



# Archétype : Demi-fée

Adaptation du Fiend Folio

Capacités magiques		Charme-personne	Hypnose	Lueur Féérique	Poussière scintillante	Détection de la Loi	Discours captivant	Sommeil	Protection contre la Loi	Fou-rire de Tasha	Suggestion	Emotion(Esprit)	Confusion	Mauvais oeil	Mission	Domination	Immobilisation de monstres	Invisibilité de groupe	Quête	Suggestion de groupe	Aliénation mentale	Charme de groupe	Danse irrésistible d'Otto	
Nombre d'utilisations quotidiennes		♥	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
DV requis		1	1	1	1	3	3	3	5	5	5	7	7	9	9	11	11	13	15	15	17	17	19	
Niveau du sort (NDS)		1	1	1	2	1	2	2	1	2	3	3	4	6	4	5	5	7	6	6	7	8	8	
DD de base		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
Modificateurs divers																								
Modificateur CHA																								
DD Final																								
Portées en mètres		Courte 7,5m + 1,5m/2 niv	Moyenne 30 m + 3 m/niv	Longue 120 m + 12 m/niv	<b>Notes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilise ses capacités magique comme un ensorceleur de niveau equivalent à ses DV lance ses sorts</li> <li>Utilise son modificateur de Charisme pour modifier le DD de ses capacités magiques</li> <li>Les capacités magiques s'affranchissent des notions de composantes (quellequ'elles soient)</li> </ul>																			

NDS	Sort	Description	Ecole	Branche	Registre	Temps	Portée	Commentaires	Durée	JDS	R/M
1	Protection contre la Loi	Bonus de +2 CA, saves etc.	Abjur	CHAOS	1 a	Contact	Créature	1 min/niv	VOL	-	
1	Détection de la Loi	Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets	Div			1 a	Moyenne	10 min/niv	-	-	
1	Charme-personne	La créature affectée tient la Fée en amie fidèle	Ench	CHR	MEN	1 a	Courte	Humanoïdes taille M	1 heure/niv	VOL	OUI
1	Hypnose	2d4 DV sont hypnotisés	Ench	COE	MEN	1 a	Soi-même	Rayon 7,5 m+1.5/2niv	2d4 md	VOL	OUI
1	Lueur féérique	Une pâle lueur entoure les cibles et les rend visibles.	Evoc			1 a	Longue	Rayon 1,5 m	1 min/niv	-	OUI
2	Discours captivants	Captive l'auditoire de la Fée	Ench	CHR	LAN MEN SON	Full	Moyenne	Rayon 33 m+3 m/niv	Up to 1 h	VOL	OUI
2	Fou-rire de Tasha	Fou-rire, La cible ne peut rien faire d'autre	Ench	COE		1 a	Courte	Créature	1d3 md	VOL	OUI
2	Sommeil	Endort 2d4 DV	Ench	COE	MEN	1 a	Moyenne	Rayon 5 m	1 min/niv	VOL	OUI
2	Poussière scintillante	Particules scintillantes sur tout dans la zone d'effet	Invoc	CRE		1 a	Moyenne	Rayon 3 m	1 rd/niv	VOL	OUI
3	Emotion (Espoir)	+2 aux jets de dés	Ench	COE	MEN	1 a	Moyenne	Rayon 5 m	Conc	VOL	OUI
3	Suggestion	Obéissance...	Ench	COE	MEN LAN	1 a	Courte	Créature vivante	1 heure/niv	VOL	OUI
4	Confusion	Les créatures se comportent aléatoirement	Ench	COE	MEN	1 a	Soi-même	Rayon 5 m	1 rd/niv	VOL	OUI
4	Mission	Force à accomplir une mission, ou à s'en détourner	Ench	COE	MEN LAN	1 a	Courte	Créature vivante <8DV	1 jour/niv	VOL	OUI
5	Domination	Contrôler les faits et gestes de la cible	Ench	COE	MEN	1 a	Moyenne	humanoïde taille M	1 jour/niv	VOL	OUI
5	Immobilisation de monstre	La cible se retrouve figée sur place.	Ench	COE	MEN	1 a	Moyenne	Créature	1 rd/niv	VOL	OUI
6	Quête	Comme mission affecte toute créature	Ench	COE	MEN LAN	10 min	Courte	Créature vivante	1 jour/niv	-	OUI
6	Suggestion de groupe	Influencer les actes en suggérant que faire.	Ench	COE	MEN LAN	1 a	Courte	Créatures vivantes	1 heure/niv	VOL	OUI
6	Mauvais oeil	Charme ou Terreur ou Fièvre ou Sommeil	Trans	*	*	1 a	Soi-même	Créature	1 rd/3niv	*	OUI
7	Aliénation mentale	La cible souffre en permanence du sort confusion.	Ench	COE	MEN	1 a	Moyenne	Créature vivante	Instantanée	VOL	OUI
7	Invisibilité de groupe		Illus	HAL		1 a	Longue	Créatures	10 min/niv	VOL	OUI
8	Charme de groupe	Les créatures affectées considèrent la Fée comme une amie fidèle	Ench	CHR	MEN	1 a	Courte	Humanoïdes taille M	1 heure/niv	VOL	OUI
8	Danse irrésistible d'Otto	-4 en CA, jets de Réflexes ratent, pas de bouclier	Ench	COE	MEN	1 a	Contact	Créature	1d4+1 md	-	OUI

