissent voir les choses invisibles ou utilisent la magie pour le faire.

Une créature invisible qui fait tomber ou pose un objet le fait redevenir visible ; les objets ramassés disparaîtront si la créature les glisse dans ses vêtements ou des sacs qu'elle porte. Les objets qui dépassent de plus de 3m d'une créature invisible deviennent visibles.

La lumière, par contre, ne peut pas devenir invisible, même si sa source peut l'être (le corps d'une lanterne, par exemple). La lumière aura donc l'impression de jaillir de nulle part.

Bien sûr, la cible ne devient pas silencieuse pour autant, et certains environnements peuvent la rendre détectable (comme marcher dans une flaque d'eau ou dans la neige).

L'effet prend fin si la cible attaque ouvertement une créature ou jette un sort ; mais infliger indirectement des dégâts n'est pas considéré comme une attaque (par exemple, déclencher une avalanche). Les actions (autres qu'un sort) intentées contre un objet inerte ne rompent pas non plus ce sort.

Sa durée est de 24 heures au maximum .

Invisibilité Améliorée

I 4 Portée : contact
Durée : 1 round / niveau

Ce sort fonctionne exactement comme l'invisibilité, sauf qu'il ne se termine pas si la cible attaque ou jette un sort.

Invisibilité de Masse

M 7, I 6, N 7 Portée : 80 mètres
Durée : spéciale

Ce sort confère l'effet d'un sort d'invisibilité à toutes les créatures dans un carré de 9x9 mètres. Chaque sujet restera invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou jette un sort. Un sujet qui quitte la zone d'effet d'origine reste invisible.

Invocation Climatique

D 6 Portée : 15 km
 Durée : 5 tours / niveau

Le lanceur de sorts est capable d'invoquer les conditions météorologiques à proximité. Le lanceur de sorts doit être au courant des conditions météorologiques pour les invoquer. Ce sort ne donne pas le contrôle du temps au lanceur de sorts.

Invocation d'Élémentaire

M 5 Portée : 73 mètres
 Durée : spéciale

Un portail s'entre-ouvre vers un des Plans élémentaires de l'Air, l'Eau, le Feu ou la Terre, permettant au lanceur d'invoquer un élémentaire de ce plan. Au mieux un élémentaire de chaque Plan peut être invoqué par jour. Une fois apparu, il servira le lanceur indéfiniment, à condition que celui-ci se concentre uniquement sur son contrôle ; lancer des sorts, combattre ou se déplacer de plus de la moitié de son Mouvement fera perdre cette concentration. Tant qu'il en possède le contrôle, l'invocateur peut renvoyer l'élémentaire dans son Plan d'origine dès qu'il le décide (sauf en combat où il ne peut le faire qu'à son rang d'Initiative).

Si sa concentration est brisée, le contrôle est perdu et ne peut plus être regagné. La créature va alors chercher à attaquer son invocateur et ceux qui se trouvent sur son chemin, seul **Dissiper la Magie** ou **Dissiper le Mal** peuvent bannir l'élémentaire. Celui-ci peut également revenir dans son Plan s'il le souhaite et ne pas rester dans le Plan matériel trop longtemps.

Invocation de la Vermine*

M 0, I 0, N 0 Portée : 3 mètres
 Durée : permanente

Ce cantrip invoque un petit insecte totalement ordinaire (et réel) (comme un scarabée, une mouche ou une araignée), un petit rongeur (comme une souris des champs ou une taupe) ou un nuage de moustiques dans une certaine zone. Inversé, ce cantrip devient Extermination, ce qui peut tuer n'importe quelle créature de taille similaire à celles décrites dans le sort.

Essayer d'invoquer la vermine dans sur la personne d'un autre être permet d'effectuer une Sauvegarde contre les Sorts pour résister à toute perturbation dans le lancement d'un sort ou d'une action d'attaque, mais la vermine peut autrement effrayer ou perturber une personne comme elle le ferait dans tout autre situation normale.

Invoquer Les Esprits

N 3 Portée : 3 mètres / niveau
 Durée : 1 tour / niveau

En jetant ce sort, un esprit malveillant sous la forme d'un Esprit est appelé à servir le lanceur de sorts pendant 1 tour par niveau. Si le lanceur est de niveau 10, il peut choisir entre 1d4 Esprits ou un Spectre. Au niveau 15, le lanceur peut choisir d'invoquer 2d4 Esprits, 1d3 Spectres, ou un fantôme (voir l'entrée monstre appropriée). Les Esprits invoqués serviront en fonction de leurs capacités, généralement en combattant les ennemis du lanceur, disparaissant généralement à la fin de la durée du sort.

Parfois, l'esprit ne part pas à la fin de la durée du sort, mais se libère simplement de l'obligation de servir et attaque généralement le lanceur de sorts. La chance est de 5% pour un spectre particulier, 10% pour les spectres, et 20% pour un fantôme. Lorsque cela se produit, l'esprit restera dans la zone pendant un nombre de rounds égal au niveau du lanceur avant de partir. Un esprit avec moins de la moitié de ses points de vie ne restera pas. Le lanceur de sorts serait sage d'avoir des protections ou d'autres contingences contre les esprits rebelles.

Irriter

M 0, I 0, N 0 Portée : 3 mètres
 Durée : instantanée

Ce cantrip force une autre personne à cligner des yeux, à hocher la tête, à rire, à soupirer ou à faire d'autres petits mouvements du corps afin de créer une distraction momentanée. Il fonctionne bien pour perturber l'incantation ou la concentration des sorts, bien que le sujet obtienne une Sauvegarde contre les Sorts auxquels il doit résister.

Labyrinthe

I 6 Portée : 18 mètres
 Durée : 1 tour (voir texte)

Grâce à ce sort, le lanceur bannit la créature cible dans un labyrinthe extra-dimensionnel. Une fois par round, la victime de ce sort peut tenter d'échapper au labyrinthe en tentant une Sauvegarde contre les Sorts. Si la victime ne s'échappe pas, le labyrinthe disparaît au bout de 10 minutes, libérant la victime à ce moment-là.

En s'échappant ou en quittant le labyrinthe, la créature cible réapparaît là où elle se trouvait lorsque le sort du labyrinthe a été lancé. Si cet emplacement est rempli d'un objet solide, le sujet apparaît dans l'espace ouvert le plus proche. Les sorts et les capacités qui déplacent une créature à l'intérieur d'un plan, comme la **Téléportation** ou le **Portail Dimensionnel**, n'aident pas une créature à échapper à un sort **Labyrinthe**. Les minotaures ne sont pas affectés par ce sort.

Lame de Lumière d'Étoile

C 5 Portée : contact
M 6 Durée : 1 round / niveau

Lorsqu'il est lancé sur une arme, Lame de Lumière d'Étoile améliore ses capacités contre les créatures mortes-vivantes de tous types. L'arme commence immédiatement à briller d'un éclat argenté et laisse à chaque coup une traînée d'étincelles blanches, comme des étoiles dans le ciel nocturne. Toute créature non-morte frappée subit 1d6+1 points de dégâts supplémentaires. De plus, le manieur de l'arme peut lancer le dé pour tourner la créature comme s'il s'agissait d'un Clerc de niveau 5. Contrairement au nom de ce sort, la Lame de Lumière d'Étoile fonctionne très bien sur tout type d'arme.

Lame Sanglante

M 3, N 3 Portée : contact
Durée : 1 tour / niveau

Le lanceur enchante une arme tranchante ou perçante qui acquiert temporairement des barbes, des bords dentelés, etc. L'arme devient aussi anormalement tranchante. La Lame Sanglante acquiert un enchantement magique de +2, cependant si l'arme est déjà enchantée à +2 ou au-delà, cela n'augmente pas la valeur. Toute créature frappée par l'arme subit 1 point de dégâts supplémentaires à chaque round pour les 1d4+2 rounds suivants à cause des blessures qui saignent. Chaque coup supplémentaire de l'arme a le même effet, de sorte que de multiples blessures hémorragiques peuvent affecter une personne simultanément.

Lame Vampire

M 4, N 3 Portée : contact
Durée : 1 round / niveau

Ce sort confère à une arme tranchante la capacité de drainer le sang à chaque coup réussi contre un être vivant. Lorsqu'un être vivant est touché par une arme à Lame Vampire, la cible subit un point de dégâts supplémentaire. Si l'utilisateur de l'arme est blessé, le point de dommage supplémentaire lui est transféré comme la guérison d'un Point de Vie. Cette guérison ne peut en aucun cas accorder plus de points de vie que le maximum normal du manieur de l'arme.

Contre les créatures non vivantes, comme les morts-vivants, les golems, les statues vivantes, etc, ce sort n'a aucun effet.

Léviser

M 2 Portée : contact
Durée : 1 tour / niveau

Léviser autorise le lanceur à faire déplacer vers le haut ou le bas une cible, qui peut être lui-même, une autre créature ou un objet. La créature doit être consentante, et un objet ne doit appartenir à personne ou bien à une créature autorisant son déplacement. Le lanceur peut contrôler mentalement la montée ou la descente de la cible à la vitesse de 6m par

Round, en se concentrant. La cible ne peut pas être déplacée horizontalement, mais elle peut toujours s'aider en escaladant une paroi, par exemple, ou pousser sur un plafond pour ramper latéralement (généralement à demi-vitesse de Mouvement).

Une cible en train de léviter et qui attaque ne sera pas suffisamment stable pour garder l'équilibre ; la première attaque se fera avec un malus de -1, la deuxième à -2 et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de -5. Un Round complet passé à se stabiliser permettra de redémarrer avec un malus de -1.

Lien avec la Mort

N 1 Portée : 9 mètres / niveau
Durée : 1 tour / niveau

Le lanceur crée un lien avec un seul cadavre ou zombie à portée de main, ce qui permet au lanceur de recevoir des informations à travers le cadavre ou le zombie. L'information exacte dépend du niveau du lanceur :

- 1er niveau - information visuelle comme si on regardait à travers les yeux du cadavre.

- 4ème niveau - auditif (son) comme si on entendait l'endroit où se trouve le cadavre. Le lanceur serait sujet à des effets tels que des harpies ou des sirènes.

- 7ème niveau - toucher comme si le lanceur était réellement dans le corps du cadavre. Le lanceur est conscient de la température comme s'il se trouvait sur place.

- 10ème niveau - odeur et goût, permettant au lanceur de tester les potions, de vérifier s'il y a du poison, etc.

- chacun est cumulatif avec l'entrée précédente.

Une fois le sort lancé, les organes du cadavre n'ont pas besoin de rester attachés. Par exemple, le lanceur peut enlever les yeux pour les placer sur une étagère avec une bonne vue d'un endroit. Si le sort est jeté sur un zombie (au lieu d'un cadavre inanimé), alors le lanceur peut contrôler le zombie (en supposant qu'il ou elle a créé la créature non-morte), sinon le lanceur suit simplement l'errance ou la routine normale de la créature.

Le sort ne donne aucune animation sur un cadavre ni aucun contrôle spécial (sauf s'il s'agit d'un des zombies animés du lanceur).

Lire la Magie

M 1 Portée : 0
Durée: permanent

Lancé sur un texte magique, comme un parchemin ou un livre de Magicien, ce sort permet au lanceur de le lire. L'utiliser sur un texte maudit déclenchera généralement la malédiction qu'il contient. Tous les Magiciens débutent le jeu en connaissant ce sort, et il peut toujours être préparé, même si le Magicien n'a pas accès au livre de sort le contenant.

Lire les Langages

M 1, I 2, N 1 Portée : soi-même
Durée : spéciale

Ce sort donne au lanceur la capacité de lire pratiquement n'importe quel langage écrit, de trois manières différentes:

La première permet de lire n'importe quel travail d'écriture dans une variété de langues. Cela dure un Tour par niveau.

La deuxième autorise le lanceur à lire un unique livre (ou tome), peu importe lequel. Cela dure 3 heures par niveau.

Dans la troisième, le lanceur peut lire n'importe quel parchemin non-magique ou document tenant sur une seule page ; il n'y a pas de durée dans ce cas, il pourra lire et relire ce même document de façon permanente.

Ce sort ne fonctionne pas sur des textes d'origine magique, comme les parchemins ou les livres de sorts ; voir **lire la magie**, plus loin, qui correspond à cet usage.

Ce sort permet uniquement la lecture, mais il n'accélère ni ne donne aucune compréhension (au-delà de celle du lanceur) de ce qui est lu. Pour que ce sort fonctionne, il faut aussi qu'il y ait au moins une créature capable de lire la langue donnée dans le Plan d'existence du lanceur ; la connaissance n'est pas pour autant copiée depuis cette créature, c'est plutôt le fait que la connaissance existe qui autorise le sort.

Localisation

C 3 Portée : 110 mètres
M 2, N 2 Durée : 1 round / niveau

Ce sort permet au lanceur de ressentir la direction où se trouve un objet qu'il connaît ou qu'il visualise clairement. Il peut aussi servir à chercher un objet générique, auquel cas le sort révélera le plus proche se trouvant à portée. Le lanceur ne peut pas choisir un objet unique à moins de l'avoir déjà vu auparavant (et pas au travers d'un sort de divination comme **clairvoyance** ou **boule de cristal**).

Ce sort est bloqué par une couche, même fine, de plomb ou d'or. Il ne peut pas servir à localiser de créature.

Localiser un Cadavre

C 2 Portée : 120 mètres
M 2, N 1 Durée : 1 round / niveau

Ce sort permet au lanceur de détecter la direction du cadavre le plus proche ou des restes d'un type utilisable pour des sorts tels que les sorts **Animer les Morts** ou autres sorts similaires. Pendant toute la durée, le lanceur doit simplement se concentrer sur le type général de cadavre (animal, humanoïde, grande taille, etc.) et l'état applicable (intact, frais, squelettique, etc.). La dépouille la plus proche répondant aux critères est localisée si plus d'une dépouille se trouve à portée. En arrivant à l'endroit où se trouve le cadavre le plus

proche, le lanceur peut à nouveau se concentrer pour localiser un autre cadavre, tant que la durée du sort dure. Des restes spécifiques appartenant à un individu particulier peuvent être localisés avec ce sort, à condition que le lanceur de sorts ait connu l'individu personnellement durant sa vie. Le sort est bloqué même par une mince feuille de plomb ou d'or. Les créatures (y compris les morts-vivants) ne peuvent pas être trouvées par ce sort.

Longévité

M 7, N 7 Portée : soi-même
Durée : permanente

Ce sort stoppera le processus de vieillissement chez le lanceur pendant 1d4+1 ans. Pendant cette période, l'apparence physique et l'état de santé général du lanceur restent tels qu'ils étaient au moment du lancer, comme s'il n'avait pas vieilli un jour. Les attaques vieillissantes, comme celles d'un fantôme, soustraient d'abord les années de Longévité avant de vieillir réellement la victime. En raison de l'énorme effort magique de ce sort sur le corps et l'âme, un lanceur ne peut en bénéficier qu'une fois tous les 5 ans. Pour lancer ce sort, il faut une pierre précieuse d'une valeur d'au moins 2 000po, qui est consommée.

Lueurs Féériques

D 1 Portée : 60 mètres. +3m/niveau
Durée : 1 minute / niveau

Une lueur pâle entoure et délimite tous les objets, y compris les individus dans un rayon de 6 mètres autour d'un point choisi par le lanceur. Les sujets affectés éclairent comme des bougies. Les créatures auréolées ne bénéficient pas de la dissimulation normalement fournie par l'obscurité, et le sort annule efficacement les effets de flou, de déplacement, d'invisibilité ou d'effets similaires. La lumière est trop faible pour avoir un effet spécial sur les créatures mortes-vivantes ou d'ombre vulnérables à la lumière. La lueur féérique peut être bleu, vert ou violet, selon votre choix au moment du lancer. La Lueur Féérique ne cause aucun dommage aux objets ou créatures ainsi décrits.

Lumière*(Ténèbres)

C 1, D 1 Portée : 36 mètres
M 1, I 1, N 1 Durée : 6 tours +1/niveau

Ce sort crée une lumière équivalente à l'éclairage d'une torche sur une portée de 9m (plus une illumination résiduelle sur 6m supplémentaires) autour du point ou de l'objet ciblé. L'effet est immobile s'il est lancé sur une zone, mais il peut aussi être lancé sur un objet mobile. Une **Lumière** lancée dans une zone d'obscurité magique ne fonctionnera pas.

Le sort opposé à **Lumière** est **Ténèbres**, créant une zone d'obscurité ayant les mêmes attributs qu'au-dessus. Elle bloque la Vision Nocturne (p41 LdB), ainsi que toute lumière normale.

Un sort de **Lumière** peut être utilisé pour contrer un sort de **Ténèbres** d'un niveau égal ou inférieur, et vice-versa. En ce cas les deux effets s'annulent immédiatement, la lumière ambiante reprenant ses droits.

Chaque variante de ce sort peut servir à aveugler un adversaire en ciblant ses organes de vision. Une Sauvegarde contre les Effets Mortels annule l'attaque et le sortilège. Utilisée de la sorte, l'aire d'effet est réduite à la victime seulement (aucun impact alentour).

Lumière Continue*(Ténèbres Continues)

C 3, D 3 Portée : 110 mètres
M 2, I 2, N 2 Durée : 1 an / niveau

Ce sort crée une sphère de lumière aussi intense que la lumière du jour, sur un rayon de 9m, et plus faiblement sur les 9m suivants. **Lumière continue** peut être lancée sur un objet, dans l'air ou sur une créature, exactement comme le sort de **Lumière**, jusqu'à une portée de 110 mètres. Ce sort reste actif pendant un an par niveau.

Comme avec **Lumière**, il peut être utilisé pour aveugler une créature s'il est lancé sur ses organes de vision. Celle-ci aura droit à une Sauvegarde contre les Effets Mortels ; si elle est réussie la lumière apparaîtra derrière la cible, si elle échoue la créature aura un malus de -4 à ses jets d'attaques.

Le sort inverse, **Ténèbres Continues**, provoquera une absence complète de lumière dans l'aire d'effet, annulant les sources de lumières naturelles. Il peut déclencher les mêmes effets d'aveuglement que précédemment.

Lumières Dansantes

I 1 Portée : 12 mètres +3m/niveau
Durée : 2 rounds / niveau

Selon la version du sort choisi, le lanceur crée jusqu'à quatre lumières qui ressemblent à des lanternes ou des torches (et projettent une lumière équivalente à cette quantité de lumière), ou jusqu'à quatre sphères lumineuses (qui ressemblent à des feux follets), ou une forme légèrement brillante et vaguement humanoïde.

Les **Lumières Dansantes** doivent rester dans un rayon de 3 mètres l'une par rapport à l'autre, mais se déplacent comme le lanceur le désire, jusqu'à 30 mètres par round. Notez que la concentration n'est pas nécessaire ; si elle est abandonnée, les lumières continuent à bouger comme elles bougeaient lorsque le lanceur les a dirigées pour la dernière fois. Si les lumières dépassent la portée maximale, le sort prend fin immédiatement.

Magie Divine

C 2 Portée : 1,5 mètres
Durée : spéciale

Le sort Magie Divine permet au lanceur de découvrir des informations sur un objet magique ou un lieu enchanté en permanence grâce à l'inspiration divine. Pour chaque Tour passée à étudier et/ou méditer sur l'objet ou la zone enchantée, le lanceur de sorts peut être informé sur une caractéristique de l'enchantement. Les fonctionnalités incluent des effets de sorts, des bonus, des mots de commande ou des conditions d'activation. Le maître de jeu choisira l'ordre dans lequel les caractéristiques seront révélées, mais les mots de commande ou les conditions d'activation doivent être en dernier.

L'objet ou la zone en question doit se trouver à moins de 1,5 mètre du lanceur de sorts, et il ou elle doit maintenir une concentration modérée. À chaque Tour d'étude et de méditation, le lanceur de sorts doit faire un jet d'un d20, en ajoutant son bonus de Sagesse et son niveau. Le résultat total doit être de 21 ou plus pour réussir ; tout échec met fin au sort. Un 20 naturel n'est pas un succès automatique, mais un 1 naturel est toujours un échec.