➤ **Ajustements:** DEX +2, CON -2, SAG +2, CHA +4, Niv+2

➤ **Immunité au sorts de l'école des Enchantements:**Aucun sort de l'école des enchantements (Charme et Coercition) n'a d'effet sur une 1/2 Fée

➤ **Immunité aux effets d'Enchantements:**TOUT ce qui a l'effet d'un sort de l'école d'enchantement ou tout ce qui est lié au CHARME ou à la COERCITION que ce soit par un don, une aptitude de classe ou de race ou d'un pouvoir naturel, surnaturel, extraordinaire ou magique

➤ **Réduction de dommages:** 5/fer froid

➤ **Capacités:** Vision dans le noir, Vol (\*2/Bonne manoeuvrabilité), Pouvoirs magiques

Valeur	0-1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21	22-23	24-25	26-27	28-29	30-31	32-33	34-35	36-37	38-39	40-41	42-43	44-45	46-47	48-49	...
Bonus	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	...



## Protection contre la Loi

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques portées par les créatures loyales, et qu'Extérieurs et élémentaires d'alignement loyal ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

## Protection contre le Mal

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement mauvais, mais aussi contre le contrôle mental, les Extérieurs et les élémentaires. Il crée une barrière magique à 30 centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et a trois effets principaux :

- Le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures maléfiques.

- La barrière bloque toute tentative pour posséder le sujet (par exemple, à l'aide du sort *possession*) ou pour prendre le contrôle de ses actes (comme le permet le pouvoir de domination du vampire, qui fonctionne comme le sort du même nom). Dans ce second cas, la protection n'empêche pas le vampire de dominer le sujet, mais il ne peut pas lui donner d'ordre. Par contre, si *protection contre le Mal* s'achève avant le pouvoir du vampire, ce dernier peut alors prendre le contrôle du personnage. Le sort fonctionne pareil contre la possession : il la réprime tant qu'il fait effet mais ne l'annule pas (si le sujet était possédé avant que protection contre le Mal ne fasse effet, il le reste une fois le sort lancé). Cet effet est valable quel que soit l'alignement de l'agresseur (qui n'a pas besoin d'être mauvais).

- Le sort empêche Extérieurs et élémentaires de toucher le personnage (voir le Manuel des Monstres). Les attaques naturelles de ces créatures échouent automatiquement, et Extérieurs comme élémentaires n'ont d'autre choix que de reculer si leurs attaques les obligent à toucher l'individu protégé. Cette restriction s'applique également aux créatures invoquées ou convoquées. Extérieurs et élémentaires d'alignement bon sont immunisés contre cet effet du sort. La protection contre les Extérieurs et élémentaires s'achève instantanément si le sujet tente de repousser l'entité à l'aide de la barrière. Enfin, la résistance à la magie peut permettre à une créature d'atteindre normalement le personnage.