Même avec les jets, le lanceur ne peut apprendre qu'une seule caractéristique par niveau du lanceur. Le lanceur de sorts ne sait pas de prime abord combien de caractéristiques possède un objet, mais il ou elle sait quand la dernière caractéristique est découverte (si le lanceur de sorts va jusque-là). En ce qui concerne les bonus (pour les armes magiques, etc.) utilisez le tableau suivant :

| Bonus | Faible | Modéré | Fort | Très forte |
|-------|--------|--------|------|------------|
| +1 | 1-18 | 19-20 | — | -- |
| +2 | 1 | 2-19 | 20 | -- |
| +3 | 1 | 2-7 | 8-19 | 20 |
| +4 | — | 1 | 2-19 | 20 |
| +5 | — | — | 1-2 | 3-20 |

Donc, pour une Épée +1, +3 contre les Dragons, si le lanceur fait son premier jet (en apprenant le premier trait, la base +1), le Maître de Jeu lance 1d20 en secret. Si le MJ obtient 1-18, il décrit l'enchantement de base comme « faible » ; s'il obtient 19 ou 20, il l'appelle « modéré ». Si le second jet est effectué (pour le +3 contre les Dragons), le MJ lance à nouveau, mais cette fois le résultat le plus pro-

bable est « fort ». Le lanceur de sorts saura à ce stade (mais pas avant) qu'il n'y a pas d'autres caractéristiques à découvrir.

Maillet Spirituel

C 2

Portée : 9 mètres

Durée : 1 round / niveau

Ce sort matérialise un marteau de guerre fait de force pure, qui attaque toute cible à portée choisie par le lanceur, une fois par Round. Il inflige 1d6 points de dégâts par coup, +1 tous les 3 niveaux (avec un maximum de +5). Il utilise le Bonus d'attaque du lanceur, frappant comme une arme magique, et peut donc endommager des créatures qui y sont vulnérables. Si le marteau dépasse la portée du sort, ou bien que le lanceur le perde de vue ou cesse de le diriger, il disparaît. Il ne peut pas être attaqué ou endommagé par des attaques physiques, mais **dissiper la magie, désintégration**, ou un **Sceptre d'annulation** le dissipera.

Main de Mage

M 0, I 0, N 0

Portée : 12 mètres ou 3 mètres

Durée : 1 tour

Une main spectrale est conjurée, qui peut soit déplacer 500 grammes de matériaux à une vitesse de 3 mètres par round pendant 10 rounds (à une portée maximale de 12 mètres), soit donner à un objet une poussée puissante à peu près égale à la force du lanceur à une portée de 3 mètres.

Alternativement, le lanceur peut manipuler de petits objets légers (environ 500 grammes) jusqu'à 3 mètres comme s'il tenait l'objet lui-même. Les armes ne peuvent pas être utilisées de la sorte, car elles doivent être utilisées avec une force et une précision qui ne peuvent être obtenues par ce sort mineur. Les alchimistes et les sorciers l'utilisent souvent pour des expériences dangereuses afin de se protéger à une petite distance.

Mains de Goule

N 2

Portée : contact ou automatique

Durée : 1 round / niveau

Ce sort fait que les mains d'une créature vivante deviennent comme les griffes horribles des goules. Le porteur de ces mains macabres peut faire deux attaques de griffes qui causent chacune 1d4 points de dégâts. Si le destinataire de ce sort a déjà eu de meilleures attaques de griffes, alors il obtient un bonus de +2 à ses jets de dégâts tant que ce sort est en cours. En plus des dégâts, ceux qui sont frappés par les mains doivent Sauvegarder vs Paralysie ou être paralysés pendant 2d8 tours (les elfes sont immunisés), exactement comme les attaques d'une goule.

Les bénéficiaires de ce sort doivent être de vrais êtres vivants ; d'autres créatures comme les morts-vivants, les constructions, les élémentaires, etc. ne feraient que gaspiller le sort et ne recevraient pas les effets. Il y a une probabilité

non cumulative de 5% que, lors de chaque lancer de ce sort, le bénéficiaire soit effectivement infecté par la fièvre des goules (selon la description du monstre), ce qui, si des mesures curatives appropriées ne sont pas prises, peut finalement entraîner la mort du bénéficiaire et le transformer en une véritable goule.

Marche d'Ombre

I 6

Portée : toucher (voir texte)

Durée : 1 heure / niveau

La Marche d'Ombre ne peut être incantée que dans une zone d'ombres profonde. Le lanceur de sorts et jusqu'à une créature volontaire par niveau sont transportés jusqu'au bord du plan matériel là où il borde le plan de l'Ombre. Dans le plan de l'Ombre, le lanceur (et toutes les créatures qui l'accompagnent) se déplace à un rythme effectif de 80 km/h.

En raison du flou de la réalité entre le plan de l'ombre et le plan matériel, le lanceur de sorts ne peut pas distinguer les détails du terrain ou des zones qu'il ou elle traverse pendant le transit, ni prédire parfaitement où le voyage se terminera. Lorsque l'effet du sort prend fin, le lanceur et toutes les créatures qui l'accompagnent arrivent 1d10 fois 30 mètres dans une direction horizontale aléatoire à partir du point final désiré, aussi près que possible. Le lanceur et ses compagnons arrivent toujours au niveau du sol, sauf si la zone de sortie se trouve dans un plan d'eau (auquel cas ils arrivent au niveau de l'eau) ou sous terre. En cas d'arrivée sous terre, l'altitude d'arrivée doit être aussi proche que possible de la même altitude que l'emplacement prévu du point final.

Message

D 2

Portée : 9 mètres + 3m/niveau

M 2

Durée : 1 tour / niveau

Lorsque ce sort est lancé, le lanceur peut chuchoter des messages et recevoir des réponses avec peu de chance d'être entendu. Lorsque le sort est lancé, le lanceur choisit chaque créature à inclure dans l'effet du sort (jusqu'à une créature par niveau). Lorsque le lanceur chuchote, le message chuchoté voyage en ligne droite et est audible pour toutes les créatures impliquées à moins de 9 mètres, plus 3 mètres par niveau du lanceur. Les créatures qui reçoivent le message peuvent chuchoter une réponse qui est entendue par le lanceur de sorts. Notez qu'il doit y avoir un chemin libre entre le lanceur et les destinataires.

Le message doit être dans une langue parlée par le lanceur ; ce sort ne confère pas à lui seul la compréhension aux destinataires. Ce sort est le plus souvent utilisé pour mener des conférences rapides et privées lorsque le lanceur ne souhaite pas être entendu.

Messageur Fantôme

Portée : spécial
 I 3 Durée : spéciale

Quand ce sort est lancé, il crée une créature quasi-réelle, semblable à un oiseau. Elle peut ressembler à un petit faucon ou à une grande colombe, et peut être de n'importe quelle nuance de gris, du presque blanc au presque noir. Il ne se bat pas, mais tous les animaux normaux l'évitent et seuls les monstrueux attaqueront. Le messageur a une Classe d'Armure de 18 et 2 points de vie, plus 1 par niveau du lanceur. S'il perd tous ses points de vie, le Messageur disparaît.

Le Messageur vole à une vitesse de 36 mètres par round. Il peut supporter jusqu'à 30 grammes par cinq niveaux complets du lanceur (30 grammes jusqu'au niveau 9, 60 grammes jusqu'au niveau 14, 90 grammes des niveaux 15 à 19, 120 grammes au niveau 20).

Une fois créé, le Messageur doit recevoir une destination spécifique, qui peut être n'importe quel endroit sur le même plan d'existence où le lanceur a été au moins une fois (même s'il était perdu à ce moment). Une fois que le lanceur a attaché un message ou un petit objet aux pattes de l'oiseau, il le relâche et il vole sans erreur jusqu'à l'endroit spécifié.

Le lanceur de sorts peut en outre visualiser une personne spécifique, que le Messageur cherchera près de l'emplacement ciblé. Notez que cela ne permet pas de localiser une personne ; le Messageur volera autour de la zone cible à la recherche de la créature cible.

Le Messageur voyagera à son mouvement maximum du lanceur de sorts jusqu'à l'emplacement de la cible. La distance n'est pas un problème ; le Messageur continuera indéfiniment jusqu'à ce que la zone cible soit atteinte. Si une créature cible a été spécifiée, le Messageur volera alors autour jusqu'à un jour par niveau du lanceur de sorts, jusqu'à ce que la créature cible soit trouvée ; sinon le Messageur atterrira immédiatement dans la zone cible. Après l'atterrissage, le Messageur attendra patiemment que le message ou le(s) élément(s) soit retiré, puis disparaîtra dans une légère bouffée de fumée. Si le(s) objet(s) ou message(s) n'est (ne sont) pas retiré(s) immédiatement, le Messageur disparaîtra de toute façon après avoir attendu un round par niveau du lanceur de sorts, laissant tomber les objets sur place ; cela se produira également si une créature cible est spécifiée et ne peut être trouvée (le Messageur se posera avant cela afin de ne laisser aucun objet porté à une distance importante).

Messageuse Sidhe

D 3 Portée : spécial
 M 3 Durée : spéciale

Ce sort évoque une petite fée ailée aux ailes vibrionnantes. Elle se présente sous la forme d'une petite boule de lumière comme celle que l'on peut rencontrer sur un paratonnerre, et seule une inspection très minutieuse pourrait en indiquer la véritable nature. Elle ne se bat pas, mais tous les animaux normaux l'ignoreront et seuls les monstrueux l'attaqueraient. Le messageur a une Classe d'Armure de 18 et 2 points de vie, plus 1 par niveau du lanceur. Si elle perd tous ses points de Vie, la Messageuse Sidhe mourra.

La Messageuse Sidhe vole à une vitesse de 36m par round. Elle peut porter jusqu'à 30 grammes par cinq niveaux complets du lanceur (30 grammes jusqu'au niveau 9, 60 grammes jusqu'au niveau 14, 90 grammes des niveaux 15 à 19, 120 grammes au niveau 20).

Lorsqu'elle est convoquée, la Messageuse Sidhe doit recevoir une destination spécifique, qui peut être n'importe quel endroit sur le même plan d'existence où le lanceur a été au moins une fois (même s'il était perdu à l'époque). Une fois que le lanceur donne le message ou le(s) petit(s) objet(s) à la fée, elle vole sans erreur à l'endroit spécifié.

Le lanceur de sorts peut en outre visualiser une personne spécifique, que la Messageuse Sidhe cherchera près de l'endroit cible. Notez que cela ne permet pas de localiser une personne ; la fée volera autour de la zone cible à la recherche de la créature cible.

La Messageuse Sidhe voyagera à sa vitesse maximum du lanceur jusqu'à l'emplacement de la cible. La distance n'est pas un problème ; la fée continuera indéfiniment jusqu'à ce que la zone cible soit atteinte. Si une créature cible a été spécifiée, la Messageuse Sidhe volera alors autour de la zone jusqu'à un jour par niveau du lanceur, jusqu'à ce que la créature cible soit trouvée, sinon la fée atterrira immédiatement dans la zone cible. Après l'atterrissage, la Messageuse Sidhe attendra patiemment que le message ou le(s) objet(s) soit (soient) retiré(s), et quittera la zone. Si le ou les objets ou le message ne sont pas retirés immédiatement, la Messageuse Sidhe partira après avoir attendu un round par niveau du lanceur de sorts, laissant les objets sur place ; cela se produira également si une créature cible est spécifiée et ne peut être trouvée.

Métal Brûlant

D 2

Portée : 7,5 mètres

Durée : 7 rounds

Ce sort fait qu'un seul objet en métal ferreux (à base de fer, à savoir des armures ou des armes en métal) devient chaud pendant une courte période de temps. L'objet affecté est chaud au toucher immédiatement, puis devient progressivement plus chaud à chaque round comme indiqué sur le tableau ci-dessous. Le jet de dégâts indiqué est appliqué à toute créature qui continue à tenir ou à porter l'objet affecté ; un bref contact ne fait aucun dommage.

| Round | Température | Dommages |
|-----------|-------------|------------|
| 1er | Chaud | Aucun |
| 2ème-3ème | Bouillant | 1d4 points |
| 4ème-5ème | Brûlant | 2d4 points |
| 6ème | Bouillant | 1d4 points |
| 7ème | Chaud | Aucun |

Métamorphoser

M 4

Portée : 9m

Durée: permanent

Ce sort permet au lanceur de changer l'apparence d'une créature vivante cible en celle d'une autre créature vivante source. La source choisie ne peut pas avoir plus de Point de vie que le niveau, ni être éthérée ni gazeuse. Contrairement à **polymorphisme**, la cible acquiert les caractéristiques physiques et mentales de la source, en plus de ses attaques (normales, spéciales ou surnaturelles), ses sortilèges ou assimilés. Si la nouvelle forme est significativement moins intelligente, la cible peut ne pas se rappeler de sa vie passée. Elle conservera ses Points de vie, indépendamment de ceux de la source.

Les créatures éthérées ou gazeuses sont immunisées à ce sort. Une créature qui est elle-même capable de changer de forme comme un **doppelgänger** peut revenir à sa forme initiale en un Round.

Une cible ne voulant pas être transformée devra réussir une Sauvegarde contre la Paralysie ou la Pétrification pour éviter l'effet. Le sort est permanent jusqu'à sa dissipation ou jusqu'à ce que la créature meure, auxquels cas elle recouvrera sa forme originelle.

Mimétisme

M 4, I 4

Portée : 30 mètres +3m/niveau

Durée : 1 heure / niveau

Avec ce sort, 1d4+1 créatures (de taille humaine ou plus petite) tous les 4 niveaux, prendront l'apparence d'un élément naturel du terrain pour un observateur (par exemple comme des arbres s'ils sont dans une forêt, des stalagmites dans une grotte, des coraux sous l'eau, des rochers dans une caverne, etc.). Les créatures ciblées par l'effet doivent se situer dans un rayon de 36m autour lanceur au moment où le sort est jeté. Seules les créatures sélectionnées par le lanceur sont affectées, et seulement si elles désirent l'être. Le lanceur peut également se choisir. Toutes les cibles affectées deviennent camouflées à la vue des créatures passant à proximité, aussi longtemps qu'elles restent immobiles. Si l'une d'elle décide de bouger ou de passer à l'attaque, l'effet se dissipe pour elle et elle seule.

Le lanceur peut annuler le sort prématurément s'il le souhaite en prononçant un simple Mot. L'illusion disparaît également par une **Dissipation de la Magie**.

Miroir Magique

M 4

Portée : 3 mètres

Durée : 1 round / niveau

Transforme une surface réfléchissante à portée en un miroir magique à travers lequel le lanceur peut voir d'autres créatures ou zones. Le lanceur de sorts doit nommer la zone ou la créature. Le lanceur de sorts et toute autre créature regardant le miroir pourront voir les images, mais seul le lanceur de sorts entendra le son. Des sorts de détection et de vision peuvent y être lancés, permettant au lanceur de détecter la magie, de voir l'invisible, etc. dans la zone qu'il voit.

Mirage

M 4, I 5

Portée : 122 m+12m/niveau

Durée : 12 tours / niveau

Ce sort crée une illusion, donnant à un volume de 10m³ par niveau de terrain naturel, l'apparence d'un autre type de terrain naturel (i.e. un champ en forêt, une prairie en désert, et autre). Ce sort demande un Tour complet pour être lancé.

Le terrain affecté aura les caractéristiques visuelles, olfactives et auditives du terrain choisi. Les structures, équipements, créatures situés dans la surface ne seront ni cachés ni différents en apparence. Une Sauvegarde contre les Sorts est autorisée pour discerner l'illusion, mais uniquement si la créature ou le personnage essaie activement de le faire (il doit savoir ou soupçonner qu'elle existe).

Momification

N 5

Portée : contact
Durée : permanente

Après des préparatifs cérémoniels minutieux qui durent cinq jours et l'application de nombreux onguents rares et coûteux, le lanceur est capable de rappeler l'esprit des morts pour réanimer un corps comme une momie. Les momies ainsi créées sont du type standard (voir l'entrée Monstre). Les momies ne comptent pas dans les limites normales des morts-vivants contrôlables (par le sort Animer les Morts), mais le lanceur de sorts peut garder le contrôle d'autant de Dés de Vie de momies que son propre niveau.

Les momies ne voyagent pas bien, étant lentes et s'usant rapidement, elles s'abîment lors de longs trajets. Elles font de meilleurs gardiens pour le repaire du lanceur. Les préparations pour la momification coûtent 100po par dé (500po par momie). Une incantation séparée est nécessaire pour chaque momie créée. Il pourrait être possible de créer une momie à partir d'un grand humanoïde tel qu'un géant, mais les coûts associés à la préparation augmentent considérablement à 5000po par Dé de Vie du produit final. Les momies plus puissantes, comme celles qui ont des pouvoirs de classe intacts, sont généralement créées par l'utilisation du sort **Non-Mort**.

Momification est généralement l'apanage du Nécromancien, mais éventuellement des Clercs de certains cultes peuvent aussi y avoir accès.

Monture

M 1

Portée : 9 mètres
Durée : 2 heures +1h/niveau

Une monture normale est appelée à servir le lanceur de sorts. La monture sert volontiers et loyalement pendant toute la durée du sort, disparaissant à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle soit tuée. Le type de monture dépend du niveau du lanceur (ci-dessous), mais le lanceur peut choisir n'importe quelle autre monture à son gré. Aucun équipement n'accompagne la monture à moins que le lanceur ne choisisse d'invoquer une monture au moins une catégorie de moins que ce qui est possible.

La monture invoquée a des statistiques moyennes (4½ pv par dv), mais chaque catégorie de monture inférieure augmente cette moyenne de 1 pv par dé. Par exemple, un lanceur de niveau 13 peut invoquer un cheval de guerre avec selle et ayant 5½ dv par dé.

Les montures appelées typiques sont :

- 1er niveau : Cheval de monte.
- 4e niveau : Cheval de trait ou de guerre

- 8e niveau : Chameau

- 13e niveau : Éléphant (avec palanquin au 15ème niveau)

- 15ème niveau : Griffon (avec selle au 18e niveau)

- chaque type moindre choisi peut avoir une selle et des statistiques supérieures à la moyenne.

Le maître de jeu peut autoriser d'autres montures dans un cadre approprié. Par exemple, dans un environnement montagneux, un bœuf nain peut être appelé à la place. Le Mj décidera quand cela est possible et les détails de ces convocations alternatives.

Monture Fantôme

I 3

Portée : contact
Durée : 1 heure / niveau

Le lanceur de sorts convoque une créature quasi-réelle semblable à un cheval. Le cheval ne peut être monté que par le lanceur ou par la personne pour laquelle il a spécifiquement créé la monture. Un cheval fantôme a une tête et un corps noirs, une crinière et une queue grises, et des sabots de couleur fumée et peu substantiels qui ne font aucun bruit. Il a ce qui semble être une selle, un mors et une bride. Il ne se bat pas, mais les animaux le fuient et refusent de l'attaquer.

La monture a une CA de 18 et 12 points de vie. S'il perd tous ses points de vie, le cheval fantôme disparaît. Une monture fantôme a une vitesse de 3 mètres par niveau de lanceur, jusqu'à un maximum de 36 mètres. Il peut supporter le poids de son cavalier et ce qu'il ou elle porte (la monture ne peut pas porter de sacs ou autres).

Ces montures gagnent des pouvoirs supplémentaires en fonction du niveau du lanceur :

8ème niveau: Capacité de chevaucher sur un terrain sablonneux, boueux ou même marécageux sans difficulté ou diminution de vitesse.

Niveau 10 : Capacité de passer au-dessus de l'eau comme s'il s'agissait d'un sol ferme et sec.

Niveau 12 : Capacité de voyager dans les airs comme s'il s'agissait d'une terre ferme, de sorte qu'il est possible de franchir les gouffres et autres abîmes sans avoir recours à un pont. Notez que la monture ne peut pas décoller et voler par hasard.

Niveau 14 : Capacité de voler comme si c'était un pégase.