## Détection de la Loi

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, sorts et objets magiques d'alignement loyal. Un personnage chaotique est vulnérable à une aura loyale particulièrement prononcée. Ce sort ne détecte pas les morts-vivants.

## Détection du Mal

Ce sort permet de détecter la présence du Mal. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone ou le sujet choisi.

- *Premier round* : présence ou absence d'autres maléfiques.
- *Deuxième round* : nombre d'autres maléfiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) ou correspond au moins à un nombre de DV égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt. Un individu étourdi se retrouve dans l'incapacité d'agir. Il perd son bonus de Dextérité à la CA et ses adversaires bénéficient d'un bonus de +2 au jet d'attaque contre lui.

- *Troisième round* : intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.
- **Intensité de l'aura**. La puissance de l'aura est déterminée par le type de créature (ou d'objet) et son nombre de DV sur niveau (dans le cas où détection du Mal est lancé par un prêtre) ou le niveau de son créateur (pour un objet) :

Créature ou objet	Puissance maléfique
Créature d'alignement mauvais	DV/5
Mort-vivant	DV/2
Élémentaire d'alignement mauvais	DV/2
Objet ou sort d'alignement mauvais	Niveau du créateur/2
Extérieur d'alignement mauvais	DV
Prêtre d'un dieu du Mal	Niveau

Intensité de l'aura	Puissance maléfique
Mourante	Aura évanescence
Faible	1 ou moins
Moderée	2 - 4
Puissante	5 - 10
Surpuissante	11 ou plus

Si une aura entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus puissante.

**Durée de l'aura**. La durée de l'aura dépend de son intensité initiale :

Intensité de l'aura	Durée
Faible	10 minutes
Moderée	10x10 minutes
Puissante	10 heures
Surpuissante	10 jours

N'oubliez pas qu'animaux, pièges, substances toxiques (poison, etc.) et autres menaces potentielles similaires ne sont pas intrinsèquement mauvais ; le sort ne les détecte donc pas.

Note. Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 cm de pierre, 2 ou 3 cm de métal, une mince feuille de plomb ou 1 m de bois ou de terre.

## Sommeil

Ce sort endort les créatures qu'il affecte, donnant aux témoins l'impression que les sujets sont tombés dans des coma. Jetez 2d4 pour déterminer le nombre total de DV pris pour cible. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont épuisés, se sont les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les créatures ayant au moins 5 DV sont immunisées contre ce sort, et les DV qui ne suffisent pas pour affecter la cible suivante sont perdus.

Par exemple, Mialyë lance sommeil sur trois kobolds (1/2 DV), deux gnolls (2 DV) et un ogre (4 DV). Le jet de dés (2d4) donne 4. Les trois kobolds sont endormis, de même qu'un gnoll (1/2 + 1/2 + 1/2 = 3,1/2 DV). Le 1/2 DV restant n'est pas suffisant pour affecter l'ogre ou l'autre gnoll : il est donc perdu. Mialyë ne peut pas choisir de prendre pour cibles l'ogre ou les deux gnolls.

Les créatures endormies sont incapables de se défendre. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit normal ne suffit pas. Réveiller un compagnon constitue une action simple (voir Aider quelque'un page 135).

## Charme-personne

*Charme-personne* ne s'applique qu'aux humanoïdes de taille M ou inférieure. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son ami fidèle. Si toutefois elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.

L'enchantement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme un automate, mais celui-ci perçoit néanmoins tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le PJ peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un jet de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un individu charmé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction en lui expliquant, par exemple, que lui seul peut sauver son ami s'il accepte de renier : le dragon rouge s'oppose quand quelques secondes. Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort. Notez qu'il faut parler la langue de la créature charmée (ou être fort en mime) pour se faire comprendre d'elle.