Les capacités de la monture incluent celles d'un niveau inférieur. Par exemple, un cheval fantôme créé par un lanceur de niveau 13 peut passer au-dessus de l'eau, du sable ou de la boue ainsi que des gouffres croisés.

Mot de Pouvoir Étourdissement

M 7, N 7 Portée : 36 mètres
 Durée : variable

Le lanceur prononce un seul mot de pouvoir qui provoque instantanément l'étourdissement d'une créature de son choix, qu'elle entende ou non ce mot. La durée du sort dépend du total des points de vie actuels de la cible. Toute créature qui a actuellement 71 points de vie ou plus n'est pas affectée par le **Mot de Pouvoir Étourdissement**. Si la cible a entre 36 et 70 points de vie, la durée est de 1d6 rounds. Si la cible a 35 points de vie ou moins, la durée est de 2d6 tours.

Mot de Rappel

C 6, D 6 Portée : soi-même (spécial)
 N 5 Durée : instantanée

Le **mot de rappel** téléporte instantanément le lanceur à son sanctuaire quand ce simple mot est prononcé. Le lanceur doit désigner quel est le sanctuaire lors de la préparation du sort. Il doit s'agir d'un endroit familier désignant une zone de moins de 3x3m, et peut se trouver à n'importe quelle distance du lanceur, mais il doit impérativement être dans le même Plan d'existence que celui où le lanceur se trouvait lors de l'exécution du sort. Le lanceur peut emporter des objets ou des créatures avec lui, sans toutefois excéder un poids de 130kg+45kg par niveau au-dessus du 10^{ème}. Il doit de plus avoir un contact physique avec les objets ou créatures transportés, qui peuvent aussi être eux-mêmes en contact avec d'autres pour former une sorte de chaîne.

Le **mot de rappel** ne pourra pas téléporter une créature qui ne le désire pas. De façon similaire, les objets qu'elle pourrait transporter, bien qu'en contact, ne le seront pas non plus si elle réussit une Sauvegarde contre les Sorts.

Mur de Bronze (Mur de fer, modifié)

M 6 Portée : 27 mètres
 Durée : permanente

Ce sort fait jaillir un mur de bronze plat et vertical. Le mur est composé d'une section carrée de 3 x 3 mètres, de 2,5 centimètres d'épaisseur, par niveau de lanceur. Si le lanceur le désire, le mur peut se coller à n'importe quel matériau non vivant environnant si sa surface est suffisante pour le faire. Le mur ne peut pas être conjuré dans le même espace qu'une créature ou un autre objet. Le mur doit toujours être plat, mais les bords peuvent être façonnés pour s'adapter à l'espace disponible, et il doit toujours être conjuré en contact avec le sol.

Le lanceur peut augmenter l'épaisseur de la paroi avec une réduction proportionnelle de la surface ; par exemple, doubler l'épaisseur réduit de moitié la surface. Le mur ne doit pas avoir moins de 2,5 centimètres d'épaisseur. Le lanceur peut créer un mur reposant verticalement sur une surface plane mais non fixée à la surface, de sorte qu'il peut bascu-

ler et écraser les créatures qui se trouvent sous lui. Le mur a 50% de chances de basculer dans les deux sens si on ne le pousse pas. Les créatures peuvent pousser le mur dans une direction plutôt que de le laisser tomber au hasard. Une créature ayant 13 points de Force (ou 4 Dés de Vie ou plus) peut pousser le mur ; ou plusieurs créatures peuvent travailler ensemble pour le faire. (Si la règle optionnelle du jet de caractéristique est utilisée, un jet de force à -3 est suffisant pour renverser le mur). Les créatures qui ont de la place pour fuir le mur qui tombe peuvent le faire en réalisant une Sauvegarde contre les Effets Mortels réussie (avec un bonus de dextérité ajouté). Toute créature de taille Ogre ou plus petite qui échoue sa Sauvegarde subit 10d6 points de dégâts. Le mur ne peut pas écraser de plus grandes créatures.

Le mur créé par ce sort, bien que principalement en bronze, n'est pas de haute qualité ou pureté, et n'a pas plus de valeur qu'un mur semblable fait de fer. Bien qu'il soit légèrement plus résistant à la corrosion (rouille) qu'une paroi en fer, il est affecté par les mêmes conditions et est sujet à la perforation et autres phénomènes naturels. Les fées ont tout simplement une aversion pour le fer et ont développé leur propre alternative au sort de Mur de Fer.

Mur d'Os

N 4 Portée : 3 mètres / niveau
 Durée : 1 round / niveau

Un mur immobile d'os et de fragments d'os s'entrecroisant et se tordant s'élève de la terre. Le mur est composé d'une section carrée de 3x3 mètres, d'une épaisseur de 30 centimètres par niveau de lanceur. Contrairement au sort similaire, le mur de pierre, le lanceur ne peut pas doubler la surface du mur en réduisant de moitié son épaisseur, car la structure est déjà très lâche et perdrait son intégrité structurelle, mais bien sûr, le mur peut être rendu plus épais. Par exemple, un lanceur de niveau 10 pourrait conjurer une section pour remplir un cube de 3 mètres de côté (surface de 3 x 3 mètres par 10 sections de 30 centimètres d'épaisseur). Le mur ne peut pas être conjuré de sorte qu'il occupe le même espace qu'une créature ou un autre objet. Le mur n'a pas besoin de concentration pour se maintenir, mais tombe en morceaux à la fin de la durée du sort.

Le sort diffère également du sort du mur de pierre par le fait que le mur semi-animé attaque ceux qui sont à proximité de sa structure (à moins de 3 mètres), les os attaquent, percent et tailladent pour 2d4 de dommage. La structure n'est pas complètement solide, donc les individus très puissants peuvent essayer de traverser avec un jet de Force, mais ils prennent un dommage supplémentaire de 2d6+1/niveau en faisant la tentative pour chaque 30 centimètres d'épaisseur qu'ils tentent de traverser. Un jet de Force séparé est nécessaire pour chaque 30 centimètres d'épaisseur de mur qu'on cherche à percer. La paroi osseuse n'attaque pas le lanceur de sorts ni aucune créature morte-vivante. Le mur d'osse-

ments peut être transformé en structures simples telles que des rampes ou des ponts pour franchir une brèche, mais ces utilisations réduisent la taille de moitié, de sorte que des arcs ou des contreforts de soutien peuvent être inclus.

Mur de Fer

Portée : 30 mètres
M 6, N 6
Durée : permanente

Ce sort matérialise un **mur de fer** de forme plane et verticale. Le mur est constitué au plus d'une surface carrée de 3x3m, de 2.5cm d'épaisseur, par niveau. Si le lanceur le désire, le mur peut se fixer à tout matériau non-vivant environnant si sa surface est suffisante. Le mur ne peut pas occuper la même place qu'une créature ou un objet lorsqu'il est créé. Le mur est toujours plat, bien que ses bords puissent épouser les surfaces en contact, et il doit toujours reposer sur le sol.

Le lanceur peut augmenter son épaisseur en réduisant proportionnellement sa surface ; par exemple doubler sa surface réduira de moitié son épaisseur. Cette dernière ne peut jamais être inférieure à 2.5cm. Le lanceur peut créer un mur vertical sans qu'il soit ancré au sol, de telle façon qu'il puisse être basculé afin d'écraser toute créature située dessous. Le mur à 50% de chance de tomber d'un côté ou de l'autre s'il est laissé ainsi en équilibre, sans le pousser ; des créatures peuvent tenter de le faire tomber dans une direction. Il faut qu'elles aient une Force de 13 ou plus (ou 4 Dés de Vie ou plus) ou bien qu'elles s'y mettent à plusieurs (si la règle optionnelle des jets de caractéristiques est utilisée, faire un jet de Force à -3 suffira à le renverser). Les créatures ayant de la place pour éviter d'être écrasées par un mur tombant sur elles doivent réussir une Sauvegarde contre les Effets Mortels (avec leur modificateur de Dextérité). Toute créature de la taille d'un ogre ou plus petite échouant le jet subira 10d6 points de dommages. Le mur ne peut pas écraser de créature plus grande.

Comme tout **Mur de Fer**, il est sujet à la rouille, la perforation, et autres phénomènes naturels.

Mur de Feu

C 5, D 5
M 4
Portée : 55 mètres
Durée : 1 round / niveau

Un immobile et flamboyant voile de feu violet scintillant se matérialise. Un côté du mur, au choix du lanceur, émet des pulsations de chaleur infligeant 2d4 points de dommages dus au feu aux créatures situées à moins de 3m et 1d4 points à celles situées de 3 à 6m. Le mur inflige ces dommages lorsqu'il apparaît et au tour du lanceur à chaque Round, à chaque créature dans la zone. De plus, le mur inflige 2d6 points plus 1 point par niveau de dégâts de feu à toutes les créatures passant à travers.

Tous les dégâts sont doublés contre les créatures mort-vivantes.

Le mur peut prendre soit la forme d'une lame de 6m de long par niveau, soit d'un anneau de 1m50 de rayon par niveau. Il peut être plus petit si le lanceur le désire. Sa hauteur peut atteindre 6m (limitée par la hauteur du plafond ou au choix du lanceur).

Si le lanceur matérialise le mur à l'emplacement de créatures, elles subiront les mêmes dommages que si elles le traversaient ; toutefois une Sauvegarde contre les Sorts réussie infligera seulement les mêmes dégâts que si elles étaient à 3m du mur.

Le lanceur peut maintenir le mur indéfiniment par sa concentration (avec une limite raisonnable liée à l'endurance), ou il peut le lancer sur une durée standard de 1 Round par niveau, à son choix.

Mur de Lames

C 6
Portée : 30 mètres
Durée : 1 round / niveau

Ce sort conjure un mur de lames tournoyantes, droit, d'une longueur de 20m par niveau, ou un mur circulaire d'un rayon de 1m50 tous les deux niveaux. Chacune de ces formes fera 6m de haut au plus (dépendant de l'espace disponible). Toute créature traversant le mur recevra 1d6 points de dommages par niveau (avec un maximum de 15d6), une Sauvegarde contre les Effets Mortels réussie les réduira par deux.

Si le sort est jeté à l'emplacement de créatures, elles subiront des dommages comme si elles le traversaient. Elles pourront aussi essayer de l'éviter en réussissant une Sauvegarde contre les Effets Mortels.

Un **Mur de Lames** donne un couvert de +4 à la Classe d'armure contre les attaques le traversant.

Mur de Pierre

M 5, N 5
Portée : 4,5 mètres / niveau
Durée : permanente

Ce sort matérialise un mur de roches attenant à une paroi naturelle rocheuse. Le mur est une section carrée de 3x3m, d'une épaisseur de 30cm par niveau. Le lanceur peut décider de doubler la surface en divisant proportionnellement son épaisseur. Le mur ne peut pas apparaître au même emplacement qu'une créature ou un objet.

Le lanceur peut façonner le mur comme il l'entend. Il n'a pas besoin d'être vertical, ni reposer sur une quelconque fondation solide ; malgré tout il doit se mélanger et être solidement jointé à de la pierre déjà existante. Il permet de faire un pont au-dessus d'un gouffre, par exemple, ou créer une rampe. Pour cet usage, s'il est plus long que 6m, le mur doit être en voûte et étayé, réduisant sa surface utile par 2. Le mur peut être grossièrement taillé pour façonner des remparts, créneaux et assimilés en réduisant la surface comme ci-dessus.

Comme tout mur de pierre, il peut être détruit par un sort de **désintégration** ou par des moyens plus conventionnels, en le cassant ou l'ébréchant.

Il est difficile mais possible d'enfermer un adversaire en mouvement à l'intérieur ou sous un mur de pierre, en supposant que sa forme le permette. Une Sauvegarde contre les Effets Mortels réussie lui évitera d'être capturé.

Mur Illusoire

I 3 Portée : 18 mètres
Durée : permanente

Ce sort crée l'illusion d'un mur, d'un plancher, d'un plafond ou d'une surface similaire, couvrant un carré jusqu'à 3 mètres de côté, et 30 cm d'épaisseur. La section de mur créée semble tout à fait réelle lorsqu'on la regarde, mais les objets physiques peuvent la traverser sans difficulté. Lorsque le sort est utilisé pour cacher des fosses, des pièges ou des portes, toutes les capacités de détection qui ne nécessitent pas un travail de vue fonctionnent normalement. Le toucher ou une recherche en palpant peut révéler la vraie nature illusoire de la surface ; le maître de jeu peut soit autoriser une Sauvegarde contre les Sorts pour détecter l'illusion, soit, si la tentative de palpation est bien conçue, le Mj peut lui permettre de réussir automatiquement sa Sauvegarde. Dans les deux cas, de telles mesures ne font pas disparaître l'illusion.

Négation de la Puanteur*

N 0 Portée : contact
Durée : 1 round / niveau

Élimine l'odeur d'une créature (ou d'un cadavre), y compris les goules ou les ghastrs (jet de Sauvegarde pour résister à l'effet). Dure 1 round par niveau. Inversée, l'odeur perturbante est rendue plus puissante, augmentant la difficulté de Sauvegarde de 2 points le cas échéant.

Nettoyage* (Salir)

M 0, N 0 Portée : 3 mètres
Durée : instantanée

Lors de l'incantation, ce cantrip peut nettoyer, faire briller, épousseter ou polir un petit objet ou une surface d'une superficie maximale de 30 cm de côté. Inversée, elle devient **Salir**, ce qui peut salir, ternir, érafler ou empoussiérer la même zone.

Nœud*(Dénouer)

M 0, I 0, N 0 Portée : 3 mètres
Durée : instantanée

Ce sort mineur peut nouer ou enchevêtrer une corde, une ficelle ou un objet similaire dans n'importe quel nœud que le lanceur de sorts serait capable de faire lui-même. Inversée, le sort Dénouer peut défaire n'importe quel nœud que le lanceur de sorts peut défaire lui-même.

Le sort ne peut pas être utilisé de façon offensive pour lier, faire trébucher (nœuds de lacet), ou autrement affecter directement un autre individu, sauf de la manière la plus indirecte. Par exemple, on pourrait l'utiliser pour détacher une ficelle de sac à main, ce qui provoquerait le déversement du contenu à un moment inopportun alors que la cible bouge, mais une corde ne pourrait pas être utilisée pour lier les pieds d'une cible. Le maître de jeu doit décider de ce qui peut être accompli.

Non-Mort

N 6 Portée : contact
Durée : instantanée

En tant qu'alternative nécromantique maléfique au sort **Ré-incarnation**, ce sort peut être utilisé pour ramener des individus dans le monde des vivants, bien que pas tout à fait en vie. En jetant ce sort, le lanceur ramène un personnage (ou une créature) mort(e) dans un état immortel, qu'il s'agisse d'une sorte de corps réanimé ou de forme spirituelle ou fantomatique. Les êtres méchants, cruels, meurtriers ou soi-disant mauvais voudront souvent continuer leurs prédateurs en vie, mais pour la plupart des êtres, l'âme du sujet n'est pas prête à revenir dans un tel état. La plupart des individus normaux lancent un jet de sauvetage contre la magie pour éviter de revenir (lancé comme s'ils étaient encore vivants et en bonne santé), et s'ils réussissent, le sort échoue complètement car l'âme ne peut être contrainte de revenir.

Le maître de jeu peut choisir une forme de mort-vivant appropriée ou lancer le dé sur la table suivante pour déterminer le type de créature non-morte que le personnage devient.

| D% | Type de mort vivant |
|-------|---------------------------|
| 01-25 | Goule |
| 26-40 | Ghastr (Goule Suppurante) |
| 41-50 | Momie |
| 51-55 | Spectre |
| 56-60 | Vampire |
| 61-75 | Wight (Revenant) |
| 81-90 | Wraith (Esprit) |
| 85-90 | Fantôme |
| 91-00 | Autre (au choix du MJ) |

Comme le personnage revient dans un état de non-mort, tous les maux physiques et toutes les afflictions sont généralement sans importance. L'état des restes n'est pas vraiment un facteur tant que le corps est en grande partie intact. La magie du sort répare ou s'adapte à tous les changements nécessaires pour se conformer au nouvel état de mort vivant, le processus prenant une heure à compléter. Lorsque le sort est terminé, le nouvel être mort-vivant devient conscient et actif.

Le lanceur de sorts n'a absolument aucun contrôle particulier sur l'être nouvellement « ressuscité ». Bien sûr, sorts peuvent être lancés ensuite, ayant des effets tout à fait normaux sur les nouveaux morts-vivants.

Le nouveau mort-vivant se rappelle la majeure partie de sa vie et de sa forme antérieures. Sa classe est inchangée, de même que l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme du personnage (mais voir ci-dessous). Les capacités physiques comme la Force, la Dextérité et la Constitution devraient être revalorisées ou adaptées aux caractéristiques de la nouvelle forme. Le niveau du sujet (ou Dés de Vie) est réduit de 1 ; il s'agit d'une réduction réelle, et non d'un niveau négatif, et n'est pas sujet à une *Restauration* magique. La cible de ce sort possède toutes les capacités, les impératifs et les inconvénients de son nouvel état de mort vivant, ayant soit les dés normaux de la créature morte-vivante, soit des points de vie en fonction du niveau initial réduit du personnage, le plus élevé des deux étant retenu. Dans un cas comme dans l'autre, les capacités de classe du personnage sont à la disposition de la nouvelle forme ressuscitée, à l'exception de toute situation manifestement contradictoire. Par exemple, l'escalade n'a probablement pas beaucoup d'importance pour une forme fantôme. Le sort peut donc créer des êtres morts-vivants généralement supérieurs qui, souvent, dirigent d'autres êtres de leur espèce. La créature non-morte acquiert toutes les capacités associées à sa nouvelle forme, y compris les formes de déplacement et de vitesse, les armures naturelles, les attaques naturelles, les capacités extraordinaires et autres, mais elle doit aussi faire face aux besoins particuliers du nouvel état. Par exemple, une goule nouvellement ressuscitée a voracement faim de chair fétide, et un nouveau vampire a soif de sang. Les compulsions des morts-vivants sont très fortes, et leurs comportements surmonteront bientôt toute relation antérieure avec des êtres vivants, bien qu'ils puissent éprouver des remords pour avoir tué leurs anciens amis. Pour les morts-vivants tels que les Goules, les Goules Suppurantes, les Revenants, les poids et autres êtres semblables, la pulsion de tuer et de se nourrir est si forte qu'ils peuvent devenir totalement insensibles (-6 aux scores d'Intelligence et de Sagesse) jusqu'à ce que cette pulsion soit temporairement satisfaite. Les vampires ont un peu plus de contrôle conscient sur leur faim et ils n'ont pas cette pénalité. Pour d'autres types de morts-vivants qui ne sont pas énumérés ici, le maître de jeu peut assigner des comportements pertinents qui doivent être suivis.

Les constructions, les élémentaires et les créatures semblables ne peuvent pas devenir des morts-vivants. La créature devait être à l'origine un être vivant corporel avec un semblant d'intelligence. Le maître de jeu a le dernier mot quant à savoir quel être résulte de l'utilisation de ce sort. De même, le MJ décide des situations spéciales ou des manifestations spéciales qui peuvent survenir à la suite de l'utilisation

de ce sort. Généralement, tout personnage qui devient un mort-vivant devient immédiatement un pnp sous le contrôle du MJ à moins qu'il n'ait fait des aménagements spéciaux pour permettre aux joueurs morts-vivants de jouer.

Note : ce sort est destiné uniquement aux Nécromanciens, car les autres classes lanceuses de sorts ont accès à des types de sorts similaires (*Réincarnation* et *Relever les Morts*).

Nova de Givre

D 3
M 3

Portée : 30 mètres +3m/niveau
Durée : instantanée

Ressemblant à une version froide d'un sort *Boule de Feu*, une Nova de Givre gèle l'air en créant une explosion de glace et de froid qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur à chaque créature dans un rayon de 3 mètres. Une Sauvegarde contre les Sorts pour la moitié des dégâts est autorisé. De plus, les créatures atteintes sont affectées par le froid intense et sont ralenties pendant 1d4 rounds (à déterminer pour chaque créature). De tels individus ralentis ne peuvent pas à la fois se déplacer et agir pendant leur round, au lieu de cela, ils ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur vitesse normale ou attaquer à -2 points de pénalité au toucher et aux dégâts. Les individus affectés par le froid souffrent également d'une pénalité de -2 dans leur classe d'armure et aux Sauvegardes contre les Souffles de Dragon. Les créatures résistantes au froid ne sont pas du tout affectées par le froid de ce sort, ne souffrant ni dommages ni pénalités. D'autre part, les créatures de feu subissent des pénalités pour leurs sauvetages et subissent généralement des dégâts supplémentaires (à déterminer par le maître de jeu).

Le lanceur pointe un doigt et détermine la portée (distance et hauteur) à laquelle la Nova de Givre doit éclater. Une perle rougeoyante de la taille d'un petit pois s'élance à partir du doigt qui vise et, à moins qu'elle n'ait un impact sur un corps matériel ou une barrière solide avant d'atteindre l'endroit choisi, elle éclate en une Nova de Givre à ce point. Un impact précoce entraîne une détonation précoce. Si le lanceur tente d'envoyer la perle par un passage étroit, comme un trou de flèche, il ou elle doit faire un jet d'attaque à distance (sans ajustement de portée) pour passer l'ouverture, sinon la perle frappe la barrière et explose prématurément. La Nova de Givre peut endommager les structures, mais pas autant qu'une explosion (comme une *Boule de Feu*).

Nuée d'Insectes

C 5

Portée : 90 mètres +9m/niveau
Durée : 1 round / niveau

Ce sort invoque une nuée de criquets tous les trois niveaux, pour un maximum de 6 nuées au 18ème niveau. Se reporter au chapitre Monstre, Nuée d'Insectes du livre de base, pour connaître ses effets. Elle doit être invoquée telle que chaque

Nuée soit adjacente à une autre, afin de créer une zone continue. La nuée peut être invoquée à l'emplacement de créatures vivantes, qui se feront attaquer. Elle restera stationnaire après avoir été invoquée.

Obscurcissement

I 2 Portée : 33 mètres +3m/niveau
Durée : 10 minutes / niveau

Un banc de brouillard, jusqu'à un cube de 6x6x6 mètres de volume, s'échappe du point désigné par le lanceur. Le nuage se déplace à une vitesse de 3 mètres par round sous le contrôle du lanceur de sorts (tant qu'il ou elle s'y concentre). Le brouillard obscurcit toute vue, y compris celle de **Vision Nocturne**, au-delà de 1,5 mètres. Ainsi, au-delà de 1,5 mètres, toutes les créatures seront effectivement aveugles.

Le nuage persiste pendant toute la durée même si le lanceur de sorts cesse de se concentrer sur lui, mais un vent modéré (15+ kmh) disperse le brouillard en 4 rounds et un vent fort (30+ kmh) le disperse en 1 round. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Oeil du Mage

M 4, I 5, N 4 Portée : 75 mètres
Durée : 6 tours

Ce sort crée un « œil » magique au travers duquel le Magicien peut voir. L'œil dispose de la Vision nocturne (pErreur : source de la référence non trouvée) mais sinon dispose de la même vue que le lanceur. Il peut être matérialisé en n'importe quel endroit dans le champ visuel de ce dernier, jusqu'à 75m de portée. Il pourra par la suite se déplacer de 12m par Round sur les instructions du lanceur, mais il ne peut pas aller au-delà de la portée maximale du sort.

Il ne peut pas traverser d'objets solides, mais grâce sa taille réduite (celle d'un œil humain), il peut se glisser dans de petits trous de 3cm de diamètre.

Le lanceur doit être concentré pour utiliser l'œil.

Orientation

C 6 Portée : contact
Durée : 1 tour / niveau

La cible de ce sort saura quel est le chemin le plus court et le plus direct vers une destination de son choix. Il faut tout de même qu'elle en ait une connaissance préalable ; que se soit parce qu'elle y est déjà allée ou qu'elle en ait eu une description précise. Savoir le nom de cet endroit (s'il en a un) est suffisant pour que ce sort fonctionne.

Le point de destination peut se trouver en extérieur ou en sous-sol. **Orientation** fonctionne sur les lieux, mais ne s'applique pas aux créatures ou aux objets. De plus, la destination doit être dans le même Plan d'existence que celui du lanceur au moment de l'invocation.

Ce sort donne à la cible la sensation de savoir exactement où elle va pour atteindre son objectif, en lui indiquant au bon moment le chemin à suivre et les actions à faire pour avancer. Par exemple, elle saura instinctivement où est la porte secrète et connaîtra le mot de passe pour l'ouvrir.

Le sort cessera quand sa durée sera expirée ou bien quand la destination sera atteinte, en fonction de ce qui arrive le premier.

Outil Animé

M 0, I 0, N 0 Portée : 3 mètres
Durée : 1 tour

Ce sort imprègne un seul petit outil (comme une plume d'oie, une cuillère, une aiguille à coudre ou un petit marteau) le rendant animé. Il exécutera une seule tâche répétitive (comme écrire des mots dictés, remuer un pot de soupe, coudre l'ourlet d'une robe ou clouer des planches dans une maison) pour aussi longtemps qu'un Tour. L'utilisateur magique doit être capable d'effectuer lui-même l'action répétée à la main. Les armes ne peuvent pas être animées par ce cantrip, et les objets animés ne peuvent pas être utilisés comme armes.

Ouvrir/Fermer

M 0, I 0, N 0 Portée : 3 mètres
Durée : instantanée

Une seule porte, fenêtre ou dispositif similaire, normal et déverrouillé, peut être ouvert ou fermé à l'aide de ce sort mineur. Il ne peut être fermé sur un autre être ou utilisé de manière offensive, sauf de la manière la plus indirecte (comme la fermeture d'un portail avant qu'un être n'arrive à passer). La magie de ce sort mineur n'est pas assez puissante pour empêcher un être de manipuler le portail ou l'appareil.

Pacifisme

M 5 Portée : contact
Durée : spéciale

Ce sort induit en erreur une créature dont l'intelligence est inférieure à 14 pour qu'elle change d'avis. Elles sont amenées à croire que le combat est inutile et qu'il pourrait être résolu pacifiquement. Elles déposent les armes et font un jet de moral pour toutes les créatures de la rencontre et si les créatures réussissent le moral, elles continuent à se battre, si elles échouent, elles suivent la créature qui a été visée. Cela durera pendant 1d6 rounds. Tous les 3 niveaux après le 5ème, ajoutez 1d6 au nombre de rounds que dure l'effet.

Pacte avec la Mort

N 5

Portée : contact

Durée : instantanée

Ce sort détruit l'un des sous-fifres morts-vivants du lanceur de sorts afin de le guérir. Les morts-vivants doivent être des créatures créées ou animées personnellement par le lanceur ; cela n'affecte pas les autres créatures mortes-vivantes ou invoquées, même celles invoquées par le lanceur. Lorsqu'il le touche, le sous-fifre immortel s'émiette en poussière (complètement détruit) s'il échoue à une Sauvegarde contre les Sorts. Le lanceur est guéri de 1 point pour chaque point de vie qu'il restait à la créature non-morte, jusqu'à concurrence du maximum normal du lanceur.

Si la créature non-morte réussit sa Sauvegarde, elle n'est pas détruite et le lien entre elle et son créateur est rompu. Le lanceur perd son contrôle sur le mort-vivant et celui-ci devient immédiatement hostile envers vous.

Parler avec les Animaux

C 2, D 2

Portée : spécial

Durée : 1 tour / 4 niveaux

Le lanceur peut comprendre et communiquer avec un animal unique (géant ou de taille normale, mais ni magique ni monstrueux) qu'il peut voir et qui peut l'entendre. Il peut sélectionner un animal différent par Round. Le sort n'influe pas sur la réaction de la cible ni sur son attitude envers le lanceur ; le MJ peut lancer un jet de Réaction standard pour déterminer le comportement de l'animal.

Des animaux intelligents peuvent parler de manière évasive et détournée, alors que les plus stupides auront plutôt des propos ineptes et obscurs. Par contre, un animal amical envers le lanceur sera enclin à lui rendre service ou lui accorder des faveurs.

Parler avec les Monstres

C 6

Portée : spécial

Durée : 1 tour / 5 niveaux

Le lanceur peut comprendre et communiquer avec un monstre ciblé qu'il peut voir et qui peut l'entendre. Il peut sélectionner un monstre différent par Round. Les autres monstres capables de comprendre la langue parlée par la cible (s'il y en a) peuvent aussi comprendre le lanceur. Le sort n'influe pas sur la réaction des créatures choisies ni sur leur attitude envers le lanceur ; le MJ peut lancer un jet de Réaction standard pour déterminer le comportement du monstre.

Des monstres intelligents peuvent parler de manière évasive et détournée, alors que les plus stupides auront plutôt des propos ineptes et obscurs. Par contre, un monstre amical envers le lanceur pourra plutôt décider de lui rendre service ou de lui accorder des faveurs.

Les créatures artificielles, les morts-vivants, les créatures végétales, ainsi que toutes les créatures dénuées d'intellect ne sont pas affectés par ce sort.

Parler avec les Morts

C 3

Portée : 3 mètres

N 3

Durée : 3 rounds / niveau

Ce sort donne un semblant de vie et d'intellect à une dépouille, la rendant capable de répondre à une ou plusieurs questions adressées par le lanceur (une question est autorisée tous les 2 niveaux). Les questions non posées sont perdues si la durée du sort expire. Les connaissances du corps sont limitées à ce qu'il savait de son vivant, incluant les langages parlés (s'il en maîtrisait). Les réponses sont souvent brèves, cryptiques, ou répétitives.

Si la dépouille a déjà été sujette à ce sort la semaine précédant, cette instance échoue. Le corps doit de plus être à peu près intact pour qu'il réponde, peu importe quand la mort a eu lieu, et avoir au moins une bouche pour s'exprimer. Un corps endommagé pourrait donner des réponses incomplètes ou partiellement correctes.

En fait, ce sort ne permet pas au lanceur de parler à la personne (son âme est partie), mais plutôt de raviver les souvenirs et connaissances enregistrées dans son corps lors de son vivant. Cependant, le corps ne pourra pas « apprendre » de nouvelles informations, et de fait, ne peut même pas se rappeler avoir été questionné.

Ce sort ne fonctionne pas si le corps a été changé en mort-vivant.

Parler avec les Plantes

C 4, D 4

Portée : 6 mètres

Durée : 1 tour

Le lanceur peut comprendre et communiquer avec des plantes normales ou des créatures végétales. Comme leur perception de leur environnement est assez limitée, elles ne pourront pas donner (ou reconnaître) de descriptions détaillées de créatures, ni adresser de sujet dépassant le contexte des proches alentours.

Le sort ne change pas l'attitude que pourrait avoir la plante envers le lanceur ; toutefois, les plantes normales communiquent aisément avec lui, car elles n'ont rien d'autre de plus urgent à faire. Les plantes intelligentes sont plus circonspectes et évasives, se comportant comme tout autre monstre. Si une créature végétale est amicale envers le lanceur, elle aura tendance à lui rendre service ou lui accorder des faveurs. Pour les plantes normales, plutôt statiques, il leur sera plus facile de répondre à des questions que de réellement rendre un « service ».

Parler de la Forêt

D 2

Portée : contact

Durée : 1 tour / niveau

Ce sort permet jusqu'à 1 individu ou créature par niveau du lanceur de sorts de communiquer entre eux d'une manière qui sonne comme les sons naturels de l'environnement actuel. Un discours normal peut ressembler au bavardage des écureuils, un cri peut ressembler au cri d'un oiseau. L'environnement actuel dicte les sons appropriés. Seules les créatures touchées lors de l'exécution du sort bénéficient de l'effet et comprennent le discours des autres membres du groupe. On peut choisir à tout moment de renoncer à l'effet pour parler normalement afin que les autres puissent entendre et comprendre, puis reprendre ensuite le Parle de la Forêt. D'autres qui cherchent à comprendre ceux qui utilisent le Parler de la Forêt doivent utiliser la magie ou d'autres moyens pour communiquer.

Passage par les Arbres

D 6

Portée : contact

Durée : instantanée

Ce sort permet au lanceur et à deux autres de se téléporter entre deux arbres vivants sur le même plan. Le lanceur choisit un emplacement général ou un arbre spécifique. Le lanceur de sorts doit avoir une connaissance personnelle de l'arbre spécifique ou de la zone générale qui est la destination cible.

Passage sans Traces

D 1

Portée : contact

Durée : 1 heure / niveau

Ce sort permet à une créature par niveau de lanceur de se déplacer sur n'importe quel type de terrain, ne laissant ni traces de pas ni odeur. Le suivi des utilisateurs par des moyens non magiques est donc rendu impossible par des moyens ordinaires.

Passe-Muraille

M 5, N 5

Portée : 9 mètres

Durée : 3 tours

Passe-muraille ouvre un passage à travers un mur fait de bois, de plâtre, de pierre, mais pas de métal ou d'autres matériaux aussi durs. L'ouverture est profonde de 3m, plus 3m supplémentaires par 3 niveaux au-delà du 9ème (donc 6m au 12ème, 9m au 15ème, 12m au 18ème). Si l'épaisseur du mur est plus grande que le tunnel crée, il sera obturé et ne débouchera pas. Plusieurs **Passe-Murailles** peuvent être enchaînés pour franchir les plus grandes épaisseurs. Quand le sortilège s'arrête (à cause de sa durée propre, d'une **Dissipation de la Magie**, ou du bon vouloir du lanceur), toute créature se trouvant encore dans le passage sera éjectée à sa sortie la plus proche.

Peau de Pierre

M 1, N 1

Portée : soi-même

Durée : 1 tour

Protège le lanceur. La peau du lanceur devient dure et ressemble à de la pierre, ce qui donne au lanceur un bonus de +2 à la CA contre les attaques de mêlée et les armes lancées à la main, et un bonus de +4 à la CA contre les projectiles de taille normale.

P.E.S Perception Extra Sensorielle

M 2

Portée : 18 mètres

Durée : 1 tour / niveau

Ce sort permet au lanceur de deviner les pensées d'une ou plusieurs cibles à portée. Le lanceur indique une direction, et doit alors se concentrer pendant un Tour pour les « entendre ». À chaque Tour, il peut choisir une autre direction. Il peut également arrêter d'écouter, puis reprendre plus tard, tant que le sort est effectif. La cible ne sait normalement pas qu'elle est espionnée de la sorte.

Le sort est bloqué par de la roche épaisse d'au moins 5cm ou d'une fine couche d'or. Les créatures mort-vivantes ainsi que les créatures artificielles inintelligentes tels que les golems sont immunisés.

Pétrification*(Pierre en Chair)

M 6

Portée : 9 mètres / niveau

Durée : permanente

Ce sort change la cible ainsi que tout l'équipement qu'elle porte, en une statue inerte et dénuée de conscience. Une Sauvegarde contre la Pétrification bloquera le sort. Si la statue créée est endommagée ou cassée, la cible (si jamais elle recouvre son état originel) subira des blessures ou des difformités équivalentes. Seules des créatures faites de chair sont affectées par ce sortilège.

Le sort inverse, **pierre en chair**, agit comme un contre-sort à **pétrification**, faisant revenir la créature à son état d'origine. Il n'aura cependant aucun effet sur de la pierre qui ne résulte pas du sort **pétrification** ou d'un effet de pétrification équivalent (comme le regard d'une méduse).

Pierre en Boue*

D 5

Portée : 45 mètres

Durée : permanente

Ce sort transforme les roches naturelles, non taillées ou brutes de toute sorte en un volume égal de boue ; jusqu'à deux cubes de 3 mètres de côté par niveau de lanceur peuvent être ainsi transformés. La pierre magique n'est pas affectée par ce sort. La profondeur de la boue créée ne peut dépasser 3 mètres. Une créature incapable de léviter, de voler ou de se libérer d'une façon ou autre de la boue s'enfonce jusqu'à la hanche ou la poitrine, réduisant sa vitesse à 1,5 mètres et lui infligeant une pénalité de -2 sur les jets d'attaque, les jets de Sauvegarde et à la CA. Les créatures assez grosses pour marcher sur le fond peuvent traverser la zone à une vitesse de 1,5 mètres, ne subissant aucune des autres pénalités données.

Si Pierre en Boue est lancée sur le plafond d'une caverne ou d'un tunnel, la boue tombe sur le sol et s'étale en un amas pouvant atteindre 1,5 mètre de profondeur. La chute de boue et l'effondrement qui s'ensuit infligent 8d6 points de dégâts à toute personne prise directement sous la zone, ou la moitié des dégâts à ceux qui réussissent un sauvetage contre Les Effets Mortels.

Les châteaux et les grands bâtiments en pierre sont généralement à l'abri de l'effet du sort, car la transformation de la roche en boue ne peut pas affecter la pierre travaillée et n'atteint pas une profondeur suffisante pour saper les fondations d'un tel bâtiment. Cependant, les petits bâtiments ou structures reposent souvent sur des fondations suffisamment peu profondes pour être endommagées ou même partiellement abattues par ce sort.

La boue reste jusqu'à ce qu'un **Dissiper la Magie** réussisse ou qu'un sort de Boue en Roche restaure l'état originel de la substance (mais pas nécessairement la forme). L'évaporation transforme la boue en saleté normale sur une période de quelques jours. Le temps dépend de l'exposition au soleil, au vent et au drainage normal.

Pilier de Flammes

D 5

Portée : 18 mètres

Durée : instantanée

Un Pilier de Flammes produit une colonne verticale de feu divin rugissant vers le bas (cylindre de 3 mètres de rayon, 9 mètres de haut). Le sort inflige 6d8 points de dégâts à toute créature se trouvant dans la zone d'effet. Une Sauvegarde contre les Sorts pour la moitié des dégâts est autorisée.

Poison Lent

D 2

Portée : contact

Durée : 1 heure / niveau

La créature touchée par le lanceur de sorts devient temporairement immunisée contre le poison. Tout poison dans son système ou tout poison auquel il est exposé pendant la durée du sort n'affecte pas le sujet jusqu'à ce que la durée du sort ait expiré. Le **Poison Lent** ne guérit pas les dommages que le poison peut avoir déjà causés, à l'exception des circonstances suivantes.

Si vous incantez sur un personnage qui a reçu des dégâts à cause d'un poison au round précédent, le sort n'enlèvera que les dégâts du poison de ce round et les retardera pour la durée du sort. Les dégâts de poison antérieurs ne seront pas affectés, mais, comme indiqué plus haut, aucun autre dommage ne s'ajoutera tant que le sort ne sera pas terminé, et ne s'ajoutera jamais si le poison est neutralisé alors que ce sort est en vigueur. Cela donnera à la victime empoisonnée l'occasion de chercher un remède pour neutraliser le poison avant qu'il ne soit mortel.

Polymorphisme

M 4

Portée : soi-même

Durée : 1 heure / niveau

Ce sort permet au lanceur de changer sa forme pour celle d'une autre créature vivante source, qui ne peut pas avoir plus de Dés de Vie que le niveau du joueur de sort, ni être éthérée ou gazeuse.

Le lanceur acquiert les capacités et caractéristiques physiques de la source mais pas les mentales. Il copie aussi les attaques physiques mais pas les autres capacités de type spécial, supra-naturel ou magique. Par exemple, copier un dragon autorisera des attaques physiques comme une morsure, griffure ou coup avec la queue, mais pas son souffle enflammé qui est une attaque spéciale. Le lanceur reste transformé durant une heure par niveau, ou avant s'il le désire.

S'il est tué, il reprend sa forme originelle.

Portail Dimensionnel

M 4, N 4

Portée : 3 mètres

Durée : instantanée

Ce sort permet de transférer le lanceur ou bien une unique créature à portée, en n'importe quel point dans un rayon de 60m + 6m par niveau. La cible se matérialise au point choisi, que le lanceur l'ait en visuel ou ait juste estimé sa direction et sa distance. Une cible non consentante peut Sauvegarder contre les Sorts pour éviter d'être transférée. Ce que porte la cible sera également déplacé de la sorte, même un autre personnage si la cible est en mesure de le porter. Si le point choisi est à l'intérieur d'un matériau solide, le sort échoue automatiquement.