## Charme de groupe

Ce sort est semblable à *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures (pas nécessairement des humanoïdes de taille M ou moins) dont le total des DV n'excède pas le double du niveau du mage (ou une créature unique, auquel cas le nombre de DV est illimité). S'il y a trop de cibles potentielles, le personnage les choisit l'une après l'autre, jusqu'à ce que sa limite soit atteinte (les DV en excès sont perdus).

## Mauvais oeil

Le personnage a juste besoin de croiser le regard de son adversaire et de prononcer un mot pour que sa cible ressentie l'un des effets magiques suivants : charme, terreur, fièvre ou sommeil. Le lanceur de sorts le décide au moment de l'incantation. Il conserve ce pouvoir pendant 1 round tous les trois niveaux d'expérience, et peut s'en servir une fois par round, comme s'il accomplissait une action libre.

Les effets de mauvais oeil n'affectent pas les morts-vivants, pas plus qu'ils ne fonctionnent au-delà du plan occupé par le personnage. Ce dernier peut être affecté si on lui renvoie son regard (il a droit au jet de sauvegarde normal). Si on lui retourne le pouvoir de charme, il n'est pas charmé mais immobilisé (comme par le sort *immobilisation de personne*).

Les quatre versions du sort sont les suivantes :

- **Charme**. Semblable au sort charme-monstre, si ce n'est le jet de sauvegarde qui est basé sur mauvais oeil (sort du 6e niveau).

- **Terreur**. La cible s'enfuit, terrorisée, pendant 1d4 rounds. Même lorsqu'elle reprend le contrôle de ses actes, elle refuse de faire face au personnage pendant 10 minutes par niveau de ce dernier. Si, malgré cela, elle se trouve de nouveau confrontée au jeteur de sorts, elle s'enfuit ou se recroqueville sur elle-même (une chance sur deux). Cet effet prend la forme d'un enchantement de type coercion, qui affecte l'esprit [mental]. On peut le contrer par un jet de Volonté.

- **Fièvre**. La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre lui communiquant de terribles douleurs. Sa vitesse de déplacement est réduite de moitié, elle perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de -2 au jet d'attaque. La crise persiste pendant 10 minutes par niveau du lanceur de sorts. Elle ne peut pas être contrée par *guérison des maladies* ou *guérison suprême*, mais *délivrance des malédictions* y met un terme, de même que *dissipation de la magie*. Il s'agit d'un effet de type nécromancie, auquel on peut échapper en réussissant un jet de Vigueur.

- **Sommeil**. Le sujet s'endort pendant 10 minutes par niveau du jeteur de sorts. On peut le réveiller plus tôt en le giflant. Cet effet est un enchantement de type coercion, qui affecte l'esprit [mental]. On peut le contrer par un jet de Volonté.

*Note*. Chaque round, le regard du personnage croise celui d'une créature tournée vers lui (en situation de combat ou d'interaction). Il est possible de détourner les yeux, auquel cas on a 50 % de chances de se soustraire au regard du lanceur de sorts, mais ce dernier bénéficie alors d'un camouflage de 50 % (les attaques adverses ont 20 % de chances de le rater). Les individus préférant fermer les yeux ou tourner la tête ne courent aucun risque d'être affectés par le regard, mais le lanceur de sorts est alors totalement camouflé (leurs attaques ont 50 % de chances de le manquer).

## Fou rire de Tasha

Cet enchantement déclenche un fou rire chez la cible, qui se met à rire si fort qu'elle en tombe par terre en se tenant les côtes. Elle ne peut rien faire d'autre pendant la durée indiquée, après quoi elle est libre d'agir normalement.

Les créatures ayant 2 ou moins en Intelligence ne sont pas affectées. Celles qui appartiennent à une famille différente de celle du lanceur de sorts (par exemple un dragon pris pour cible par un mage humain) bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde, car l'humour ne passe pas bien d'un type de créature à un autre.

*Composante matérielle* : de minuscules tartes à la crème jetées à la figure de la cible et une longue plume agitée en récitant l'incantation.