Porte Cachée

M 1, I 1

Portée : 9 mètres
Durée : 1 heure / niveau

Ce sort fait en sorte qu'une porte unique choisie par le lanceur de sorts devient cachée par une altération mineure et l'illusion d'apparaître comme le matériau environnant, devenant ainsi une Porte Cachée effective pendant toute la durée du sort. Le lanceur peut voir la porte pour ce qu'elle est, tout comme le font les sorts de détection magique, mais autrement les créatures doivent utiliser des méthodes normales de recherche et d'essai et d'erreur pour y avoir accès.

Porte d'Ombre

I 3

Portée : 3 mètres
Durée : 1 round / niveau

Avec ce sort, le lanceur de sorts crée l'illusion d'une porte qu'il ou elle semblera traverser et fermer. En réalité, le lanceur devient invisible (comme le sort) lorsque le sort est lancé. Toute créature qui ouvre la « porte » verra une pièce vide de 3 mètres de côté de style similaire à celui de la zone environnante. Le lanceur reste invisible pendant toute la durée du sort, sauf si, comme pour un sort d'invisibilité, il attaque une créature ou lance un sort.

Porte de Phase

M 3, I 5, N 4

Portée : contact
Durée : 1 utilisation / 2 niveaux

Ce sort crée un passage magique à travers un mur, le sol, le plafond ou même à travers une partie du sol. La **Porte de Phase** est invisible et inaccessible à toutes les créatures sauf au lanceur, qui est le seul à pouvoir utiliser le passage. Le passage est de 3 mètres de profondeur plus 1,5 mètres de plus pour chaque trois niveaux de lanceur. Le lanceur disparaît à l'entrée de la **Porte de Phase** et apparaît à la sortie. Si vous le souhaitez, le lanceur peut faire passer une autre créature par la porte. Ceci compte comme deux utilisations de la porte. La porte ne laisse pas passer la lumière, le son ou les effets d'un sort, et il n'est pas possible d'y voir à travers sans l'utiliser.

Une porte de phase est sujette à **Dissiper la Magie**, mais seulement avec quelqu'un qui est de niveau supérieur à celui du lanceur de sorts. Si quelqu'un se trouve à l'intérieur du passage lorsqu'elle est dissipée, il ou elle est éjecté(e) sans danger (déterminez une direction aléatoire).

Il est possible de permettre à d'autres créatures d'utiliser la **Porte de Phase** en définissant une condition de déclenchement pour la porte. Ces conditions peuvent être aussi simples ou élaborées que vous le souhaitez. Elles peuvent être basées sur le nom ou l'identité d'une créature, mais autrement elles doivent être basées sur des actions ou des qualités observables. Les conditions intangibles telles que le niveau, la classe, les dés et les points de vie ne sont pas admissibles.

Prédire la Météo

C 0, D 0

Portée : soi-même
Durée : instantanée

Grâce à cette oraison, le lanceur acquiert un aperçu du temps général auquel on peut s'attendre au cours des prochaines 24 heures pour l'endroit où se trouve le lanceur au moment de l'incantation. L'oraison ne peut pas prendre en compte les changements magiques du temps par des sorts, des êtres magiques ou autres altérations fantastiques du schéma météorologique normal.

Produire des Flammes/du Froid

D 2

Portée : soi-même (et spécial)
Durée : 1 minute / niveau

Des flammes aussi brillantes qu'une torche apparaissent dans votre main ouverte. Les flammes n'endommagent ni vous ni votre équipement. Alternativement, une aura bleutée et froide peut être produite (produit également une lumière brillante comme la lumière d'une torche). Ni l'une ni l'autre variation du sort ne fonctionne sous l'eau.

En plus de fournir un éclairage, les flammes ou l'aura froide peuvent être projetées ou utilisées en mêlée contre des ennemis. Vous pouvez toucher un adversaire en mêlée (avec un bonus de +4 au toucher), infligeant des dégâts de feu ou de froid respectivement égaux à 1d6 +1 point par niveau de lanceur (maximum +10). Alternativement, vous pouvez projeter les flammes ou l'aura froide jusqu'à 36 mètres comme une arme lancée. Ce faisant, vous attaquez avec une attaque à distance (sans pénalité de portée et également avec un bonus supplémentaire de +4 pour toucher), infligeant les mêmes dégâts qu'avec l'attaque en mêlée. Aussitôt que vous projetez les flammes ou l'aura froide, l'effet réapparaît sur votre main. Les flammes/froides s'enflamment/gèlent les matériaux selon ce que le maître de jeu juge approprié. Chaque attaque que vous faites réduit la durée restante d'une minute. Si une attaque réduit la durée restante à 0 minute ou moins, le sort prend fin après la résolution de l'attaque.

Note : le bonus de +4 au toucher est le résultat du simple fait d'avoir à « toucher » la cible avec l'effet du sort.

Projectile Magique

M 1

Portée : 30 mètres +3m/niveau
Durée : instantanée

Ce sort projette du bout du doigt du lanceur un rai d'énergie magique qui frappera inmanquablement sa cible, si elle est au moins partiellement visible ; et lui inflige 1d6+1 points de dégâts. Il n'est pas possible de viser une partie spécifique de la cible. Les objets inanimés ne peuvent pas être endommagés par ce sort.

Tous les trois niveaux après le premier, un projectile supplémentaire est disponible, soit deux au niveau 4, trois au niveau 7, etc.. Le maximum est de 5 projectiles au niveau 13 et au-dessus. Si le lanceur tire plusieurs projectiles, il peut cibler une ou plusieurs créatures, mais il doit les choisir avant de jeter les dés de dommages.

Projection d'Asticots

N 2

Portée : 3 mètres
Durée : 1 round / niveau

Depuis la bouche des lanceurs, un jet de saleté contenant de la chair mangée par des asticots vivants affecte tout le monde à l'intérieur d'une section de 3 mètres immédiatement adjacente au lanceur et choisie par lui. Ceux qui sont touchés par le jet doivent faire une Sauvegarde ou être malades pendant 2d6 rounds (voir **Puanteur**), causant une pénalité de -2 à leurs attaques). Les asticots mangent la chair en causant 1d4 points de dégâts immédiatement et lors des rounds suivants 1d4 de dégâts supplémentaires par round pour un nombre de rounds égal au niveau du lanceur. Les individus peuvent arrêter les dégâts en utilisant un round entier pour brosser les asticots (pas de mouvement, pas d'attaques, et perte de dextérité ou de bonus de bouclier pendant ce round). Ceux qui prennent le temps de brosser les asticots subissent des dégâts normaux. Enlever les asticots n'élimine pas l'effet écœurant pour ceux qui n'ont pas réussi la sauvegarde.

Protection contre la Foudre

D 4

Portée : contact
Durée : spéciale

Ce sort fonctionne exactement comme une **Protection Contre le Feu**, sauf qu'il protège contre toute sorte de dommages électriques ou de foudre.

Protection contre le Feu

D 3

Portée : contact
Durée : spéciale

Si le lanceur se touche lui-même, ce sort accorde une immunité temporaire au feu (normal et magique). Lorsque le sort absorbe 12 points de dégâts de feu magique par niveau de lanceur, il est déchargé. Sinon, le sort dure 10 minutes par niveau de lanceur.

Si le sort est jeté sur une autre créature que le lanceur, la protection contre le feu accorde une immunité temporaire contre le feu normal. Le sort offre également un bonus de +4 aux jets de Sauvegarde contre le feu magique et si la Sauvegarde est réussie, la créature ne subit aucun dommage (et seulement 25% si la Sauvegarde échoue). Cette version du sort dure 10 minutes par niveau de lanceur.

Protection contre le mal*(Protection contre le Bien)

C 1

Portée : contact

M 1

Durée : 1 tour / niveau

Ce sort protège une créature contre les attaques venant de créatures maléfiques, le contrôle mental, et les invocations. Une barrière magique entoure la cible sur 30cm et bouge avec elle, et confère trois avantages.

Premièrement, la cible obtient un bonus de +2 à sa Classe d'armure et +2 aux Sauvegardes. Ces bonus s'appliquent contre les attaques ou les effets venant de créatures maléfiques (charge au MJ de définir précisément ce terme).

Deuxièmement, la barrière empêche toute tentative de posséder la cible (comme **écrin des âmes**), ou d'exercer toute forme de contrôle mental (comme les sorts ou effets de **charme**). La barrière n'empêche pas de tels effets d'être lancés, mais elle les annulera pendant la durée de la **protection contre le mal**: si cette dernière cesse alors ces effets pourront agir sur la cible. De façon similaire, la barrière n'annule pas une possession qui contrôlerait déjà une cible.

Troisièmement, ce sort protégera sa cible contre tout contact physique avec une créature d'invocation (peu importe si elle est maléfique ou non). Ce qui impliquera que les attaques de telles créatures utilisant leurs armes naturelles échoueront et ces créatures reculeront si elles doivent toucher une cible protégée. Cette protection contre les invocations sera néanmoins annulée si la cible tente elle-même d'attaquer ces dernières ou si elle force la barrière pour les contacter.

L'inverse de ce sort est **protection contre le bien**. Il fonctionne comme décrit ci-dessus, affectant les créatures « bénéfiques » à la place des maléfiques.

Protection contre les Morts-Vivants*

N 1

Portée : contact
Durée : 1 tour / niveau

Ce sort fonctionne presque de la même façon que le sort de **Protection contre le Mal** en protégeant une créature des attaques des créatures mortes-vivantes, du contrôle mental et des créatures invoquées, sans tenir compte de la tendance morale ou éthique. Il crée une barrière magique autour du sujet à une distance de 30 centimètres. La barrière se déplace avec le sujet et a trois effets majeurs.

Tout d'abord, le sujet gagne un bonus de +2 à la CA et un bonus de +2 sur les Sauvegardes. Ces deux bonus s'appliquent contre les attaques faites ou les effets créés par des créatures ou des êtres morts-vivants dont le maître de jeu décide qu'ils ont un lien fort avec la mort ou les morts-vivants.

Deuxièmement, la barrière bloque toute tentative de posséder la créature protégée (par une attaque à l'aide d'un bocal magique, par exemple) ou d'exercer un contrôle mental sur la créature (y compris les sorts ou effets de charme). La protection n'empêche pas ces effets de cibler la créature protégée, mais elle supprime l'effet pendant toute la durée de la protection contre les effets néfastes. Si la protection du sort prend fin avant que l'effet accordant le contrôle ne le fasse, le « contrôleur » en puissance serait alors capable de commander la créature contrôlée. De même, la barrière empêche de se faire posséder par une force vitale, mais n'en expulse pas une si elle est en place avant que le sort ne soit lancé.

Troisièmement, le sort empêche le contact corporel des créatures invoquées (qu'elles soient mortes-vivantes ou non). Les attaques à l'arme naturelle de ces créatures échouent et font reculer les créatures si de telles attaques nécessitent de toucher la créature protégée. La protection contre le contact des créatures invoquées prend fin si la créature protégée attaque ou tente de casser la distance avec la créature bloquée.

Inversé, ce sort devient très puissant pour se protéger de la vie. Il fonctionne de toutes les manières décrites ci-dessus, sauf que les créatures « vivantes » sont tenues à l'écart, plutôt que les créatures mortes ou « non-mortes ». Les créatures telles que les objets animés, les golems, les élémentaires ou autres êtres non vivants (au sens traditionnel du terme) ne sont affectées par aucune des deux versions.

Les nécromanciens utilisent souvent les deux versions du sort pour se protéger à la fois des menaces de la population vivante et des puissants morts-vivants qui peuvent essayer de commander le nécromancien comme les fantômes ou les vampires.

Protection contre les Morts-Vivants* 3m ray.

Portée : contact
N 3 Durée : 1 tour / niveau

Ce sort fonctionne exactement comme une **Protection contre les Morts-Vivants**, mais avec un rayon de 3 mètres plutôt qu'un rayon 30 centimètres. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur du rayon reçoivent la protection ; ceux qui quittent puis reviennent, ou qui entrent après que le sort a été jeté, reçoivent également la protection.

Inversé, ce sort devient une **Protection contre les Vivants d'un rayon de 3 mètres**, et fonctionne exactement comme la forme inversée de **Protection contre les Morts-Vivants**, sauf qu'il couvre un rayon de 3 mètres autour de la cible plutôt que le rayon normal de 30 centimètres.

Protection contre les Projectiles

Portée : soi-même
M 3 Durée : 1 tour / niveau

Le lanceur est complètement protégé contre les petits projectiles non-magiques. Du coup, toute flèche magique, rocher catapulté, ou autre de même genre ne se sont pas bloqués, mais les flèches standards, cailloux, dagues lancées, carreaux d'arbalète, etc. seront repoussés. Notez que les projectiles normaux tirés d'un arc magique, par exemple, compteront comme des projectiles magiques dans le contexte de ce sort.

Puanteur

Portée : soi-même
N 1 Durée : 1 tour / niveau

Ce sort crée une odeur nauséabonde de pourriture et de cadavre qui émane du corps du lanceur. La puanteur fait double emploi avec l'effet écoeurant des ghouls (voir l'entrée dans le Supplément des Monstres). L'odeur de mort et de pourri qui entoure le lanceur est si accablante que les créatures vivantes à moins de 3 mètres doivent réussir une Sauvegarde contre Poison ou être malades pendant 2d6 rounds (-2 pour les jets d'attaque). Pour chaque trois niveaux du lanceur, une pénalité de -1 est appliquée au Jet de Sauvegarde à ceux qui sont affectés (au 3ème jet est à -1, au 6ème niveau le jet est à -2, au 9ème niveau le jet est à -3, etc). Une créature qui réussit à Sauvegarder ne peut plus être affectée par ce sort ou par l'odeur nauséabonde d'un fantôme pendant 24 heures. Un sort de neutralisation du poison élimine l'effet chez une créature affectée.

Purifier les Aliments

C 1, D 1 Portée : 3 mètres
Durée : instantanée

Ce sort rend comestible toute nourriture avariée, moisie, empoisonnée ou plus généralement impropre à la consommation ; de même l'eau deviendra pure et potable. Ce sort n'empêchera pas ces aliments de se dégrader ou de pourrir naturellement par la suite.

De l'eau, de la nourriture, ou un liquide ayant reçu une malédiction deviendra avarié et non consommable si ce sort est lancé dessus, mais le sort n'a aucun effet sur les créatures d'aucune sorte ni sur les potions magiques.

Quête*(Rédemption)

C 5 Portée : 1,5 mètre / niveau

Durée : spéciale

La Quête commande par magie à une créature afin qu'elle réalise une tâche ou qu'elle stoppe une action en cours, au choix du lanceur. La cible doit pouvoir comprendre le lanceur pour que le sort soit effectif. Bien qu'un tel ordre ne puisse pas forcer la créature à se suicider, ou effectuer une action qui la mène au même résultat, n'importe quelle requête peut être faite.

Une Sauvegarde contre les Sorts réussie permettra de résister à l'effet. Néanmoins, la cible pourrait décider d'accepter l'ordre, comme une sorte de marché conclu avec le lanceur pour honorer un service.

La créature devra suivre les instructions données jusqu'à avoir complété l'ordre, peu importe le temps que cela prendra.

Si une instruction ne peut jamais être terminée quelles que soient les actions entreprises par la cible pour y parvenir, le sort reste actif au maximum un jour par niveau.

Une créature ensorcelée un tant soit peu intelligente pourrait subvertir les instructions aux dépens du lanceur, au choix du MJ.

Pour chaque 24h où la cible est empêchée de répondre à la quête, elle subira 3D6 points de dommages.

Une **Quête** (et tous ses effets dérivés) peut être annulée par une **Conjuration** jetée par un autre jeteur de sorts ayant au moins 2 niveaux de plus que le l'initiateur de la quête, ou par un Souhait, et par le sort inverse de **Quête, Rédemption**.

Dissiper la magie n'affecte pas la **quête**.

Rafrâchir

C 1 Portée : contact
Durée : 1 heure

Ce sort rafraîchira une créature qui a faim, soif et/ou fatiguée. Elles seront capables d'agir, de penser et de se battre avec toute leur habileté pendant toute la durée du sort.

Reflète

M 2, I 1 Portée : soi-même
Durée : 1 tour / niveau

Ce sort crée des illusions dupliquant l'image du lanceur. Elles se déplacent et se traversent mutuellement autour et avec le lanceur, empêchant complètement de pouvoir distinguer qui est qui. Un total de 1d4 images plus 1 tout les 3 niveaux (avec un maximum de 8) peuvent être créées de la sorte. Ces clones semblent sortir du corps du lanceur et se déplacent en groupe avec lui. Ils imitent ses faits et gestes, en

faisant semblant de jeter des sorts, boire des potions, léviter, tout comme il pourrait lui-même faire. Ils lui ressemblent traits pour traits.

Les ennemis qui essaient d'attaquer ou de jeter des sorts sur le lanceur toucheront toujours une image à la place, et elle sera détruite que l'attaque soit réussie ou non ; un sort aura le même effet, et aucune Sauvegarde ne sera lancée. Les sorts ayant une aire d'effet ne ciblent pas directement le lanceur, donc les images sembleront affectées comme lui le serait ; par exemple si le lanceur est la cible d'une **Boule de Feu**, toutes les images sembleront brûlées, comme le lanceur.

Régénération

C 6, D 7 Portée : contact
Durée : permanente

Ce sort fait repousser sur la cible un membre amputé (doigt, orteil, main, pieds, bras, jambe ou même tête d'une créature multi-têtes), os brisé ou organe endommagé. Dès que le sort est lancé, la régénération est complétée en 1 Round si les membres sectionnés touchent encore la créature. Sinon, il faudra un Tour entier pour que le membre repousse complètement.

Ce sort fait également récupérer 3d8 Points de vie. La **régénération** n'a aucun effet sur les créatures non-vivantes (comme les morts-vivants) ou artificielles (comme les golems).

Réincarnation

D 5 (ou D 6) Portée : contact
M 6 Durée : instantanée

Ce sort permet au lanceur de faire revenir un personnage ou une créature humanoïde dans un autre corps, seulement si la mort est survenue moins de 7 jours avant, et si l'âme du défunt est libre est désire revenir. Dans le cas contraire le sort ne fonctionne pas.

Le sort agit dès que le lanceur touche une portion de la dépouille de la cible, peu importe son état, et même s'il n'en subsiste qu'un morceau. Il faut cependant qu'elle ait fait partie du corps au moment de la mort.

Selon la classe du lanceur, tirez sur la table suivante pour déterminer quel type de créature devient la cible. Alternativement, le maître de jeu peut choisir la race la plus probable, en fonction des groupes de population voisins ou d'autres facteurs. Par exemple, si le sort a été jeté par un magicien goblin, alors une race humanoïde monstrueuse pourrait être plus probable que des choix humains ou demi-humains. Le MJ peut être enclin à faire sa propre table au hasard.

Jeter un dé pour déterminer en quelle créature la cible se réincarne, selon la table suivante:

| d% Druide | d% MU | |
|-----------|-------|-----------------------|
| 01–15 | 01–02 | Animal (choix du Mj) |
| 16–17 | 03–05 | Gobelour |
| 18–21 | 06–08 | Homme des cavernes |
| 22–25 | 09–11 | Centaure |
| 26–32 | 12–19 | Nain |
| 33–42 | 20–29 | Elfe (ou demi-elfe) |
| 43–45 | 30–32 | Gnoll |
| 46–50 | 33–35 | Gnome |
| 51–53 | 36–38 | Gobelin |
| 54–63 | 39–48 | Demi-homme |
| 64–66 | 49–51 | Hobgoblin |
| 67–76 | 52–71 | Humain |
| 77–79 | 72–74 | Kobold |
| 80–84 | 75–77 | Lézard Homme |
| 85–87 | 78–80 | Ogre (ou Demi-Ogre) |
| 88–90 | 81–83 | Orque (ou demi-orque) |
| 91–94 | 84–86 | Troglodyte |
| 95–00 | 87–00 | Autre (choix du Mj) |

Comme la cible revient dans un tout nouveau corps, toutes les affections physiques et maladies qu'elle a pu subir disparaissent. La magie du sort crée un corps de jeune adulte qui recevra l'âme réincarnée, à partir des éléments naturels environnants. La procédure prendra 1 heure pour s'achever. Quand le corps est prêt, l'âme de la cible se réincarne.