## Confusion

Les créatures affectées par ce sort se comportent aléatoirement, comme indiqué sur la table suivante :

ID10	Comportement
1	S'écigne pendant 1 minute (sauf si on l'en empêche)
2 - 6	Ne fait rien pendant 1 round
7 - 9	Attaque la plus proche créature pendant 1 round
10	Agit normalement pendant 1 round

On jette le dé à chaque round afin de déterminer comment la créature se comporte (sauf sur un résultat de 1). Si elle s'éloigne, elle le fait tranquillement, comme si ce qui se passe ne l'intéressait pas, mais cela ne procure aucun avantage à qui souhaiterait l'attaquer. On jette le dé quand arrive le tour de jeu de la créature. En cas d'attaque, celle-ci riposte automatiquement lors de son prochain tour de jeu.

## Aliénation mentale

La créature affectée souffre en permanence de l'effet du sort confusion.

*Délivrance des malédictions* ne suffit pas pour soigner un individu frappé d'aliénation mentale. Il faut un sort tel que *miracle*, *restauration suprême*, *souhait* ou *souhait limité* pour lui permettre de recouvrer ses facultés.

## Danse irresistible d'Otto

Le sujet se sent pris d'une irrépressible envie de danser et le fait en se démenant comme un beau diable. Il multiplie pirouettes et entrechats, ce qui l'empêche de faire quel que ce soit d'autre. Sa CA est pénalisée de -4, ses jets de Reflexes sont automatiquement ratés (sauf sur un résultat de 20 ou dé) et il ne peut même plus se servir de son bouclier pour se protéger.

## Immobilisation de monstre

Ce sort est semblable à immobilisation de personne, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature vivante ratant son jet de Volonté.

## Immobilisation de personne

Au terme de l'incantation, la cible se retrouve figée sur place. Bien que consciente de ce qui se passe autour d'elle, elle ne peut ni agir ni parler. Il lui reste toutefois la possibilité d'utiliser ses facultés mentales (qui peuvent, par exemple, lui permettre de lancer un sort sans composantes verbales, gestuelles ou matérielles).

Une créature ailée se retrouve incapable de battre des ailes quand elle est affectée par ce sort. Si elle évolue dans les airs au moment de l'incantation, elle tombe comme une pierre. De même, un nageur risque de se noyer.

## Hypnose

La nature répétitive de l'incantation et les gestes lents du personnage captent l'attention des créatures proches, qui se retrouvent hypnotisées. Le lanceur de sorts peut alors mettre à profit la fascination qu'elles éprouvent pour lui en leur donnant des ordres. Il affecte un total de 2d4 DV, en commençant par les créatures les moins puissantes. Seules celles qui voient ou entendent le personnage peuvent être hypnotisées, mais elles n'ont pas besoin de le comprendre. Si l'on utilise ce sort au combat, les cibles bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. À l'inverse, si l'enchantement est lancé sur une seule créature qui n'est pas en train de se battre, cette dernière subit un malus de -2 au jet de Volonté. Les jets de Détection et de Perception auditive d'une créature hypnotisée sont paralysés de -4. Si un danger potentiel se présente (par exemple, un individu armé venant se placer derrière la créature hypnotisée), le sort autorise un second jet de sauvegarde. Si la menace devient manifeste (quelqu'un dégaîne son épée à côté de la victime, la vise avec un arc ou la pointe en préparant un sort), l'hypnose est automatiquement rompue. Il en va de même si l'on secoue l'individu affecté ou si on le gifle. Secouer un compagnon hypnotisé pour le libérer prend seulement une action simple.

Tant que le sujet est hypnotisé, le personnage peut lui faire une suggestion ou lui demander quelque chose (à condition de se faire comprendre de lui). La suggestion doit être brève et raisonnable. La créature réagit comme si son attitude était plus favorable de deux crans envers le jeteur de sorts (voir le *Guide du Maître*). Même au terme de l'enchantement, le sujet conserve cette attitude envers le personnage, mais seulement pour ce qui est de la suggestion qu'il a reçue.

Une créature ratant son jet de sauvegarde ne se souvient pas par la suite avoir été hypnotisée.