Elle se rappellera la majorité des souvenirs de sa précédente vie. Sa Classe est inchangée, tout comme son Intelligence, sa Sagesse, et son Charisme. Sa Force, Dextérité et Constitution sont déterminées aux dés. Si une caractéristique dépasse les valeurs autorisées à sa nouvelle forme, le MJ les réajustera à la hausse ou à la baisse, en fonction. Le niveau (ou Dé de Vie) est réduit de 1 ; c'est une réelle réduction, pas un niveau négatif, et ne peut pas être sujet à une **restauration** par la magie. Jeter un Dé de Vie et le soustraire des Points de vie du personnage ; le résultat constitue les Points de vie de la nouvelle forme. Si la cible était du 1^{er} niveau, son nouveau score de Constitution est réduit de 2 en lieu et place de la réduction des Points de vie.

Un personnage ayant été transformé en mort-vivant ou tué par un effet mortel ne peut pas être sujet à la réincarnation. Les créatures artificielles, les élémentaires, et les morts-vivants ne peuvent pas être réincarnés, ni les créatures décédées de mort naturelle.

La créature réincarnée gagne les capacités associées à sa nouvelle forme, incluant son Mouvement et vitesse, armure naturelle, attaques naturelles, capacités extraordinaires et autres, mais ne parle pas les langues connues normalement par cette incarnation.

Relever l'Ombre

I 7

Portée : contact

Durée : instantanée

Comme pour la **Réincarnation**, le lanceur ramène un personnage mort (ou une créature humanoïde) dans un semblant d'ombre de lui-même, à condition que sa mort n'ait pas eu lieu plus d'une semaine avant le lancement du sort et que l'âme du sujet soit libre et prête à revenir. Si l'âme du sujet n'est pas disposée à revenir, le sort ne fonctionne pas.

Puisque le personnage mort revient sous forme d'ombre, tous les maux physiques et les afflictions sont réparés. L'état des restes n'est pas un facteur. Tant qu'une petite partie du corps du personnage existe encore, elle peut être réincarnée en ombre, mais la partie recevant le sort devait faire partie du corps du personnage au moment de sa mort. La magie du sort crée un corps entièrement nouveau (en quelque sorte) que l'âme peut habiter des ombres environnantes. Ce processus dure une heure. Quand le corps est prêt, le sujet reprend conscience.

Une Ombre réincarnée se rappelle la majeure partie de sa vie et de sa forme d'antan. Sa classe est inchangée, tout comme l'Intelligence, la Sagesse et la Constitution du personnage. Le score de Dextérité du personnage est augmenté de 2, le score de Force du personnage et le score de Charisme sont chacun réduits de 2 points ; si les scores de caractéristique du personnage sont en dehors de la plage autorisée pour la nouvelle incarnation, ils doivent être ajustés à la hausse ou à la baisse par le maître de jeu selon les besoins. Le niveau du sujet (ou Dés de Vie) est réduit de 1 ; il s'agit d'une réduction réelle, et non d'un niveau négatif, et n'est pas sujet à une Restauration magique. Lancez un dé et soustrayez le total du total des points de vie du personnage ; il s'agit des points de vie de la nouvelle incarnation. Si le sujet était de 1er niveau, au lieu d'une réduction de points de vie, son nouveau score de Constitution est réduit de 2.

Un personnage d'ombre est plus puissant dans les zones d'obscurité, mais pas dans l'obscurité totale. Les avantages et les inconvénients suivants affectent le personnage :

- Ténèbres Totales : aucun changement dans les scores de caractéristique, le personnage peut voir avec une Vision Nocturne jusqu'à 9 mètres.

- Zones d'ombre : tous les scores de caractéristique à +2 quand on tente un jet de caractéristique. Le personnage peut voir normalement comme les autres personnages dans des conditions normales de lumière du jour. Les chances de surprendre d'autres personnes sont augmentées de 1, les dégâts causés par le personnage sont augmentés de 1 point (en plus de tout bonus potentiel d'augmentation de Force).

- Éclairage normal avec des zones ombragées minimales à normales : scores de caractéristique normaux mais vision limitée à 9 mètres comme les personnages normaux le feraient avec une torche. Le personnage est pénalisé de -1 à tous les jets d'attaque et les chances de surprise sont augmentées à 1-3 sur d6 et -1 de pénalité sur les jets d'Initiative.

- Zones lumineuses, sources de lumière non naturelles : tous les scores de caractéristique à -2 lors de jet de caractéristique. Le personnage est effectivement aveuglé (p.57 des règles de base) ; surprise sur 1-4 sur d6, subit -4 pénalités aux jets d'attaque, -4 pénalités à la CA, et -2 pénalités aux jets d'Initiative.

En dehors de cela, de tels personnages d'Ombre sont relativement normaux et peuvent être blessés ou tués normalement par la suite. Les créatures d'ombre peuvent ignorer le personnage ou même recevoir un +2 sur les jets de réaction quand elles rencontrent l'individu.

Relever les morts*(Tuer les Vivants)

C 5 Portée : contact
Durée : instantanée

Ce sort fait revenir à la vie un Humain, semi-humain ou une créature humanoïde décédé depuis moins de 1 jour par niveau. De plus, l'âme du défunt doit être libre et désireuse de revenir, dans le cas contraire ce sort ne fonctionne pas.

Revenir d'entre les morts est une épreuve difficile et a un prix à payer: la cible perd *définitivement* un niveau ainsi que les avantages gagnés par ce niveau. Il perd donc 1 Dé de Vie et revient aux points d'expérience initiaux du niveau précédent. S'il était déjà au niveau 1, il perd 1 point de Constitution à la place, si cela fait tomber le score à 0 alors cette créature ne peut pas être ressuscitée.

Cette perte de niveau, Dé de Vie, ou Constitution ne peut être réparée par aucun moyen, mais le personnage pourra remonter en niveaux en progressant normalement.

Noter que le personnage ayant préparé des sorts avant de mourir les perdra en revenant à la vie. De plus, ses Points de vie seront égaux à ses Dés de Vie (avant régression).

Les poisons et maladies seront guéris par l'effet du sort, sauf les maladies de source magique et les malédictions. Même si ce sort soigne les blessures et dommages létaux de toutes sortes, le corps de la créature relevée doit être entier. Sinon, les parties manquantes le seront toujours. Aucun équipement ou possession ne sera affecté par ce sort.

Une créature qui est devenue mort-vivante ne peut être relevée. Les élémentaires et les créatures artificielles non plus, ni les créatures mortes de vieillesse.

Le sort opposé, **Tuer les Vivants**, tuera instantanément la créature touchée (qui peut être de toute sorte, pas seulement un Humain, semi-humain ou une créature humanoïde) à moins de réussir une Sauvegarde contre les Sorts. En ce cas, 2D6 points de dommages lui sont infligés à la place. Un jet d'attaque est requis pour utiliser ce sort en combat.

Réparer

C 0, D 0 Portée : contact
Durée : permanente

Le lanceur arrange ou répare une cassure, une bosse, un trou ou d'autres petites réparations mineures similaires sur un seul objet. La réparation est permanente mais l'objet n'est pas à l'abri de dommages ultérieurs.

Repousser

M 2 Portée : 3 mètres
Durée : instantanée

Ce sort crée une impulsion de force qui repousse violemment toutes les créatures (amies et ennemies) à moins de 3 mètres du lanceur loin de lui, les éjectant toutes à 9 mètres s'il n'y a pas d'obstacle. S'il existe une barrière avant la fin de l'éjection, la créature subira des dommages en fonction de la distance de la barrière. Une Sauvegarde contre Souffles de Dragon réduira les dégâts de moitié.

- <3 mètres : 3d4 dommages
- entre 3 et 6 mètres : dommages 2d4
- à une distance de 6 à 9 mètres : 1d4 dommages

Résistance au feu

C 2 Portée : contact
Durée : 1 round / niveau

Cette protection octroie temporairement à une créature l'immunité contre le feu et la chaleur. La cible est insensible aux faibles chaleurs et feux (comme des flammes normales). Contre des températures plus élevées (comme une **boule de feu**), un bonus de +3 est octroyé sur les Sauvegardes associées, et les dommages infligés par des attaques basées sur ces éléments sont divisés par deux (arrondi au supérieur).

Résistance au froid

C 1, D 1 Portée : contact
Durée : 1 round / niveau

Cette protection octroie temporairement à une créature l'immunité contre le froid. La cible est insensible aux froids mineurs (comme un froid hivernal sans vêtement adéquat). Contre des températures sensiblement plus basses (comme un souffle de dragon blanc), elle gagne un bonus de +3 sur les Sauvegardes associées, et les dommages infligés contre de telles attaques sont divisés par deux (arrondi au supérieur).

Restauration

C 6, D 7

Portée : contact

Durée : permanente

Chaque invocation de ce sort retire un niveau négatif sur une créature souffrant de **drain d'énergie**. Au 16ème niveau, 2 niveaux sont regagnés. Voir les règles sur le **drain d'énergie** au chapitre Rencontres du livre de base.

Alternativement, ce sort peut servir à récupérer des points de caractéristique. Si la perte est temporaire, 1d4 points sont immédiatement retrouvés. Si la perte a été permanente, 1 point est récupéré.

Restauration ne permet pas de regagner de niveau suite à une mort (comme décrit par le sort de **relever les morts**).

Restaurer la Santé

C 2, D 2

Portée : contact

Durée : instantanée

Ce sort élimine la faiblesse non naturelle, l'affaiblissement mental ou physique ou l'épuisement de l'individu touché. Ce sort est utile pour restaurer la diminution temporaire des points de caractéristique, tel que le toucher d'une ombre qui draine la Force. Le lanceur choisit la caractéristique que le sort va restaurer lors de l'incantation. Il n'a pas d'effet sur la perte permanente de points de caractéristique ni sur un drain d'énergie.

Rêve

M 5

Portée : spécial

Durée : spéciale

Cela permet au lanceur de visiter et de communiquer avec une autre créature à travers le rêve de la cible. Le lanceur de sorts doit avoir rencontré la créature, et doit nommer la créature, mais le sort est autrement illimité par la distance. Ce sort n'endort pas la victime : si la victime ne dort pas, le sort échoue. Si la victime sait que le rêve est induit par un sort et qu'elle ne souhaite pas avoir le rêve, elle peut faire une Sauvegarde contre les Sorts pour se réveiller. Dans le rêve, le lanceur peut rendre visite à la victime, communiquer avec elle, ou même tenter de l'attaquer dans son rêve. Cependant, rien dans le rêve n'a d'effet réel, et la victime se réveille si elle est tuée dans le rêve.

Révéler la Vérité

C 5

Portée : contact

I 6

Durée : 1 round / niveau

Ce sort confère à une cible la capacité de voir toutes choses là ou elles se trouvent. Elle voit à travers les ténèbres magiques ou normales, repère les portes secrètes et la position exacte des objets ou des créatures qui ont été déplacés, voit au travers des déguisements normaux ou magiques et les illusions, distingue normalement les objets ou les créatures

invisibles, voit la forme originelle de toutes les choses métamorphosées, changées ou transmutées. La portée pour **révéler la vérité** est de 36m.

Révéler la vérité, toutefois, ne pénètre pas dans les objets solides, et ne donne pas une vision de type rayons X ou assimilée. Il n'annule pas la dissimulation, incluant celle causée par des brouillards ou équivalent. De plus, l'effet du sort ne peut pas être augmenté par une magie connue, donc on ne peut pas utiliser **révéler la vérité** à travers une **Boule de cristal** ou bien en conjonction avec **clairvoyance**.

Sacrifice*(Drainer la Vie)

C 3

Portée : contact

Durée : permanente

Ce sort permet au clerc de transférer n'importe quel nombre de points de dommage de lui-même à la cible. L'inverse de ce sort, Drainer la Vie, permet au lanceur de sorts de drainer 1d6+1 pv d'une créature, avec un jet d'attaque réussi. Les points de vie sont transférés au clerc par la guérison.

Sainte Parole

C 7

Portée : Rayon de 9 mètres

Durée : instantanée

Ce sort représente le mot le plus puissant de la foi la plus pure de tout clerc. Lorsqu'il est prononcé à haute voix, le clerc brille d'un éclat aveuglant et tous les ennemis du clerc dans un rayon de 9 mètres qui peuvent l'entendre subissent 1d6 points de dégâts par niveau du clerc. En raison de la lumière brûlante émanant de lui, chaque ennemi qui peut voir le clerc dans un rayon de 9 mètres doit faire une Sauvegarde contre les Sorts ou être aveuglé. Les créatures frappées mortellement par ce sort éclatent en un éclat semblable à celui du clerc et s'écroulent en un amas de poussière fine.

Sanctification*(Perversion)

C 0 Portée : Rayon de 3 mètres
 Durée : spécial +1 round

En chantant des phrases sacrées, le lanceur de sorts « sanctifie » la zone qui l'entoure, en accordant un bonus de +1 aux sorts de **Guérison** (ou **Soins**) et aux tentatives de **Tourner**. L'effet continue tant que le lanceur maintient le chant, mais toute action autre que se déplacer et se défendre met fin à l'effet. Cependant, l'effet dure un round supplémentaire après la fin du chant, ce qui donne au lanceur la possibilité de lancer ou de tourner une fois et de profiter de l'effet lui-même.

L'inverse, Perversion, fonctionne de la même manière en accordant +1 point de dégâts sur les sorts de Soin (guérison inversée) rend les morts-vivants (ou les vils habitants des enfers) plus difficiles à tourner d'un point (ou éventuellement plus faciles à commander d'un point). De même, il dure un round de plus que la durée du chant.

Sanctuaire

C 1 Portée : soi-même
 Durée : 2 rounds +1/niveau

Ce sort oblige tous les adversaires à faire un jet de Sauvegarde contre les Sorts pour attaquer le lanceur de sorts. Si la Sauvegarde n'est pas réussie, l'attaquant ignorera le lanceur de sorts. L'effet n'empêche pas les effets des attaques de zone (boule de feu, tempête de verglas, etc.). Tant qu'il est sous la protection du sort, le lanceur ne peut pas effectuer d'actes offensants (à la discrétion du Maître de Jeu), mais il peut faire d'autre action.

Sanctuaire Funéraire

N 4 Portée : contact
 Durée : 1 tour / niveau

Ce sort permet au lanceur de créer une entrée invisible dans une tombe, un mausolée, un sarcophage, une grande pierre tombale ou un objet similaire associé au repos des morts. L'entrée est visible pour les morts-vivants (et les nécromanciens), mais cela ne donne aucun accès spécial à la porte. Une fois le sort terminé, le lanceur de sorts peut entrer dans l'espace, disparaissant ainsi de vue. Une seule tombe peut être effectuée par sanctuaire funéraire à la fois.

Le lanceur est parfaitement conscient de son environnement lorsqu'il se trouve dans la tombe, ce qui lui permet de bénéficier d'une vision et d'une ouïe à 360 degrés, ainsi que de détecter les changements de température dans l'environnement immédiat du site. Un autre avantage de ce sort est que chaque tour où le lanceur se repose à l'intérieur de la tombe compte comme une heure complète de sommeil, de sorte que le lanceur peut méditer pour mémoriser les sorts tout en

restant dans le sanctuaire magique. De plus, si la tombe se trouve sur un terrain Perversi ou dans une zone associée à des hantises (fantômes), le lanceur de sorts guérit 1d4 DV par tour passé à l'intérieur de la tombe.

Lorsqu'il se trouve à l'intérieur de la tombe, le lanceur perd tout sens du goût, de l'odeur ou du toucher, et ne peut pas parler ni jeter de sorts pendant qu'il se trouve dans la protection de la tombe. Si la tombe elle-même est déterrée ou fracturée d'une manière ou d'une autre, alors le lanceur de sorts subit des dégâts de 2d10 et est jeté dans l'espace disponible le plus proche. Ce genre d'entreprise devrait être à peu près équivalent à creuser une tombe, et pas simplement une frappe contre la terre.

Saveur* (Ruine)

M 0, I 0, N 0 Portée : 3 mètres
 Durée : spéciale

Ce cantrip peut soit donner le goût voulu à un plat (ce qui est une illusion), soit ajouter du sel, des épices, un édulcorant, ou un autre aromatisant (qui est réel). Inversée, elle devient Ruine, ce qui rend la nourriture ou la boisson soit horrible en raison d'une utilisation excessive d'un agent aromatisant (qui est réel), soit comme si elle avait été mal préparée (qui est une illusion).

Séparation des Eaux

D 6 Portée : 18 mètres
 Durée : 1 tour / niveau

Ce sort, lorsqu'il est lancé sur un plan d'eau, le fait se séparer. Ceci expose un chemin qui peut être parcouru comme s'il s'agissait d'une terre sèche. Notez que ce sort ne change pas la topographie du fond du plan d'eau, donc le terrain peut encore être difficile à traverser. Le lanceur est capable d'affecter un plan d'eau jusqu'à 1,5 m/niveau de lanceur. Le lanceur de sorts peut annuler ce sort à tout moment.

Serviteur Cadavérique

N 1 Portée : contact
 Durée : 1 heure / niveau

Ce sort permet au lanceur d'animer temporairement des squelettes ou des zombies. Un nombre de Dés de Vie égal au niveau du lanceur peut être animé jusqu'à une heure par niveau de lanceur. Ces morts-vivants non permanents ne sont pas pris en compte dans les limitations du sort **Animer les Morts**, mais ils sont par ailleurs conformes aux morts-vivants permanents créés par ce sort. Une seule instance de ce sort peut être active à la fois pour un lanceur donné.

Les squelettes animés ont des Dés de Vie égaux au nombre que la créature avait dans la vie ; pour les squelettes d'humains ou de demi-hommes, cela signifie un seul Dé de Vie, quel que soit le niveau de personnage du défunt. Les zombies ont un dé de plus que la créature n'en a eu dans sa vie.

Un squelette animé ne peut être créé qu'à partir d'un squelette pratiquement intact ; un zombie ne peut être créé qu'à partir d'un corps pratiquement intact. Le lanceur doit toucher les restes à animer.

Soin de la Cécité

C 3 Portée : contact
Durée : instantanée

Avec ce sort le lanceur peut guérir une créature souffrant de cécité temporaire causée par une blessure ou des sorts comme **Lumière** ou **Lumière Continue**. Les cécités causées par une malédiction ne peuvent pas être guéries par ce biais.

Le remède est permanent, mais ne fait rien pour prévenir les événements subséquents menant à la cécité.

Soins Avancés*(Infliger des Blessures Graves)

C 4, D 4 Portée : contact
Durée : instantanée

Ce sort fonctionne comme le **Soins Légers**, excepté qu'il guérit 2d6 points de dommages plus 1 point par niveau. Son inverse, **Infliger des blessures graves**, agit comme **Infliger des blessures légères**, en causant 2d6 + le niveau du lanceur en points de dommages.

Les morts-vivants sont affectés par ce sort et son contraire de manière opposée ; ils sont blessés par des Soins Avancés et guéris par des Blessures Graves.

Soins des Maladies*

C 3, D 3 Portée : contact
Durée : instantanée

Ce sortilège guérit les maladies et détruit d'éventuels parasites dont souffre la cible. Le sort tue aussi les parasites qui affligent la créature cible. Certaines maladies spéciales ne peuvent être guéries de la sorte, ou bien requerront du lanceur un niveau élevé (ou plus élevé que celui qui a causé la maladie).

Note: ce sort n'empêche pas une réinfection après une nouvelle exposition à la même maladie.

Soins Légers*(Infliger des Blessures Légères)

C 1, D 1 Portée : contact
Durée : instantanée

Le lanceur guérit 1d6+1 points de vie sur une créature vivante en lui apposant une main sur une partie du corps.