## Suggestion

Ce sort permet d'influencer les actes de la cible en lui suggérant ce qu'elle devrait faire. La suggestion, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de telle façon que l'action consoit sensée raisonnable. Demander à la cible de se frapper, de s'emparer sur son arme ou de s'immoler annule automatiquement le sort. Par contre, suggérer à quelqu'un qu'un bassin d'acide est en réalité rempli d'eau pure et qu'un bain lui ferait du bien est totalement acceptable. De même, inciter un dragon rouge à cesser d'attaquer le groupe afin que les aventuriers et lui aillent ensemble s'emparer d'un fabuleux trésor est une utilisation tout à fait légitime de cet enchantement.

L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée, comme dans le cas du dragon. Par contre, si elle peut être menée à bien plus rapidement, le sort s'achève dès que le sujet l'accomplit. Il est également possible de spécifier un événement qui incitera la cible à se comporter d'une certaine façon. Le personnage peut par exemple suggérer à un chevalier de donner son destrier au premier paysan qu'il verra. S'il n'en rencontre aucun d'ici la fin du sort, le chevalier conservera son cheval. Si la suggestion est particulièrement raisonnable, le jet de sauvegarde peut s'accompagner d'un malus (-1, -2, etc.), au gré du MD.

## Suggestion de groupe

Ce sort est semblable à *suggestion*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures à la fois. La même suggestion s'applique à toutes les cibles.

## Domination

Cet enchantement permet de contrôler les faits et gestes d'un humanoïde de taille M ou inférieure. Il établit automatiquement un lien télépathique entre le personnage et le sujet. Si tous deux peuvent se comprendre, le lanceur de sorts peut généralement dicter sa conduite à son serviteur (même si ce dernier ne peut obéir que dans les limites de ses possibilités). Si aucun langage commun n'est trouvé, le personnage doit se contenter de donner des instructions très limitées, telles que « Viens ici », « Va là-bas », « Combats » ou « Ne bouge pas ». Il sait ce que son serviteur éprouve, mais ne reçoit aucune information sensorielle directe en provenance de ce dernier.

Le sujet résiste activement au contrôle de son maître. Si on le force à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de +1 à +4, selon la nature de l'action. Les instructions poussant le sujet à s'autodétruire ne sont jamais suivies. Une fois le contrôle établi, il s'exerce sans limite de portée, tant que maître et esclave demeurent sur le même plan. Le personnage n'a pas besoin de voir son serviteur pour diriger ses actions.

Protection contre le Mal et autres sorts similaires peuvent empêcher d'utiliser le lien télépathique ou de donner des ordres au sujet (lorsque c'est ce dernier qui est protégé), mais ils n'ont aucun effet contre la domination proprement dite (ils n'empêchent pas de l'établir et sont incapables de la dissiper).

## Mission

Ce sort force la cible à accomplir une mission, ou au contraire à s'en détourner, au choix du personnage. Le sujet, qui ne peut pas avoir plus de 7 DV, doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. *Mission* ne peut pas s'inciter à se suicider ou à accomplir des actes conduisant inmanquablement à la mort, mais ce sont les seules restrictions. La créature n'a d'autre choix que de suivre les instructions reçues tant que sa mission n'est pas accomplie, sans considération de temps. Si l'ordre prend la forme d'une tâche qu'il est impossible de mener à bien dans un laps de temps (par exemple « Attends ici » ou « Défend ce site contre toute attaque »), le sort dure au maximum 1 jour par niveau du mage (ou du jeteur), note que, pour peu qu'elle soit suffisamment intelligente, la cible peut pervertir les instructions qui lui sont données. Si le personnage lui ordonne de le protéger contre toute agression, elle peut ainsi l'enfermer au plus profond d'une prison impenable jusqu'à ce que le sort arrive à son terme. Si la cible est dans l'incapacité d'essayer d'accomplir sa mission pendant une journée entière, elle subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques. Cette pénalité est cumulée, jusqu'à un maximum de -8 au bout de quatre jours (aucune caractéristique ne peut toutefois descendre en dessous de 1). Ses caractéristiques retrouvent leur valeur normale 1 jour après qu'elle a repris sa mission. Les sorts suivants mettent un terme à mission (et aux malus qui l'accompagnent) : *annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* et *souhait limité*. *Dissipation de la magie* reste sans effet.