La forme inverse, **Infliger des blessures légères**, cause 1d6+1 dommages à une créature, à condition de réussir un jet d'attaque.

Les morts-vivants sont affectés par ce sort et son inverse mais à l'envers ; ils sont blessés par le **soin** et réciproquement.

Sommeil

M 1 Portée : 27 mètres
Durée : 5 rounds / niveau

Ce sort plonge plusieurs créatures ayant 3 Dés de Vie ou moins dans un sommeil magique. Celles qui ont plus de 4 Dés de Vie ne sont pas affectées. Le lanceur choisit le point d'origine de ce sort (dans la limite de sa portée): les créatures dans un rayon de 9m autour de ce centre sont touchées si elles échouent leur Sauvegarde contre les Sorts.

Les créatures endormies sont sans défense, les gifler ou les blesser peut les réveiller, mais pas les bruits normaux. Ce sort n'affecte pas les créatures inconscientes, artificielles, les élémentaires ou mort-vivantes, même si elles sont dans son rayon d'action, et ces créatures dans la zone d'effet sont ignorées.

À l'expiration de l'effet, les victimes se réveillent immédiatement ; néanmoins, si elles sont confortablement installées et que l'environnement est calme, elles pourraient continuer à dormir normalement si le MJ le décide.

Sort de Mort

M 6, N 6 Portée : 73 mètres
Durée : instantanée

Ce sort tue un équivalent de 3d12 Dés de Vie ou niveaux de créatures situées dans une sphère de 9m de rayon, dont le centre est choisi par le lanceur (dans la limite de sa portée). Les points en excès sont perdus. Chaque créature affectée peut Sauvegarder contre les Effets mortels ; ceux qui échouent meurent sur le champ. Les créatures de niveau 8 ou plus sont immunisées contre ce sort, tout comme les morts-vivants, les créatures artificielles, et les autres « créatures » qui ne sont pas réellement vivantes.

Source

C 4, D 1 Portée : 3 mètres
Durée : permanente

Ce sort fait apparaître 4 litres d'eau potable par niveau. Noter qu'un récipient pour contenir l'eau doit être disponible au moment de l'invocation. L'eau créée est aussi pure que de l'eau de source. Note: le poids de l'eau est d'un kg/l, ce qui est à prendre en compte pour l'encombrement.

Sourcier

C 0, D 0

Portée : spécial

M 0

Durée : concentration

Cet effet magique mineur permet au lanceur de détecter la présence d'eau potable à l'aide d'un bâton fourchu (n'importe lequel fera l'affaire, mais certains ont des favoris). Pendant que vous êtes à l'extérieur, la baguette de sourcier se tordra dans la direction de l'eau douce jusqu'à 300 mètres +30 mètres par niveau du lanceur. L'eau qui est souterraine, dans des conteneurs ou à l'intérieur de structures peut être située à moins de 9 mètres + 1,5m par niveau. L'effet dure aussi longtemps que le lanceur maintient sa concentration.

Soutien*

N 0

Portée : 3 mètres

Durée : spéciale

Les morts-vivants à moins de 3 mètres du lanceur sont plus difficiles à Repousser ou à Commander, étant un point plus difficile à affecter (sur la Table Clerc vs MV, p. 56 Ldb). L'effet dure une heure ou jusqu'à ce qu'une tentative de Repousser (ou Commander) soit faite. Inversé, le cantrip facilite l'action sur des morts-vivants d'un point pour la même période.

Sphère de Confinement

M 6, N 6

Portée : Rayon de 3 mètres

Durée : 1 tour / niveau

Toute magie est annulée dans un rayon de 3m autour du lanceur pendant la durée du sort. Les attaques magiques ne pourront pas affecter le lanceur. Les objets magiques et les sorts ne fonctionnent plus dans l'aire d'effet, empêchant de fait le lanceur de pratiquer la magie pour la durée du sort.

Spray Coloré

I 1

Portée : 6 mètres (voir texte)

Durée : instantanée

Ce sort provoque la projection d'un cône de couleurs vives et contradictoires à partir des mains du lanceur de sorts, ce qui rend les créatures vivantes dans la zone de l'effet aveugles ou même peut-être inconscientes. Le cône a un diamètre de 1,5m à la base, 6 mètres à l'extrémité et 6 mètres de long. Chaque créature à l'intérieur du cône est affectée selon les Dés de Vie :

- 2 DV ou moins : La créature est inconsciente pendant 2d4 rounds, puis aveuglée pendant 1d4 rounds.

- 3 ou 4 DV : La créature est aveuglée pendant 1d4 rounds.

- 5 DV ou plus : La créature est aveuglée pendant 1 round.

Toutes les créatures ayant plus de niveaux ou de Dés de Vie que le lanceur de sorts, ou ayant 6 niveaux ou Dés de Vie au moins ont dans tous les cas droit à une Sauvegarde contre les Sorts pour annuler l'effet. Les créatures aveugles ne sont pas affectées par le Spray Coloré.

Suggestion

I 4

Portée : 9 mètres

Durée : jusqu'à 1 heure /niveau

Grâce à ce sort, le lanceur de sorts influence une créature cible en lui suggérant en une phrase ou deux de se lancer dans une activité. La suggestion doit être formulée de manière à ce que l'activité semble raisonnable. Demander à la créature de faire un acte manifestement nuisible annule automatiquement l'effet du sort.

L'activité proposée peut se poursuivre pendant toute la durée de la **Suggestion**. Si l'activité suggérée peut être réalisée en moins de temps, le sort prend fin lorsque le sujet termine l'activité. Le lanceur de sorts peut spécifier les conditions qui déclencheront une activité pendant la durée. Si la condition n'est pas remplie avant l'expiration de la durée, l'activité n'est pas effectuée.

Si la créature cible réussit son Jet de Sauvegarde, le sort n'a aucun effet. Une suggestion très raisonnable entraîne un Jet de Sauvegarde avec une pénalité (-1 ou -2 est recommandé).

La créature à influencer doit, bien sûr, être capable de comprendre la **Suggestion** ; elle doit être donnée dans une langue que le destinataire du sort comprend. Les morts-vivants ne sont pas sujets à la **Suggestion**.

Télékinésie

M 5

Portée : soi-même

Durée : 3 tours

Ce sort permet au lanceur de déplacer des objets ou des créatures simplement en se concentrant. Leur poids ne peut dépasser 25 kg par niveau, leur vitesse 6m par Round. Une créature peut annuler l'effet sur elle-même ou sur un objet qu'elle porte ou qu'elle tient, en réussissant une Sauvegarde contre les Effets Mortels.

Pour utiliser ce pouvoir, le lanceur doit maintenir sa concentration, ne pas se déplacer de plus de la moitié de son Mouvement normal (sans courir), ni réaliser une attaque ou jeter un sortilège. S'il relâche sa concentration intentionnellement ou non, le pouvoir peut être utilisé à nouveau le Round suivant, mais la cible sera autorisée à faire une nouvelle Sauvegarde. L'objet de la télékinésie doit rester en permanence sous les yeux du lanceur.

Téléportation

M 5

Portée : soi-même
Durée : instantanée

Ce sort transporte instantanément le lanceur sur une destination cible de son choix, située jusqu'à 160km par niveau, et uniquement dans son Plan actuel. Il peut emmener des objets ou créatures, n'excédant pas 150 kg plus 50 kg par niveau au-dessus du 10^{ème}. Le lanceur doit être à leur contact (bien qu'une créature puisse elle-même en contacter une autre pour former une chaîne, avec au moins une qui doit toucher le lanceur). La créature ne souhaitant pas être transportée fait une Sauvegarde contre les Sorts pour résister, et le lanceur doit aussi réussir un jet d'attaque pour la toucher. De même, une créature peut faire une Sauvegarde contre les Sorts pour empêcher qu'un objet en sa possession ne soit téléporté.

Le lanceur doit avoir clairement en tête la localisation ainsi que l'agencement du point de destination. Plus l'image mentale est précise, plus les chances de l'atteindre sont grandes. Les endroits ayant une forte concentration d'énergie magique rendront la téléportation plus hasardeuse, voire impossible.

Pour voir les chances de succès, jeter 1d100 et consulter la table suivante. Les termes utilisés sont décrits après.

| Familiarité | Sur cible | À côté | Endroit similaire | Raté |
|----------------------|-----------|--------|-------------------|--------|
| Très familier | 01–97 | 98–99 | 100 | — |
| Étudié attentivement | 01–94 | 95–97 | 98–99 | 100 |
| Vu occasionnellement | 01–88 | 89–94 | 95–98 | 99–100 |
| Vu une fois | 01–76 | 77–88 | 89–96 | 97–100 |
| Mauvaise destination | — | — | 81–92 | 93–100 |

Familiarité:

« **Très familier** » est un endroit où le lanceur est allé très souvent et où il se sent chez lui.

« **Étudié attentivement** » est un endroit que le lanceur connaît bien, soit parce qu'il le voit en ce moment, qu'il y soit souvent allé, ou par d'autres biais (**Boule de Cristal**, divination), qui lui ont permis d'étudier l'endroit pendant au moins 1 heure.

« **Vu occasionnellement** » est un endroit que le lanceur a vu plus d'une fois mais qui ne lui est pas très familier.

« **Vu une fois** » est un endroit que le lanceur n'a déjà vu qu'une seule fois, potentiellement grâce à la magie.

« **Mauvaise destination** » est un endroit qui n'existe pas vraiment, comme un endroit connu autrefois mais qui a disparu ou qui a été tellement altéré qu'il n'est plus familier. Si un jet est tiré sur cette ligne, utiliser 1d20+80.

Interprétation des résultats:

« **Sur cible** »: le lanceur apparaît exactement là où il voulait.

« **À côté** »: le lanceur apparaît en sûreté à une distance et dans une direction aléatoire de l'endroit ciblé. La distance à la cible est 1d10x1d10% de la distance totale qu'il fallait parcourir depuis l'origine. La direction est tirée au hasard.

« **Endroit similaire** »: le lanceur termine sa course en un endroit visuellement et thématiquement identique à l'endroit ciblé, qui se trouve au plus près de ce dernier et dans la portée du sort. Si un tel endroit n'existe pas, le sort échoue simplement.

« **Raté** »: le lanceur et les autres passagers téléportés avec lui sont secoués, et reçoivent 1d10 points de dommages ; un nouveau dé est lancé sur la table pour voir où ils atterissent (utiliser 1d20+80). Cette même procédure est effectuée pour chaque résultat « raté ».

Téléportation Améliorée

M 7

Portée : soi-même
Durée : instantanée

Ce sort fonctionne comme une **Téléportation**, sauf qu'il n'y a pas de limite de portée et qu'il n'y a aucune chance d'arriver hors cible. De plus, le lanceur de sorts n'a pas besoin d'avoir vu la destination, mais dans ce cas, il ou elle doit avoir au moins une description fiable de la destination. Si le lanceur tente de se téléporter avec des informations insuffisantes (ou trompeuses), il disparaît et réapparaît simplement à l'endroit original. Les déplacements interplanaires ne sont pas possibles.

Tempête d'Ombre

niveau

M 7, I 6, N 6

Portée : 30 mètres +3m/

Durée : 1 round

Ce sort invoque une tempête intense d'ombre et d'énergie négative sur un point à l'intérieur de la portée. La tempête d'ombre éclate en une sphère d'un rayon de 9 mètres à cet endroit et dure un round. Toute créature qui entre en contact avec cette sphère est affectée par une perte soudaine de sa vitalité, drainant 1 point temporaire de Force et 1 point temporaire de Constitution pour chaque 2 niveaux du lanceur (arrondi à l'inférieur). Une Sauvegarde réussie contre les Sorts réduira de moitié la quantité drainée.

L'épuisement de la Force peut finalement causer la mort si elle est réduite à zéro, et quelqu'un drainé ainsi s'élèvera telle une Ombre (voir l'entrée des Monstres du LdB). La Force ainsi drainée peut être récupérée à raison de 1 point par tour de repos. Les pertes de Constitution prennent plus de temps à récupérer, généralement à raison de 1 point par jour de repos, et il y a la possibilité de la perte permanente d'un point. Voir les règles de base pour plus de détails sur les pertes de Points de Constitution (Rencontres, p.57).

Tempête de glace

M 4

Portée : 90 mètres + 9m/niveau
Durée : 1 round

Ce sort déclenche une pluie d'énormes grêlons qui vont tomber pendant un Round entier, infligeant 5d6 points de dommage à chaque créature présente dans un cercle de 6m de rayon autour du point ciblé ; une Sauvegarde réussie contre les Sorts réduit les dommages par deux. **Tempête de glace** emplit un volume de 12m de haut au-dessus du point ciblé, donc les créatures situées au-dessus de cette hauteur ne seront pas touchées.

Un malus de -20% s'applique à tout jet d'Écoute effectué pendant la durée de ce sort, et les mouvements terrestres se feront à mi-vitesse. À expiration du sort, la grêle disparaît, ne laissant aucune trace autre que les dommages provoqués.

Toute créature naturellement résistante au froid ne subira que la moitié des dommages (ou un quart si la Sauvegarde est réussie).

Toile

M 2

Distance : 3 mètres / niveau
Durée : 2 tours / niveau

Ce sort crée un enchevêtrement dense de brins solides et collants, emplissant un volume équivalent à un cube de 6m de côté. Les brins sont similaires à des fils d'araignées, en bien plus épais et solides. Cette toile doit être fixée par au moins deux points d'ancrage opposés et suffisamment solides, sinon elle s'écroule sur elle-même et disparaît. En suivant cette restriction, le lanceur peut façonner la toile à la forme de son choix, sans perdre de vue le volume et la portée du sort. Le volume peut être plus faible, au choix du lanceur.

Les créatures prises dans la toile seront empêtrées dans ses fibres collantes. Attaquer une créature prise de la sorte ne causera pas la capture de l'attaquant, mais ce sera le cas s'il se déplace à travers la zone affectée.

N'importe qui se trouvant à l'endroit où le sort est lancé doit faire une Sauvegarde contre les Effets Mortels.

Si elle est réussie, la créature est empêtrée mais pas immobilisée, même si son Mouvement est réduit de moitié. Elle ne pourra pas en ce cas jeter de sort ni lancer d'attaque ; le MJ décidera quelles autres actions sont faisables. Dès que la créature sort de la zone d'effet du sort, elle peut agir à nouveau normalement.

Si la Sauvegarde échoue, la créature est empêtrée et elle ne peut ni se déplacer ni faire aucune autre action physique. Parler est toujours possible.

Les créatures dotées d'une Force de 13 ou plus (ou de 4 Dés de Vie ou plus) peuvent tenter de se libérer, toutefois : à chaque Tour elles tenteront une Sauvegarde contre les Effets Mortels avec les résultats ci-dessus. Les créatures qui ont raté leur Sauvegarde initiale et dotées d'une Force de 12 ou moins (ou avec moins de 4 Dés de Vie) sont prisonnières jusqu'à ce que la durée du sort soit atteinte ou bien que la **toile** disparaisse.

Les brins d'une **toile** sont inflammables. Tout feu peut l'embraser et la consumer à raison d'un cube de 1m50 de côté par Round (donc 32 Rounds pour une **toile** complète) ; les flammes se propagent au cube adjacent à chaque Round jusqu'à ce que la **toile** entière ne soit brûlée, ou que le feu ne soit stoppé. Toute créature présente dans une **toile** embrasée subit 2d4 points de dégâts dus au feu, mais si elles survivent elles seront complètement libres ensuite.

Tour de Corde

I 2

Portée : contact
Durée : 1 heure / niveau

Lorsque ce sort est lancé sur un morceau de corde normale, non magique de 1,5 à 9 mètres de long, une extrémité de la corde monte en l'air jusqu'à ce que la corde entière soit suspendue perpendiculairement au sol, comme si elle était fixée à son extrémité supérieure. L'extrémité supérieure est, en fait, fixée à un espace extra-dimensionnel, semblable à un sac sans fond. Les créatures dans l'espace sont cachées, hors de portée des sorts (y compris les divinations), à moins que ces sorts ne fonctionnent sur plusieurs plans.

L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures de taille humaine ou plus petites (les créatures plus grandes ne peuvent pas passer à travers l'ouverture invisible au sommet de la corde). Les créatures dans l'espace peuvent tirer la corde vers le haut dans l'espace, faisant « disparaître » la corde. Sinon, la corde est simplement suspendue dans l'air.

Les sorts ne peuvent pas être lancés à travers l'ouverture extra-dimensionnelle, et les effets de surface ne peuvent pas la traverser. Ceux qui se trouvent dans l'espace extra-dimensionnel peuvent voir à partir de celui-ci comme si une fenêtre carrée de 1mètre de côté était centrée sur la corde. La fenêtre est présente sur le plan matériel, mais elle est invisible, et même les créatures qui peuvent voir la fenêtre ne peuvent pas voir à travers elle.

La corde ne peut être montée que par une seule personne à la fois. Le sort du tour de corde permet aux grimpeurs d'atteindre un endroit normal s'ils ne grimpent pas jusqu'à l'espace dimensionnel supplémentaire.

Lorsque le sort prend fin, des créatures ou des objets dans l'espace dimensionnel supplémentaire sont éjectés par la fenêtre. La corde, si elle est toujours attachée, tombe libre au même moment.

Transfiguration

M 0, I 0, N 0 Portée : contact
Durée : spéciale

Ce sort mineur peut changer un petit objet (jusqu'à un cube de 9 cm de côté, équivalent environ à 0,75 litres) en une autre forme, taille, couleur ou texture. Les changements radicaux (comme la création de petits êtres vivants) ne sont pas susceptibles de durer plus d'un tour, mais les changements mineurs (comme la coloration d'une tête de cheveux rose vif) peuvent durer jusqu'à un mois. Les changements « connexes », comme la création d'un bébé hérisson à partir d'une pelote à épingles) peuvent durer plus longtemps que les changements non apparentés (comme la transformation d'un livre en lézard). Le maître de jeu doit décider des détails de la transformation suggérée et les partager avec le lanceur de sorts, qui sait à peu près combien de temps dure une transformation.

Traqueur Invisible

M 6 Portée : 0
Durée : spéciale

Le lanceur invoque un traqueur Invisible pour accomplir une mission (voir au chapitre Monstres des Règles de Base). L'invocation persistera jusqu'à ce qu'une **Dissipation de la Magie** lui soit lancée, qu'elle soit abattue, ou que sa tâche soit accomplie. Le MJ devra se familiariser avec la description de ce monstre quand ce sort est lancé, car ce n'est pas le servant le plus fiable.

Trouver les pièges

C 2, D 2 Portée : 9 mètres
Durée : 3 tours

Ce sort permet au lanceur de pouvoir détecter différents types de pièges, mécaniques ou magiques. Quand il s'en trouvera à moins de 9m, il les distinguera, auréolés d'une faible lueur bleue-verte. Le lanceur ne pourra néanmoins pas détecter de pièges naturels tels que des sables mouvants, gouffres, murs croulants ou rocher instables. Il ne saura pas non plus comment les désamorcer, ni en deviner le type ou la nature.

Variole Desséchante

M 6, N 5 Portée : contact
Durée : 1 round / niveau

Le lanceur de sorts affecte une créature touchée par une condition débilite à moins que la victime ne Sauvegarde contre les Sorts. Chaque round, la victime perd 1d3 points temporaires de Constitution et un point temporaire de Charisme dû à l'apparition de diverses furoncles et plaies sur leur peau. À chaque round, la victime a droit à une nouvelle Sauvegarde pour arrêter la progression, et sinon le sort se termine après 1 round par niveau du lanceur.

Les dommages de caractéristique sont récupérés à raison de 1 point par jour de repos selon les règles de base pour les pertes de points de Constitution (p.57). Le retour du Charismatique fonctionne de la même manière. Notez que la perte de plus d'un point de caractéristique nécessite un jet de Sauvegarde contre les Effets Mortels pour regagner le dernier point ; l'échec entraîne une perte permanente de ce point.