## Quête

Ce sort est semblable à *mission*, si ce n'est que le nombre de DV de la créature qu'il affecte n'est pas limité et qu'il n'autorise aucun jet de sauvegarde.

Au lieu de voir ses caractéristiques s'amoinrir, le sujet perd 3d6 points de vie chaque jour qu'il ne consacre pas à sa quête. De plus, il doit réussir un jet de Vigueur par jour sous peine de tomber malade. Si cela lui arrive, sa vitesse de déplacement est divisée par deux et il subit un malus de -4 en Force et en Dextérité. Il récupère les points de vie perdus dix fois moins vite que normalement et aucun sort ou effet curatif ne peut le soigner. Un individu malade doit réussir un jet de sauvegarde par jour. En cas d'échec, il est terrassé par le mal qui le ronge et ne peut plus faire le moindre acte fatigant (on le considère « hors de combat », comme s'il était tombé à 0 point de vie). Ces effets se résorbent 1 jour après la reprise de la quête.

*Délivrance des malédictions* peut mettre un terme à *quête*, mais seulement si celui qui délivre a au moins deux niveaux de plus que le donneur de quête. *Annulation d'enchantement* est sans effet. Par contre, *miracle*, *souhait* et *souhait limité* mettent un terme à ce sort.

*Quête* est le terme universellement accepté par les mages et les bardes, mais les prêtres des clergés particulièrement militants préfèrent donner à ce sort le nom de croisade.



### Discours captivant

Pour peu que le personnage ait réussi à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. L'incantation l'oblige à chanter ou à discourir sans interruption pendant 1 round entier. Au terme de ce laps de temps, les individus affectés boivent ses paroles et ne voient plus que lui, à tel point qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. On considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage tant que dure le sort (voir le *Guide du Maître* pour ce qui est des diverses attitudes possibles). Les êtres dont la race ou la religion est différente de celle du personnage bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Les créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse restent à tout moment conscientes de ce qui se passe autour d'elles. Elles se montrent juste indifférentes à l'égard du personnage (pas amicales) et ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'elles assistent à une action à laquelle elles sont opposées.

L'enchantement dure tant que le personnage parle ou chante, sans toutefois dépasser un maximum de 1 heure. Les individus captivés restent sans réaction jusqu'au terme de cette durée et pendant 1d3 rounds supplémentaires, qu'ils passent à commenter le talent du jeteur de sorts ou le sujet qu'il a évoqué. Ceux qui pénètrent dans la zone d'effet en plein discours doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être eux aussi captivés. Le sort s'achève aussitôt si le personnage est déconcentré ou s'il fait autre chose que parler ou chanter (à noter que le délai de 1d3 rounds continue de s'appliquer dans ce cas de figure).

Si les créatures non captivées sont inamicales ou hostiles envers le personnage, elles peuvent tenter un jet de Charisme commun pour perturber le discours (ou le récit) ou huant le PJ. Ce jet est effectué par l'individu ayant la valeur de Charisme la plus élevée, lequel bénéficie d'un bonus de +2 pour chacun de ses comparses ayant au préalable réussi un jet de Charisme de 10 ou plus. Les quolibets mettent un terme au discours si le jet de Charisme final est supérieur à celui du personnage. Les railleurs n'ont droit qu'à une seule tentative par utilisation du sort.

Si l'un des spectateurs captivés est attaqué (ou pris pour cible par un acte ouvertement hostile), le sort cesse immédiatement et le public devient inamical envers le personnage (à l'exception des créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse qui, elles, deviennent résolument hostiles).

### Invisibilité de groupe

Ce sort est semblable à invisibilité, si ce n'est qu'il affecte tout un groupe de créatures. L'effet est rompu dès que l'un des membres du groupe attaque quelqu'un. Les individus invisibles sont incapables de se voir. Le sort cesse également pour toute créature s'éloignant trop de ses compagnons: au-delà de 60 mètres, elle réapparaît. (Dans le cas où le sort a été lancé sur deux sujets seulement, c'est celui qui s'éloigne de l'autre qui réapparaît. S'ils s'éloignent tous deux, ils réapparaissent en même temps dès que la limite des 60 mètres est franchie).

### Invisibilité

La créature ou l'objet touché disparaît à la vue, et même à la vision dans le noir. Si le sujet transporte de l'équipement, tout son matériel disparaît avec lui. Personne ne voit l'individu affecté, pas même le lanceur de sorts, à moins que ce dernier ne bénéficie d'enchantelements lui permettant de voir les créatures invisibles.

Les objets lâchés ou posés par un être invisible réapparaissent instantanément. À l'inverse, les objets ramassés disparaissent s'il les glisse dans ses poches ou dans un sac qu'il transporte. La lumière ne disparaît jamais, même si sa source devient invisible (l'effet produit est donc celui d'une lumière sans source visible). Dans le cas où le sujet transporterait un objet particulièrement long (par exemple, une corde qu'il laisse dérouler derrière lui), celui-ci apparaît à 3 mètres de lui.

Ce n'est pas parce qu'un personnage est invisible qu'il est du même coup silencieux, et certaines conditions ou situations peuvent le faire repérer (s'il marche dans une flaque ou dans la neige, par exemple). Le sort cesse aussitôt si le sujet attaque qui que ce soit. Dans ce cas bien précis, on considère également comme "attaque" tout sort prenant un adversaire pour cible, ou dont la zone d'effet comprend au moins un ennemi. Les actions dirigées contre des objets qui n'appartiennent à personne ne rompent pas l'invisibilité. Faire du mal aux gens indirectement ne constitue pas une attaque. Un individu invisible peut donc ouvrir les portes, parler, manger, gravir les escaliers, convoquer des monstres et les lancer sur ses adversaires, trancher les cordes retenant une passerelle alors que ses ennemis sont en train de la traverser, ouvrir une herse retenant des chiens de garde, etc. Par contre, s'il attaque directement, il redevient immédiatement visible, et son équipement avec lui. Notez que les sorts tels que bénédiction, qui affectent les alliés du personnage mais pas ses ennemis, ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, même si leur zone d'effet englobe les ennemis du PJ.

Voir la Table 8-8 : modificateurs au jet d'attaque, page 132, pour ce qui est des effets de l'invisibilité au combat.

### Poussière scintillante

Un nuage de particules scintillantes recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Cette cécité est temporaire et ne dure que le temps du sort. Il est impossible d'enlever ces paillettes qui continuent de scintiller jusqu'à la fin de la durée du sort.

En plus des effets évidents, une créature aveuglée subit les handicaps suivants: 50% de chances de rater chaque fois qu'elle frappe (on considère que ses adversaires bénéficient tous d'un camouflage total), pas de bonus de Dextérité à la CA, vitesse de déplacement réduite de moitié, -4 aux jets de Fouille et à la plupart des jets de compétence liés à la Force ou à la Dextérité, ses ennemis bénéficient d'un bonus de +2 au jet d'attaque (pour elle, ils sont considérés invisibles).

### Lueur féerique

Une pâle lueur entoure les cibles et les rend plus visibles. Elles seraient autant que des bougies, ce qui les empêche de bénéficier du camouflage normalement assorti à l'obscurité ou à des sorts tels que *déplacement*, *flou* ou *invisibilité*. La lumière est trop diffuse pour avoir le moindre effet sur les morts-vivants ou les créatures vivant dans le noir. Selon l'incantation proférée par le druide, la lueur féerique peut être bleue, verte ou violette. Elle ne fait aucun mal aux objets ou créatures qu'elle souligne.

### Emotion (Espoir)

**Espoir.** Cette émotion est le contraire de la précédente : les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence. *Emotion* (espoir) dissipe *émotion* (désespoir).