Toute personne dont la Constitution est réduite à zéro par ce sort meurt immédiatement, et peut revenir en tant que goule après 24 heures (25% de chance) si le cadavre est laissé derrière ; un simple sort **Bénédictio** peut éliminer toute apparition gouleuse. Les sorts tels que **Soin**, **Soin des Maladies**, supprimer une malédiction ou autres effets similaires stopperont immédiatement le début du sort (comme si la victime avait réussi sa Sauvegarde), mais ils ne restaureront pas les points de caractéristique perdus jusque-là, qui devront être guéris ou restaurés ultérieurement par d'autres moyens.

Ventriloquie

M 1, I 1, N 1 Portée : 18 mètres
Durée : 1 tour / niveau

Ce sort permet à la voix du lanceur de sembler provenir d'un endroit distant situé à portée, par exemple depuis une statue ou une alcôve sombre.

Verrou Magique

M 2, N 2 Portée : 6 mètres
Durée : permanente

Ce sort, jeté sur une porte, un coffre, un portail, le verrouillera magiquement. Le seul moyen d'ouvrir un objet ou une porte enchanté de la sorte est de le briser, ou avec l'aide de **dissiper la magie** ou **débloquer**. Cependant, le lanceur n'est pas lui-même affecté par le **verrou magique**, ni les Magiciens ayant au moins 3 niveaux de plus que lui.

Vertu

C 0, D 0 Portée : contact
Durée : 1 tour

Le destinataire de l'oraison acquiert un point de vie supplémentaire pour la durée du sort. Tout dommage subi est d'abord appliqué à ce point de vie temporaire, puis aux points normaux des sujets. Quoi qu'il en soit, le point de vie s'estompe s'il n'est pas utilisé au bout d'un tour.

Vision Nocturne

M 3, N 3 Portée : contact
Durée : 1 heure / niveau

Le sujet reçoit Vision Nocturne, exactement comme la capacité raciale, avec une portée de 18 mètres pour la durée du sort. Voir les règles de base pour plus de détails sur la vision.

Voir l'Invisible

M 2, I 1, N 2 Portée : 18 mètres
 Durée : 1 tour / niveau

Par ce sort, le lanceur sera capable de révéler les person-
 nages, créatures ou objets invisibles dans la limite de sa por-
 tée ; ils apparaîtront comme une forme translucide ayant
 leur aspect.

Vol

M 3 Portée : contact
 Durée : 1 tour / niveau

La cible de ce sort pourra voler à une vitesse identique à son
 Mouvement terrestre (ajusté par son encombrement). Elle
 pourra monter à la moitié de cette vitesse, et descendre au
 double, avec la même Maniabilité que si elle se déplaçait au
 sol. La concentration requise pour voler est identique à la
 marche, ce qui autorise la cible à attaquer ou lancer des sorts
 normalement. Par contre, il n'est pas possible de courir ni de
 charger, ni porter plus que sa charge maximum autorisée.

Si le sort devait expirer avec la cible encore en vol, la magie
 se dissipera lentement, permettant de descendre de
 36mètres par Round pendant 1d10 Rounds. Atterrir durant
 ce laps de temps se fera en toute sécurité. Sinon, la cible su-
 bira des dommages de chute sur la distance restante.

La procédure décrite ci-dessus s'appliquera également si le
 sort est dissipé de façon anticipée (par un sort de **dissipation**
de la magie au autre).

Wychlamp Aura

M 7, N 7 Portée : soi-même
 Durée : 1 round / niveau

Le lanceur de ce sort reçoit l'effet d'une Sphère de Confine-
 ment (comme le sort). De plus, tout jet de magie sur ou y
 compris le lanceur de sorts dans sa zone d'effet est affecté de
 la manière suivante :

Les sorts dirigés vers le lanceur (comme un Projectile ma-
 gique) seront déviés. Lancez 1d6 ; sur 1-2, la magie est ré-
 fléchi sur le lanceur de sorts initial. Sinon, il est dévié sur
 une cible aléatoire. La zone d'effet est modifiée comme suit
 (lancer 1d10) :

| | |
|------|---|
| 1-2 | La zone d'effet est doublée et les dégâts sont réduits de moitié (le cas échéant). |
| 3-4 | Le point cible du sort peut être redirigé par l'utilisateur protégé. |
| 5 | Annulation complète du sort réfléchi. |
| 6 | Le sort réfléchi n'est pas affecté. |
| 7-8 | Le sort agit au hasard comme pour une grenade en utilisant le point de la cible comme centre. |
| 9-10 | La zone d'effet est réduite de moitié et les dommages sont doublés (le cas échéant). |

Les attaques magiques livrées par le toucher sont toujours
 réfléchies sur l'attaquant.

Zone de Sommeil

M 5 Portée : 27 mètres
 Durée : 5 rounds / niveau

Ce sort est une version plus forte du sort **Sommeil**, qui af-
 fecte des créatures plus puissantes. Le lanceur choisit un
 point d'origine pour le sort (à l'intérieur de la portée donnée,
 bien sûr), et les créatures à moins de 9 mètres du point choi-
 si peuvent être affectées. Les créatures avec 3 Dés de Vie ou
 moins sont automatiquement affectées sans aucune Sauve-
 garde. Sinon, chaque créature dans la zone d'effet a droit à
 une Sauvegarde contre les Sorts pour résister à l'effet. Les
 créatures ayant de 4 à 6 Dés de Vie lancent leurs Sauve-
 gardes avec une pénalité de -2, tandis que celles ayant 7 ou
 8 Dés de Vie lancent normalement. Les créatures ayant 9 ni-
 veaux ou Dés de Vie et plus ne sont pas affectées.

Les créatures endormies sont impuissantes. Les créatures
 avec 3 Dés de Vie ou moins sont effectivement comateuses
 et ne peuvent être réveillées pendant toute la durée du sort.
 Sinon, une gifle ou une blessure réveille une créature affec-
 tée, mais pas un bruit normal. Le sommeil n'affecte pas les
 créatures inconscientes, les constructions, les élémentaires ou
 les morts-vivants, et ces créatures dans la zone d'effet sont
 ignorées.

Lorsque la durée est passée, les créatures endormies se ré-
 veillent immédiatement. Cependant, si elles sont installées
 très confortablement et que l'environnement est calme, les
 créatures affectées peuvent continuer à dormir normalement,
 au choix du maître de jeu.

TABLE DES MATIÈRES

| | | | |
|---|----|---|----|
| Nom du Sort* (astérisque utilisé pour marquer les sorts réversibles)..... | 3 | | |
| DESCRIPTION DES SORTS..... | 10 | | |
| Alarme..... | 10 | Charme..... | 19 |
| Amitié Animale..... | 10 | Charme des Animaux..... | 19 |
| Amulette de Protection..... | 10 | Charme des Géants..... | 20 |
| Analyser la Magie..... | 10 | Charmes des Monstres..... | 20 |
| Ancre Dimensionnelle..... | 11 | Charme Serpent..... | 20 |
| Animer des Objets..... | 11 | Clairaudience..... | 20 |
| Animer les Morts..... | 11 | Clairvoyance..... | 20 |
| Annulation Paralysie..... | 11 | Commande..... | 20 |
| Anti-Poison*(Empoisonner)..... | 11 | Communion..... | 21 |
| Appel au Culte..... | 11 | Communion avec la nature..... | 21 |
| Appel d'un Poltergeist..... | 12 | Condamnation..... | 21 |
| Appel de Créatures des Bois..... | 12 | Confusion..... | 21 |
| Appel de la Foudre..... | 12 | Conjuration*(Maudire)..... | 21 |
| Appel des Animaux I..... | 12 | Contrôle de la Température Rayon | |
| Appel des Animaux II..... | 12 | de 3 mètres..... | 22 |
| Appel du Cavalier Sans Tête..... | 12 | Contrôler les Vents..... | 22 |
| Arbre Sanctuaire..... | 13 | Corps de Sable..... | 22 |
| Arme Flamboyante..... | 13 | Courage*(Panique)..... | 22 |
| Armure de Gel..... | 13 | Créer de la nourriture..... | 22 |
| Armure Fantôme..... | 14 | Croissance Animale..... | 22 |
| Audible Clameur..... | 14 | Croissance des Plantes..... | 22 |
| Aura de Feu..... | 14 | Croissance | |
| Aura de Gel..... | 14 | Végétale*(Rétrécissement des | |
| Aura Électrique..... | 14 | Plantes)..... | 23 |
| Auto-Polymorphie..... | 14 | Dague de Glace..... | 23 |
| Barricade..... | 15 | Débloquer..... | 23 |
| Bâton d'Ombre..... | 15 | Décomposition..... | 23 |
| Bâtons en Serpents..... | 15 | Décrue..... | 23 |
| Bénédictio*(Imprécation)..... | 15 | Déguisement..... | 24 |
| Bénédictio du repas..... | 15 | Désintégration..... | 24 |
| Blizzard..... | 15 | Détection du Mal*(Détection du | |
| Bois Nouveaux..... | 16 | Bien)..... | 24 |
| Bouche Magique..... | 16 | Détecter l'Illusion..... | 24 |
| Bouclier..... | 16 | Détecter la magie..... | 24 |
| Bouclier d'Épines..... | 16 | Détecter les Collets et les Fosses..... | 24 |
| Bouclier des Fidèles..... | 16 | Disparaître..... | 25 |
| Boule de feu..... | 16 | Disperser les Esprits..... | 25 |
| Boule de Feu à Retardement..... | 17 | Disque flottant..... | 25 |
| Branchies*(Respiration Aérienne)..... | 17 | Disruption*..... | 25 |
| Brumes Obscures..... | 17 | Disruption Majeure*..... | 26 |
| Censure..... | 17 | Dissiper l'Illusion..... | 26 |
| Cercle d'Invisibilité..... | 17 | Dissiper la Magie..... | 26 |
| Cercle de Fée..... | 18 | Dissiper le Mal..... | 26 |
| Cercle de Soins Majeurs*..... | 18 | Double Illusoire..... | 27 |
| Cercle de Soins Mineurs*..... | 18 | Eau en Vin..... | 27 |
| Cercle de Protection contre le Mal* | | Éclair..... | 27 |
| (Cercle de Protection contre le Bien) | | Éclair d'Éther..... | 27 |
| | 18 | Éclair Sombre..... | 27 |
| Cercle de Silence..... | 18 | Éclaircir..... | 28 |
| Chair en Décomposition..... | 19 | Écrin des Âmes..... | 28 |
| Chair Pourrie..... | 19 | Ectoplasme..... | 28 |
| Chant du Saint Défenseur..... | 19 | Embaumer..... | 29 |
| | | Enchevêtrement..... | 29 |
| | | Enchevêtrement d'Épines..... | 29 |
| | | Enlever la Paralysie..... | 29 |
| | | Épée..... | 29 |
| | | Escapade..... | 29 |
| | | Esprit faible..... | 30 |
| | | Estropié..... | 30 |
| | | Éternuer..... | 30 |
| | | Explosion d'Énergie..... | 30 |
| | | Familier..... | 30 |
| | | Fertiliser..... | 31 |
| | | Fête des Morts..... | 31 |
| | | Fireskull Familier..... | 31 |
| | | Flamboiement..... | 31 |
| | | Flamme Noire..... | 32 |
| | | Flou..... | 32 |
| | | Force Fantomatique..... | 32 |
| | | Force Spectrale..... | 32 |
| | | Forme Animale..... | 32 |
| | | Fossiliser..... | 32 |
| | | Fourche de Foudre..... | 33 |
| | | Frapper..... | 33 |
| | | Frissons..... | 33 |
| | | Fumerolles..... | 33 |
| | | Garde*..... | 33 |
| | | Garde Majeure..... | 33 |
| | | Garde Mineure..... | 33 |
| | | Guérison*(Affliction)..... | 34 |
| | | Guérir les Blessures Mineures..... | 34 |
| | | Guide*(Désorientation)..... | 34 |
| | | Hâte*(Ralentir)..... | 34 |
| | | Illusion Avancée..... | 34 |
| | | Illusion Permanente..... | 34 |
| | | Illusion Programmée..... | 34 |
| | | Image Projetée..... | 35 |
| | | Immobilisation..... | 35 |
| | | Immobilisation des Animaux..... | 35 |
| | | Immobilisation des Géants..... | 35 |
| | | Immobiliser les Monstres..... | 35 |
| | | Immunité aux Armes Normales..... | 35 |
| | | Immunité Majeure aux Sorts..... | 35 |
| | | Immunité Mineure aux Sorts..... | 36 |
| | | Injonction*(Libération)..... | 36 |
| | | Inscription..... | 36 |
| | | Invisibilité..... | 36 |
| | | Invisibilité Améliorée..... | 36 |
| | | Invisibilité de Masse..... | 36 |
| | | Invocation Climatique..... | 37 |
| | | Invocation d'Élémentaire..... | 37 |
| | | Invocation de la Vermine*..... | 37 |
| | | Invoquer Les Esprits..... | 37 |
| | | Irriter..... | 37 |
| | | Labyrinthe..... | 37 |
| | | Lame de Lumière d'Étoile..... | 38 |
| | | Lame Sanglante..... | 38 |
| | | Lame Vampire..... | 38 |
| | | Léviter..... | 38 |
| | | Lien avec la Mort..... | 38 |

| | | | | | |
|-------------------------------------|----|--------------------------------------|----|--------------------------------------|----|
| Lire la Magie..... | 38 | Pacifisme..... | 49 | Résistance au feu..... | 58 |
| Lire les Langages..... | 39 | Pacte avec la Mort..... | 50 | Résistance au froid..... | 58 |
| Localisation..... | 39 | Parler avec les Animaux..... | 50 | Restauration..... | 59 |
| Localiser un Cadavre..... | 39 | Parler avec les Monstres..... | 50 | Restaurer la Santé..... | 59 |
| Longévit ..... | 39 | Parler avec les Morts..... | 50 | R ve..... | 59 |
| Lueurs F eriques..... | 39 | Parler avec les Plantes..... | 50 | R v ler la V rit ..... | 59 |
| Lumi re*(T n bres)..... | 40 | Parler de la For t..... | 51 | Sacrifice*(Drainer la Vie)..... | 59 |
| Lumi re Continue*(T n bres | | Passage par les Arbres..... | 51 | Sainte Parole..... | 59 |
| Continues)..... | 40 | Passage sans Traces..... | 51 | Sanctification*(Perversion)..... | 60 |
| Lumi res Dansantes..... | 40 | Passe-Muraille..... | 51 | Sanctuaire..... | 60 |
| Magie Divine..... | 40 | Peau de Pierre..... | 51 | Sanctuaire Fun raire..... | 60 |
| Maillet Spirituel..... | 41 | P.E.S Perception Extra Sensorielle | | Saveur* (Ruine)..... | 60 |
| Main de Mage..... | 41 | | 51 | S paration des Eaux..... | 60 |
| Mains de Goule..... | 41 | P trification*(Pierre en Chair)..... | 51 | Serviteur Cadav rique..... | 60 |
| Marche d'Ombre..... | 41 | Pierre en Boue*..... | 52 | Soin de la C cit ..... | 61 |
| Message..... | 41 | Pilier de Flammes..... | 52 | Soins Avanc s*(Infliger des | |
| Messenger Fant me..... | 42 | Poison Lent..... | 52 | Blessures Graves)..... | 61 |
| Messag re Sidhe..... | 42 | Polymorphisme..... | 52 | Soins des Maladies*..... | 61 |
| M tal Br lant..... | 43 | Portail Dimensionnel..... | 52 | Soins L gers*(Infliger des Blessures | |
| M tamorphoser..... | 43 | Porte Cach e..... | 53 | L g res)..... | 61 |
| Mim tisme..... | 43 | Porte d'Ombre..... | 53 | Sommeil..... | 61 |
| Miroir Magique..... | 43 | Porte de Phase..... | 53 | Sort de Mort..... | 61 |
| Mirage..... | 43 | Pr dire la M t o..... | 53 | Source..... | 62 |
| Momification..... | 44 | Produire des Flammes/du Froid. . | 53 | Sourcier..... | 62 |
| Monture..... | 44 | Projectile Magique..... | 54 | Soutien*..... | 62 |
| Monture Fant me..... | 44 | Projection d'Asticots..... | 54 | Sph re de Confinement..... | 62 |
| Mot de Pouvoir  tourdissement. . | 45 | Protection Contre la Foudre..... | 54 | Spray Color ..... | 62 |
| Mot de Rappel..... | 45 | Protection contre le Feu..... | 54 | Suggestion..... | 62 |
| Mur de Bronze (Mur de fer, modifi ) | | Protection contre le mal*(Protection | | T l kin sie..... | 63 |
| | 45 | contre le Bien)..... | 54 | T l portation..... | 63 |
| Mur d'Os..... | 45 | Protection contre les Morts-Vivants* | | T l portation Am lior e..... | 63 |
| Mur de Fer..... | 46 | | 54 | Temp te d'Ombre..... | 64 |
| Mur de Feu..... | 46 | Protection contre les Morts-Vivants* | | Temp te de glace..... | 64 |
| Mur de Lames..... | 46 | 3m ray..... | 55 | Toile..... | 64 |
| Mur de Pierre..... | 46 | Protection contre les Projectiles... | 55 | Tour de Corde..... | 64 |
| Mur Illusoire..... | 47 | Puanteur..... | 55 | Transfiguration..... | 65 |
| N gation de la Puanteur*..... | 47 | Purifier les Aliments..... | 55 | Traqueur Invisible..... | 65 |
| Nettoyage* (Salir)..... | 47 | Qu te*(R d mption)..... | 56 | Trouver les pi ges..... | 65 |
| N ud*(D nouer)..... | 47 | Rafr ichir..... | 56 | Variole Dess chante..... | 65 |
| Non-Mort..... | 47 | Reflets..... | 56 | Ventriloquie..... | 65 |
| Nova de Givre..... | 48 | R g n ration..... | 56 | Verrou Magique..... | 66 |
| Nu e d'Insectes..... | 48 | R incarnation..... | 56 | Vertu..... | 66 |
| Obscurcissement..... | 49 | Relever l'Ombre..... | 57 | Vision Nocturne..... | 66 |
| Oeil du Mage..... | 49 | Relever les morts*(Tuer les Vivants) | | Voir l'Invisible..... | 66 |
| Orientation..... | 49 | | 58 | Vol..... | 66 |
| Outil Anim ..... | 49 | R parer..... | 58 | Wychlamp Aura..... | 66 |
| Ouvrir/Fermer..... | 49 | Repousser..... | 58 | Zone de Sommeil..... | 66 |

ACKNOWLEDGEMENTS

Spells Spells Spells

This work was a true collaborative effort. There are portions of this supplement that were pulled from other shared documents. Others participated by directly contributing materials. And still many more helped greatly by offering commentary and useful critique. I give my thanks to all such contributors. Special thanks go out to:

- Chris Gonnerman (Solomoriah), whom laid the groundwork by creating the BFRPG rules, which was inspired and modeled after an early version of the most recognizable rpg of all time.
- The contributors for the original Spells Supplement: Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, Scott Abraham.
- The contributors for the Zero-Level Spells Supplement: Sidney Parham, Nazim Karaca, ckutalik, R. Kevin Smoot, steveman, Svankensen, Chris Gonnerman.
- The contributors of the Illusionist Supplement: Chris Gonnerman, Serge Petitclerc, R. Kevin Smoot.
- The folks who gave me guidance while I was writing the Necromancer (or Grave Master, or Death Master) Supplement.
- The contributors of the Druid Supplement: Chris Gonnerman, Nazim N. Karaca, galstaff, Theo Zarras, Chris Hearn, R. Kevin Smoot.
- Dan Buterbaugh who contributed indirectly through his OGL document "Sword and Board".
- In Addition, some extra thanks for those using the BFRPG Forums who gave loads of advice and commentary during the actual construction of this document:
 - Dimirag
 - Joe the Rat
 - MedievalMan
 - Metroknight
 - Steveman

Open Game License

INTRODUCTION

Libram Magica: A Basic Fantasy Supplement (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006 Chris Gonnerman.

Libram Magica: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2008-2013 R. Kevin Smoot.

END OF LICENSE